GAMBLER 5/97

WWW - całkiem nowa strona!
www.lupus.waw.pl/gambler

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
maj
5
ROK 97
Cena 3zł 30gr

Gramy!



Wersal 1685

Realms of the Haunting

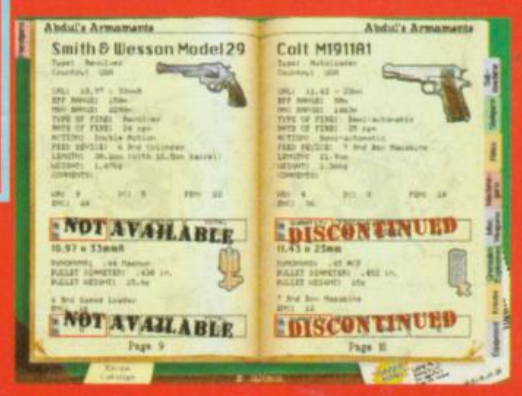




Wages of War

wszystko o grze

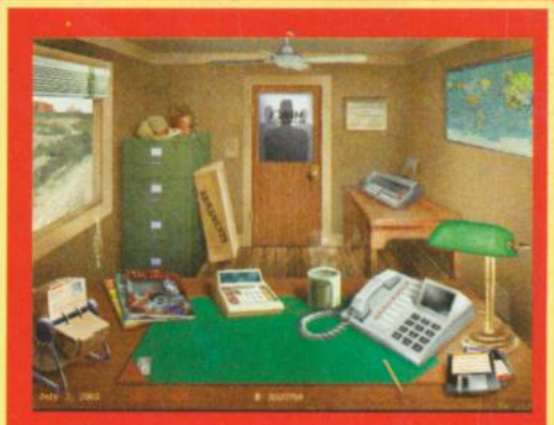
Reklamacja



Przeglądałem nasz katalog, gdy nagle...



Szefie! Klienci wrócili!



Ci sami, którym tydzień temu...



... sprzedaliśmy samolot!

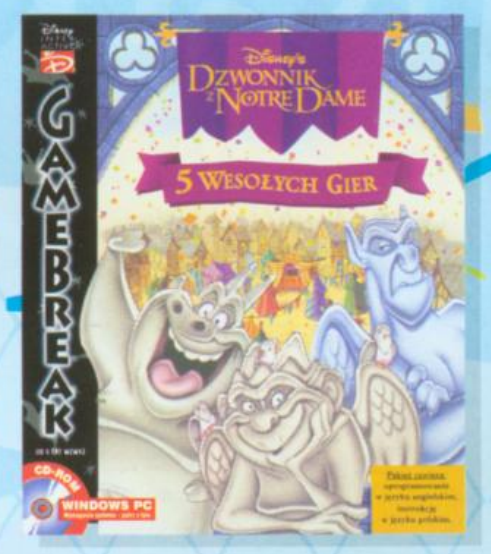


Świat Gwiezdnych Wojen

ISSN 1230-8676 05
9 771230 867978

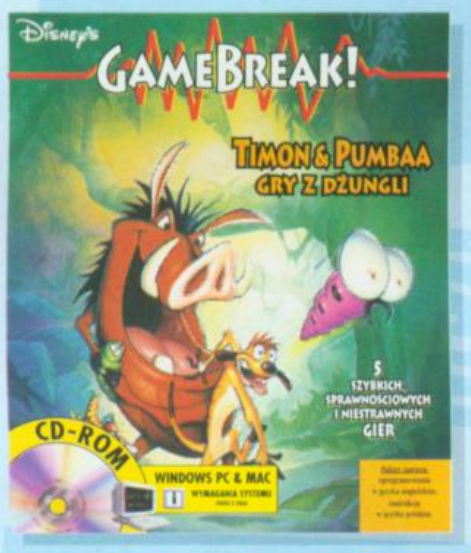
Baw się i ucz w magicznym świecie Disney'a

CD-ROMy z waszymi ulubionymi bohaterami dostępne w sieci OPTIMUS ®



Dzwonnik z Notre Dame GameBreak -5 Wesołych Gier

Kolekcja 5 gier zainspirowanych wspaniałą animowaną produkcją filmową Dzwonnik z Notre Dame. Wesołe trio Victor, Hugo i Laverne poprowadzą Cię przez 5 gier, których akcja rozgrywa się na Festiwalu Błaznów. Program pozwala na interaktywny kontakt z zabawnymi bohaterami; zawiera 8000 klatek oryginalnej animacji Disneya, opcję gry dla dwóch graczy, zróżnicowane stopnie trudności, niepowtarzalną muzykę, ponad 50 postaci.*Instrukcja w języku polskim.



Timon and Pumba GameBreak - Gry z Dżungli

Nie mająca szacunku dla nikogo, komediowa para z Króla Lwa - Timon i Pumba, na których postępowanie wpływają gracze, starając się jednocześnie uzyskać jak najlepszy wynik w grze.
Produkt powstał w kooperacji Disney Interactive oraz 7th Level Inc. i zawiera: 5 wspaniałych gier arkadowych, urozmaicony dźwięk i efekty specjalne.
*Instrukcja w języku polskim.



Toy Story - Animowana Bajka

Program pozwala wziąć udział w dzikich przygodach Buzz'a, Woody ego i reszty gangu z Toy Story. Zawiera 15 scenerii w trójwymiarowej przestrzeni odzwierciedlonej za pomocą wspaniałej grafiki. Wiele niespodzianek i gagów, wesołe sceny których nie było w filmie. 3 poziomy trudności, 5 ekscytujących rodzajów działania.
*Instrukcja w języku polskim.



Toy Story Komputerowa Gra Video na PC

Oparta na 16-bitowej grze pozwala Ci na poruszanie Woody'm.: skakanie, bieganie, nurkowanie w 17 sceneriach. Zawiera ponad 40 godzin zróżnicowanej, wielopoziomowej gry; możliwa jest gra z perspektywy Woody'ego lub prowadzenie go w wyścigowym samochodzie, doskonała animacja i cyfrowy dźwięk, zróżnicowany poziom trudności, grafika 3D.
*Instrukcja w języku polskim.



Donald in Cold Shadow Komputerowa Gra Video na PC

Przygody Maui Mallard'a - Detektywa Kaczki. Gracze stają twarz w twarz z szalonymi piratami, kaczkami-zoombie i innymi równie nieprzyjemnymi stworami.
Zawiera: ponad 50 godzin szybkiego grania; walk ninja wymagających wielkiej wprawy. Unikalny sposób kontroli ruchów - nabywanie nowych zdolności podczas gry. Wspaniały, bogaty styl animacji, oryginalna muzyka, niezwykły humor, możliwy wybór trudności gry.
*Instrukcja w języku polskim.

DYSTRYBUCJA W POLSCE
OPTIMUS ®

Więcej informacji:
OPTIMUS ® ul. Nawojowska 118, 33-300 Nowy Sącz
tel. 0-18 43-77-97

© Disney

GRA W CAŁOŚCI PO POLSKU!



™

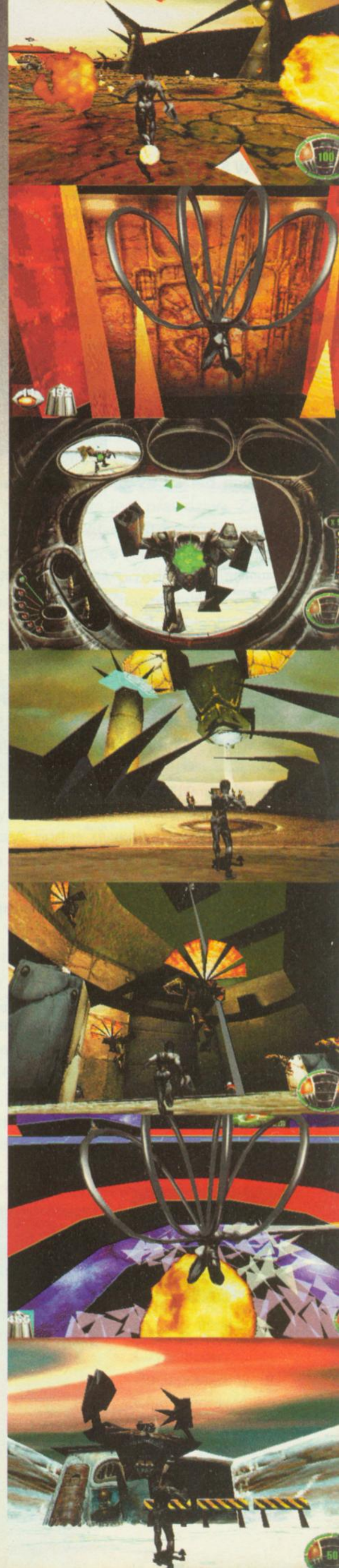
Mohikanie Demoluja Koszary?

Shiny ENTERTAINMENT™

CD PROJEKT®

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

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



Na płycie ..... str. 6

NEWS ..... **str. 8**
Piotr Moskal

RECENZJE

12



Wersal 1685
Frogger

13

Realms of the Haunting
Jacek Piekara

14



Eraser – Turnabout
Tymoteoo

15

NBA Hangtime
Alex

16



Terminator: SkyNET
Zooltar

17



Fallen Haven
Sir Haszak

18

Clandestiny
Tymoteoo

19



Harvester
Frogger

20

City of the Lost Children
Frogger

20



Deus
Kruk

21

The Goosebumps
Frogger

22

Complete Davis Cup Tennis
Pooh

22

WWF In Your House
Alex

23



Power F1
Sunrider

24

3D Ultra Pinball 2
Łukasz Skawiński

HARDWARE

PC Golf ..... str. 28
PiŁA

GAMBLERIADA ..... str. 30

KONKURSY

Optikonkurs ..... str. 34
Konkurs Warhammera ..... str. 34
Escape – audiotele ..... str. 34

REAKCJE REDAKCJI.. str. 36
don Pedro

TEMAT NUMERU

Świat Gwiezdnych Wojen ..... str. 38
Grzegorz Szulc

Star Wars – gry komputerowe ..... str. 40
Zooltar

TeTe..... str. 43

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

INFORMACJE

Dystrybutorzy gier z numeru 05/97 ..... str. 59
Indeks gier w numerze ..... str. 59
Numery archiwalne ..... str. 59

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

INTERNET

Serwery dla gracza ..... str. 60
PiŁA

PSX

Soviet Strike ..... str. 62
Zooltar

Tobal No.1 ..... str. 63
Zooltar

Off–World Interceptor Extreme ..... str. 64
Zooltar

Reloaded ..... str. 64
Zooltar

SATURN

Virtua Cop 2 ..... str. 66
Yuyo

Manx TT ..... str. 67
Yuyo

Athlete Kings ..... str. 68
Yuyo

Baku Baku ..... str. 68
Yuyo

AMIGA

Worms – Director's Cut ..... str. 70
Yuyo

Trapped ..... str. 71
Roman Sadowski

Testament ..... str. 71
Roman Sadowski

Amiga–Quake ..... str. 72
Yuyo

EuroLeague Manager ..... str. 72
Yuyo

OPISY

24

Oddballz
ViZ

25

Slam Tilt
Zooltar

26

Wooden Ships & Iron Men
(at)Random

26

Steel Panthers II: Campaign Disk
Jacek Ilczuk

27

Over the Reich
Jacek Ilczuk

74



Nascar Racing 2
Wiktor Kozłowski

78

Wages of War
Sir Haszak

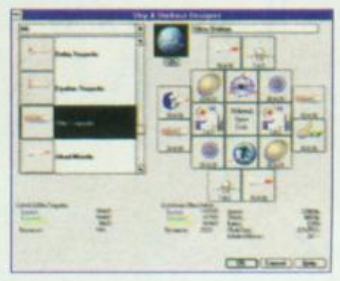
82

Creatures
Tymoteoo

86

Admiral Sea Battles
Jacek Ilczuk

90



Stars!
Wojciech Setlak

94

Diablo – Multiplayer
Jacek Piekara, ViZ

96



A.D. 2044
Tymoteoo

Alfabetyczny spis ogłoszeń

Albion ..... str. 97
AMI–COMM ..... str. 69
ArWal ..... str. 73
AVAX ..... str. 65
CD Projekt ..... str. 3, 97
EMITER ..... str. 69
Gambleriada ..... str. 99
Intel ..... str. 32–33
L.K. AVALON ..... str. 65
MarkSoft ..... str. 89
MATT ..... str. 93
Microsoft ..... str. 100
Mirage ..... str. 81
Multi–Styk ..... str. 98
Optimus Bis ..... str. 2, 35
Radio WAWa ..... str. 93
Sony ..... str. 29
Techland ..... str. 73
TopWare ..... str. 73
User ..... str. 85
Wirtualny Świat ..... str. 9

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
MAJ 1997

Gambler Numer 5 (42), rok piąty
Nakład: 30 000 egz.
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN: 1230-8676
Gambler CD Numer 5
Nakład: 60 000 egz.
Numer indeksu: 321753
Numer ISSN: 1427-0307

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

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

WYDAWNICTWO LUPUS

Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem
Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

NAKŁAD KONTROLOWANY

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

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

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

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

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

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

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

Nakład kontrolowany

Nakład czasopisma to rzecz ważna dla każdego. Ważna dla wydawcy, dla zespołu redakcyjnego – jest bowiem miernikiem komercyjnego sukcesu pisma. Ważna dla ogłoszeniodawców, bo określa „pole rażenia" opublikowanej w piśmie reklamy. Wreszcie, jak się okazuje, ważna dla wielu Czytelników, którzy nakład czasopisma traktują jako wyznacznik jego jakości i popularności.

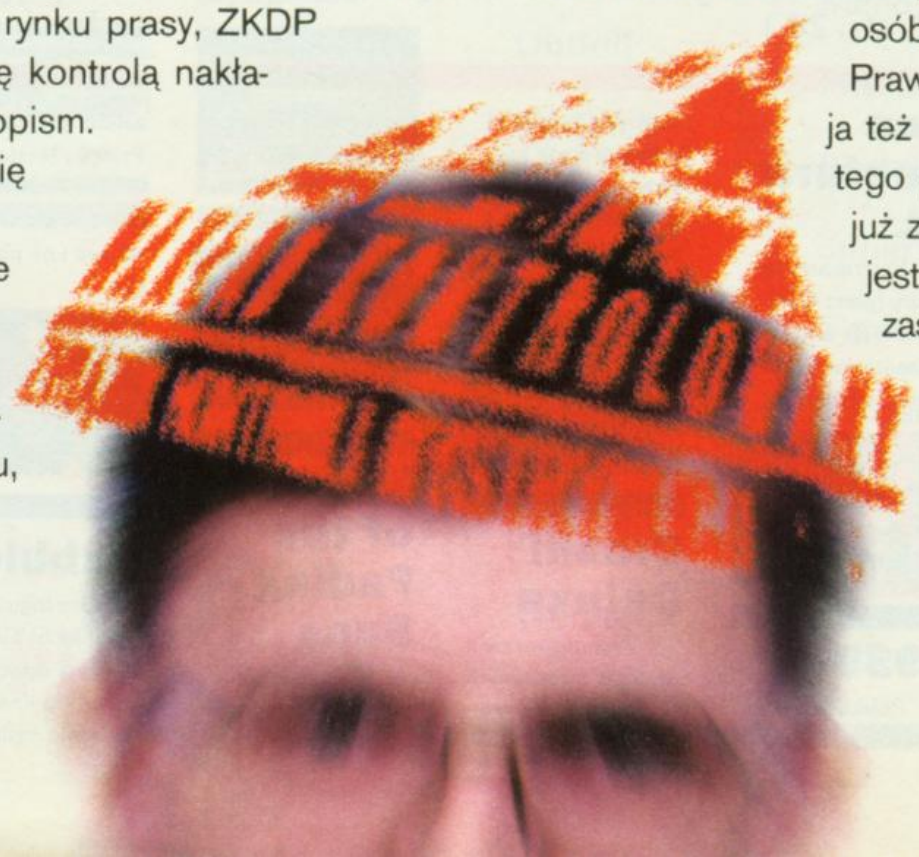
Radosna wolność, panująca na rynku prasy w ogóle (a prasy o grach komputerowych w szczególności) spowodowała, że nakłady stały się najgłębiej strzeżoną tajemnicą wydawców. Jedni nie podają ich wcale i indagowani na ten temat – milczą, drudzy zaś drukują liczby mogące budzić pewne wątpliwości.

Oczywiście redakcja Gamblera, ze mną na czele, głęboko wierzy we wszystko, co pisma podają w stopce i namawia do tego innych. Chodzą jednak po tym najlepszym ze światów malkontenci i ludzie małego ducha. Osobnicy ci podejrzewają, że ta bądź owa redakcja rozmija się z prawdą, podając nakład swojego czasopisma. Co więcej zaś, ośmielają się publicznie dawać wyraz swoim wątpliwościom!

Aby ten bałagan uporządkować, a w małoduszne serca wlać otuchę, wydawcy prasy i agencje reklamowe swego czasu powołały do życia instytucję zwaną Związek Kontroli Dystrybucji Prasy. Poza wszelkimi innymi formami działania i rozwijania rynku prasy, ZKDP zajmuje się kontrolą nakładów czasopism. Odbywa się to w ten sposób, że wszystkie dokumenty dotyczące nakładu, a także sprzedaży pisma są przez wydawcę udostępniane specjalnie w tym celu zatrudnionemu, niezależnemu audytorowi (czyli biegłemu księgowemu), który sprawdza i porównuje je z podawanymi nakładami. Dzięki temu istnieje absolutna i niepodważalna pewność, że nakład podawany przez gazetę jest prawdziwy. Zaś gazeta, której nakład jest kontrolowany, umieszcza w stopce redakcyjnej charakterystyczny znaczek przedstawiający kapelusz z gazety. Znaczki takie możecie znaleźć w najróżniejszych tytułach, włączając w to największych potentatów, takich jak Gazeta Wyborcza, Rzeczpospolita czy Życie.

Od tego numeru Gamblera „czapeczka" nakładu kontrolowanego znajduje się i w naszej stopce. Jako pierwsze pismo w branży gier komputerowych wprowadzamy tę innowację, aby raz na zawsze skończyć nudne dyskusje z cyklu: „Jaki macie nakład? – Taki, a taki – Akurat!". Nakład Gamblera wynosi 90 000 egzemplarzy, z czego 60 000 ukazuje się w wersji z płytką CD, a 30 000 – bez niej. Wszelkie zmiany tego stanu rzeczy będą uwidocznione w naszej, kontrolowanej przez niezależnych ekspertów, stopce redakcyjnej.

Zdaję sobie sprawę, że temat ten może być niezbyt interesujący dla Czytelników, którzy wychodzą z założenia, że najważniejsze jest, iż Gambler podoba się właśnie im i nie ma znaczenia, czy czyta go sześć osób czy sto tysięcy. Prawdę powiedziawszy, ja też przychylam się do tego poglądu. Jednak, jak już zaznaczyłem, sprawa jest ważna i poważna, zaś temat – poruszany także w listach od Czytelników. Postanowiliśmy więc rozprawić się z tym problemem raz i na zawsze. Done.



Alex

NA PŁYCIE

Witamy po raz piąty i po raz piąty informujemy: aby uruchomić instalator, który ułatwi Wam przejrzenie zawartości krążka, należy przejść na ścieżkę WŁASNEGO CD-ROM i uruchomić plik GAMBLER.BAT, znajdujący się w katalogu głównym płytki. Uwaga: informacja ta dotyczy TYLKO właścicieli PC. Użytkownicy Amigi, aby uruchomić zawartość krążka, będą musieli zainstalować programy samodzielnie. Jak zwykle czekamy na Wasze uwagi. Kierujcie je pod adresem redakcji (koniecznie z dopiskiem „Cover CD") lub przez e-mail na adres RAFAL_ORLOW@LUPUS.WAW.PL – nie zapomnijcie o podaniu numeru telefonu (z numerem kierunkowym). Do zobaczenia za miesiąc! (red.)

Realms of the Haunting

Przerażająca przygodówka z widokiem 3D. Siły ciemności złamały antyczną pieczęć, która broniła im dostępu do świata światła. Krok po kroku zaczęły przygotowywać się do przejęcia całkowitej kontroli nad światem. Tylko jedna osoba może zapobiec zbliżającej się zagładzie – Ty.
(Recenzja – str. 13.)



Flying Corps

Symulator walk powietrznych z I wojny światowej. Wersja demonstracyjna jest lekko okrojona z grafiki, samolotów i pozbawiona kampanii. Nie straciła jednak na tym grywalność. Pełna wersja zawiera cztery kampanie oraz możliwość walki po stronie Amerykanów, Anglików lub Niemców.
(Recenzja – G 4/97, str. 25.)



Katharsis



Typowa strzelanina, tym razem wyprodukowana w Polsce, co – biorąc pod uwagę jakość wykonania – może budzić lekkie zdziwienie. W przyszłości Ziemianie wysyłają w kosmos statek z osadnikami. Wkrótce kontakt urywa się. Mija ponad tysiąc lat i Ziemia zostaje zaatakowana – Twoim zadaniem jest przeciwstawić się najeźdźcom.
(Recenzja – G 4/97, str. 28.)

POD



Wyścigi samochodów przyszłości. Wersja demonstracyjna pozwala wybrać jeden z dwóch samochodów – każdy o innych parametrach. Zadaniem gracza jest dojechać do mety na jednej z dwóch tras na pierwszym miejscu, unikając stłuczek. Pełna wersja obejmuje 16 torów i 8 pojazdów. Gra ma opcję multiplayer oraz możliwość wykorzystania procesora z technologią MMX.

Blood

Gra 3D z grafiką SVGA, utrzymana w nastroju grozy. Twoimi przeciwnikami są martwiaki oraz demoniczne monstra. Ciekawe rzeczy to dynamit, który służy jako jeden z rodzajów broni oraz komentarze naszego bohatera – a la Duke Nukem 3D.



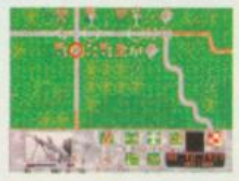
Ace Ventura PL

Powracamy do tej gry (patrz Gambler CD 3), aby zaprezentować Wam jej spolszczoną wersję.



1939

Polska gra strategiczna. Gracz może dowodzić wojskami jednej ze stron konfliktu w kampanii wrześniowej. W pełnej wersji do dyspozycji 12 scenariuszy.



Crush! Deluxe

Pseudosportowa strategia z podziałem na tury, której akcja została osadzona w przyszłości. Obcy i ludzie walczą ze sobą na arenach w poszukiwaniu piłki.



Emperor of the Fading Suns

Gra strategiczna czerpiąca najlepsze wzorce m.in. z Civilization, Merchant Prince i Master of Orion. Zawiera elementy walki w kosmosie i na planetach.



Gubble

Gra logiczna 3D z grafiką SVGA dla graczy w dowolnym wieku. Na każdym poziomie wędruje się po planszy wypełnionej śrubkami. Aby przejść dalej, należy wykręcić wszystkie śrubki.



Meat Puppet

W demonstracyjnej misji tej gry Lotos (to Ty) została uwięziona w Eugenics Clinics. Jej cyfrowy partner – Dumaine – odkrył, że klinika straciła wartościowy przedmiot. Aby ukończyć misję, należy go odnaleźć.



Meridian 59

Pierwszy prawdziwy MUD z grafiką 3D. Uwaga: aby uruchomić demo, trzeba mieć dostęp do Internetu.





Kącik 3D: Quake – dodatki

Majowy Gambler CD to kopalnia skarbów dla ludzi nałogowo grających w Quake'a. Na początek levele, zaprojektowane dla trybu deathmatch. Wśród nich poziom GAGA, na którym będą rozegrane ćwierć i półfinał Turnieju Quake. Dla miłośników konwersji mamy Aircraft Beta, MechWarrior Patch (patrz Gambler 2/97) oraz demo rewelacyjnego Quake Rally. Są też trzy edytory wspomagające proces budowy nowych poziomów – Thred, Worldcraft i BSP. Hackerów ucieszy kompilator QuakeC, wraz ze źródłami kodu zawartego w grze. Na koniec specjalna wersja Quake'a – GLQuake dla właścicieli akceleratorów OpenGL (np. karty oparte na procesorze Voodoo). Za ich pomocą gra działa z prędkością 30 FPS w rozdzielczości 640×480 (wszystkie pliki znajdują się w katalogu \UTILS\QUAKE).



Kącik muzyczny

Dziś w kąciku muzycznym (katalog \UTILS\SOUND) możecie znaleźć: odgrywarki plików MIDI dla SBAWE (podkatalog \SBAWE), jedną z lepszych kolekcji MID-ów dostępnych na internecie (\MIDIS) oraz konwerter sampli (\TOOLS).



Kącik techniczny

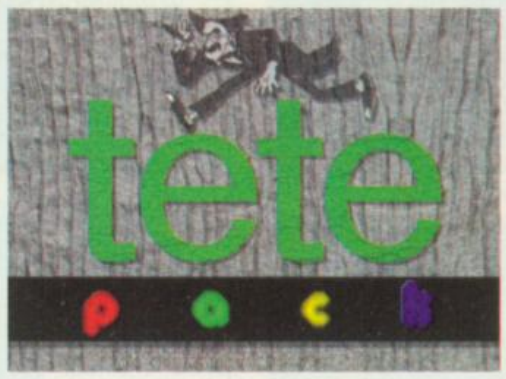
Kilka popularnych programów archiwizujących pod DOS i Windows (katalog \UTILS\ARCH) i zestaw sterowników DirectX dla Windows 95, wersja 3.0 (\UTILS\DIRECTX3). Aby dało się go zainstalować, trzeba mieć zainstalowaną wersję 2.0, którą również znajdziecie na płytce (\UTILS\DIRECTX2). Ponadto kilka poprawek do gier (\UTILS\PATCHES) oraz dwa „tematy" dla Windows 95 (\UTILS\THEMES).

DDTpack #15

DDTpack – edycja piętnasta, uaktualniona do numeru 4/97 Gamblera.



TeTepack #15



TeTepack – wydanie piętnaste, zawierające wszystkie Tipsy & Tricki oraz solucje opublikowane do numeru 4/97 Gamblera włącznie.

AMIGA na płytce

Witamy w kąciku Amigi na kompakcie Gamblera (katalog \AMIGA), przygotowanym przez współdziałającą z nami redakcję Amigi. Tam najlepiej kierować wszelkie pytania. Prezentowane przez nas gry to wersje demonstracyjne najciekawszych produkcji ostatnich miesięcy. Dokładne instrukcje na temat ich instalacji znajdziecie na płytce w pliku \AMIGA\!AMIGA.TXT (format Latin-2) oraz w pliku \AMIGA\!AMIGA.APL (format Amiga-PL).

Wersje demo na Amigę:

Almagica – Scions of a Forgotten World
Black Dawn 2
Blobz
Bograts
BrainDead
Hillsee Lido
International Golf
JumpEm
Kargon
Mega-Typhoon
Outfall
Pinball Brain Damage
P.L.E.B.S
Pitch 'N' Putt
Rotator
Spherical Worlds
Testament
TimeKeepers
Tin Toy
Torque
Trapped
Uropa2
Valhalla
Virtual Karting Deluxe
Wendetta 2175
XTreme Racing 2

Outlaws

Gra łączy w sobie elementy 3D FPP (First Person Perspective) i przygodówki. Akcja toczy się w miasteczku Sanctuary na Dzikim Zachodzie.



Power F1

Wyścigi bolidów Formuły Pierwszej. Wersja demonstracyjna pozwala na jazdę na jednym torze przez dwa okrążenia. (Recenzja – str. 23.)



Settlers 2 Gold Edition

Na czym polegała gra Settlers, nie muszę chyba przypominać. Wersja demonstracyjna jej kontynuacji zawiera edytor (jednak bez możliwości zapisu) i pozwala grać przez 15 minut na jednej z dwóch map.



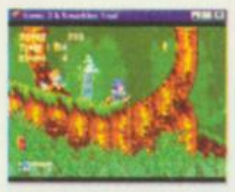
Shivers 2: Harvest of Souls

Druga część znanej przygodówki firmy Sierra w stylu gry Myst, z ładną grafiką SVGA. W wersji demo Twoim zadaniem jest odnalezienie indiańskiego przedmiotu kultowego.



Sonic 3 & Knuckles

Uchroń świat przed zniszczeniem, pokonując złego Dr. Robotnika! Gracz może wybrać jedną spośród trójki ulubionych postaci z gier firmy Sega.



Treasure Island

Strategia łącząca zalety gier toczących się w czasie rzeczywistym oraz opartych na turach. Gracze poruszają się na zmianę, ale w przysługującej im turze mogą przesunąć tylko jedną jednostkę.



Winter Race 3D

Gra sportowa z grafiką SVGA. Grający kontroluje narciarza, jego oczami obserwując otoczenie. Można wykonywać ostre skręty, skoki i przyspieszać, stosując przysiad.



Xcar: Experimental Racing

W grze możemy zasiąść za kierownicami pojazdów przyszłości, które znajdują się dopiero w stadium eksperymentów.

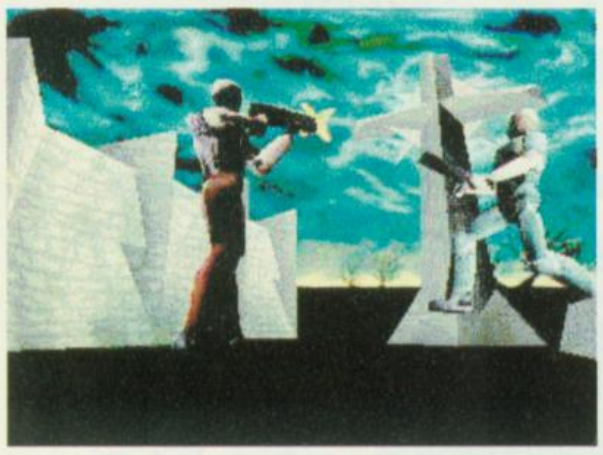


Wszystkie tytuły w wersji playable

Następny GAMBLER CD
MAGAZYN ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW
...już wkrótce!

APOCALYPSE

Jest to trójwymiarowa strzelanina i nie byłoby w niej nic wielkiego, gdyby nie fakt, że w produkcji bierze udział Bruce Willis. Będzie grał Twojego part-



nera i pomagał Ci w krytycznych sytuacjach. Dzięki zaawansowanym technikom Motion Capture, wykreowana przez programistów Activision postać 3D ma w pełni oddawać styl gry Willisa. Akcja osadzona jest w dalekiej przyszłości, w której nauka ściera się z religią o panowanie nad umysłami mieszkańców planety. Głównymi przeciwnikami są czterej jeźdźcy Apokalipsy, którzy chcą sprowadzić zagładę na całą populację. Termin: jesień 1997. Producent: Activision. Platforma: PSX. (frogger)

LOST VIKINGS 2

Pamiętacie jeszcze sympatyczną grę Lost Vikings? Już niedługo na ekrany naszych monitorów trafi druga część tej platformówki. Bohaterowie oczywiście pozostają ci sami – bracia Erik, Olaf i Baleog. Udało im się uwolnić z niewoli u złego Tomatora i aby wrócić do domu muszą znaleźć maszynę czasu. Pięć sporych światów (w tym Transylwania i piracka siedziba) i, podobnie jak w części pierwszej, mnóstwo zagadek. Poprawiono grafikę oraz animację postaci. Termin: III kwartał 97. Producent: Interplay. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



HEXEN 2

Dam głowę, że Hexen 2 stanie się grą sezonu.

Doomomaniacy baczność! Już niedługo na półki naszych sklepów zawita druga część wspaniałej gry Hexen. Na jej przykładzie widać, jak wielki skok dokonał się w dziedzinie gier trójwymiarowych przez ostatnie półtora roku. Hexen 2 wykonany będzie w wysokiej rozdzielczości i wykorzystywać ma najlepsze elementy engine'u użytego w Quake'u. Jak widać na załączonych ilustracjach, efekt jest naprawdę wspaniały – przepiękne tekstury, przestrzeń oddana zdecydowanie lepiej niż w części pierwszej. Z pewnością gra zawierać będzie



rozbudowane opcje multiplayer. Po quake'owym szaleństwie kilku ostatnich miesięcy (Zooltar z RooSem już prawie na stałe przyrośli do klawiatur i myszy) miło będzie znów pobiegać z toporem po mrocznych, średniowiecznych katakumbach. Jako miłośnik fantastyki i RPG zawsze wolałem po-



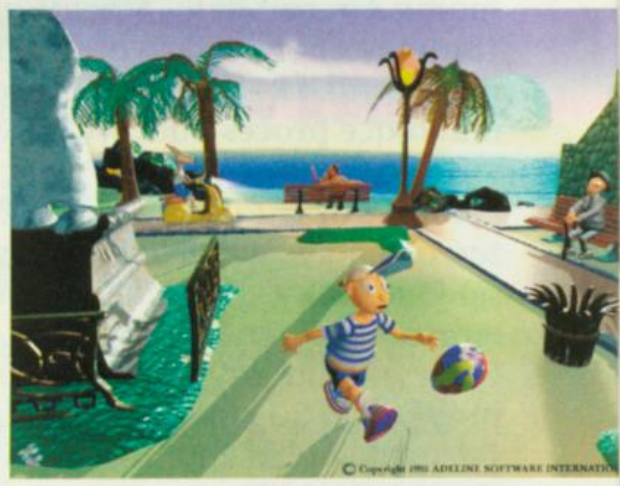
rządny kawałek stali niż jakieś tam nowoczesne zabawki. Termin: koniec 1997. Producent: id Software. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

AHOJ, PRZYGODO

Smakołyki dla amatorów tajemnic, poszukiwań i nie kończących języków i zręcznych palcach..

LITTLE BIG ADVENTURE 2

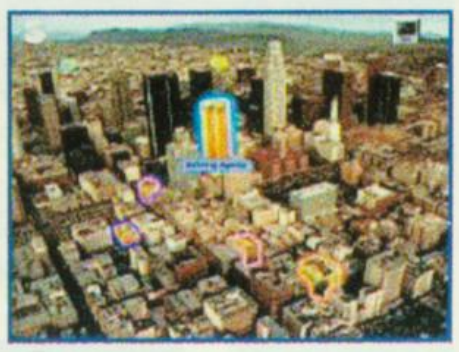
Pierwsza część tej gry zrobiła trzy lata temu prawdziwą furorę – ze względu na pierwszorzędną grafikę, niekonwencjonalne podejście do gatunku i lekkość, której brakuje tak wielu przygodówkom. Tysiące graczy na całym świecie zakochało się w Twinsenie, kukiełkowatym bohaterze LBA, który biegał, walczył i skradał się z wielką gracją. Nic dziwnego, że firma Adeline Software postanowiła kontynuować sagę. Główne założenia graficzne pozostały niezmienione, ulepszono natomiast system poruszania oraz prowadzenia kamery. Gra chodzi zdecydowanie płynniej niż jej poprzedniczka, animacja postaci została znacznie poprawiona. Podobnie jak w części pierwszej, Twinsen ma 4 tryby poruszania się i musi walczyć z najdziwniejszymi stworami, np. różowymi słoniami i żołnierzami przypominającymi cygara. W poszukiwaniu swojej ukochanej blond piękności przemierzy szmat kraju, spotka wiele ciekawych osób i przedmiotów. Kto wie, może druga część przygód Twinsena pobije pod względem popularności część pierwszą? Termin: już jest. Producent: Adeline Software. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)





BLUE HEAT

Gra przygodowa przypominająca serię Santa Fe Mysteries. Jako detektyw Holly Jacobson z Los Angeles podejmujesz próbę wytropienia seryjnego zabójcy, który od pewnego czasu nęka modelki pisma LA Erotica. W poszukiwaniu śladów mordercy będziesz musiał odwiedzić najgorsze dzielnice LA i spotkać wielu nieprzyjemnych typów. Gra opiera się na schemacie: „jeżeli nie odnajdziesz w porę mordercy, będziesz następną ofiarą". Termin: połowa 1997. Producent: Cyberdreams. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



NET: ZONE

Do tej pory zaledwie kilka gier przedstawiało cyberprzestrzeń – System Shock, Ripper. Dzięki firmie GameTek mamy okazję spojrzeć na temat z innej strony. W NET: Zone cyberprzestrzeń ukazana jest jako połączenie stylu znanego z Mysta z typowo kreskówkowymi wstawkami. Gracz musi zwiedzić sporo wirtualnych lokacji w poszukiwaniu zaginionego naukowca Zela, odkryje też zagmatwaną intrygę. Akcja gry osadzona jest w roku 2016. Termin: połowa 1997. Producent: GameTek. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



ZABAWKI Z MICROSOFTU

Czym zajmuje się Microsoft, wie dziś chyba każdy, kto ma więcej niż naście lat. Bill Gates chce, aby w przyszłości słowo Microsoft było jednym z pierwszych, wypowiadanych przez dzieci i w tym celu zamierza rozpocząć produkcję zabawek. Fioletowo–zielony pluszowy dinozaur Barney, znany z amerykańskich telewizyjnych programów dla dzieci, jest pierwszą z serii tzw. ActiMates, czyli zabawek aktywnych. Barney Microsoftu może się poruszać i mówić (ma wbudowany słownik z ok. 2 tys. słów), można go również podłączyć do magnetowidu i komputera PC. Przewidywane są również (po 15 USD) specjalne krążki CD i taśmy wideo (Relamation), wspomagające zabawkę. Barney (w cenie 100 USD) zadebiutował na lutowych, międzynarodowych targach zabawek – International Toy Fair w Nowym Jorku. (zb)

LIGA POLSKA MANAGER '97

W dwa lata po premierze pojawiła się nowa wersja polskiego menedżera piłki nożnej, pozwalającego kierować drużyną I-, II- lub III-ligową. Tym razem działa pod Windows 3.1 i Windows 95.



W programie zrezygnowano z animowanych wstawek ilustrujących mecze (zastąpiono je podpisami), wprowadzono za to możliwość zakupu zawodników zagranicznych oraz zaciągania kredytów w jednym z kilku banków, zaktualizowano też składy drużyn. Na sierpień przygotowywana jest wersja na CD-ROM. Termin: kwiecień 1997. Producent: MarkSoft. Platforma: PC. (Sir Haszak)

się wędrówek, dla ludzi o długich

Zork Grand Inquisitor

Są serie gier, które chyba nigdy się nie skończą. Oprócz sławetnych Questów Sierry i nie mniej sławnej Ultimy Originu do grona serii–tasiemców zaliczyć dziś można także wszystkie Zorki. Kolejny, ósmy już tytuł będzie nosić podtytuł Grand Inquisitor. Dzięki tej grze wszyscy fani Świata Zork będą mogli ponownie odwiedzić White House czy GUE Tech. Motywem przewodnim fabuły jest walka o przywrócenie mocy magicznych mieszkańcom Wielkiego Podziemnego Imperium. .Tyran, tytułowy Inkwizytor zakazał wszelkich magicznych praktyk i za pomocą niewybrednych metod wymusza posłuszeństwo na swoich poddanych. Gra będzie wykorzystywać engine o nazwie Z-Vision znany z poprzedniej części, Zork Nemesis. W niewielkim stopniu będzie zmieniony system poruszania się między lokacjami i manipulowania przedmiotami. Pozostanie natomiast mroczny klimat i specyficzne spojrzenie na prezentowany świat. Termin: jesień 1997. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)





Master of Dimensions – polska wersja

Dzięki firmie Mirage już niedługo polscy wielbiciele przygodówek będą się mogli cieszyć polską wersją niedawno wydanej gry Master of Dimensions. Przypomnę w skrócie fabułę: dawno, dawno temu Merlin przegrał pojedynek z Czarodziejem Północy i utracił swoją magiczną różdżkę. Wieki później potrzebuje jej do uratowania świata przed zagładą. Zadanie nie jest proste, bo różdżka została połamana na pięć części, a każda z nich ukryta w innym wymiarze. Bohater gry będzie musiał zebrać je wszystkie i dostarczyć Merlinowi. Termin: połowa 1997. Producent: Eidos. Dystrybutor: Mirage. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Claw

Podczas gdy inne gatunki rozwijały się bardzo dynamicznie, platformówki na PC przez długi czas były daleko w tyle za konsolowymi. Dopiero pojawienie się takich gier, jak Earthworm Jim czy Rayman przełamało dystans, z jakim producenci podchodzili to tego typu gier. Claw jest typową platformówką z przesuwem poziomym. Jej urok polega przede wszystkim na przepięknej, kolorowej grafice. Bohaterem gry jest coś w rodzaju kota. Stworzenie skacze, biega i pozbywa się wrogów w iście kreskówkowym stylu, a wszystko po to, by zdobyć sławę i pieniądze. Ponieważ nasz bohater obraca się w towarzystwie piratów, w scenerii Karaibów, Claw klimatem przypomina nieco „Wyspę Skarbów". Jak przystało na kota, ma do dyspozycji 9 żyć, co i tak zapewne nie wystarczy przeciętnemu graczowi (to dosyć trudna gra). 16 obszernych poziomów, z których każdy będzie się wyróżniać oryginalnym wystrojem i własnym klimatem. Przewidziana jest możliwość grania dwóch osób w trybie co-operative (coś jak w starej grze Golden Axe). Termin: koniec 1997. Producent: Monolith Productions. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10

tel./fax (0-22) 25-81-71

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

KUPUJ NAJTANIEJ NA ŚWIECIE



KKND

Jedna z najlepszych gier strategicznych rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Poważna konkurencja dla C&C Red Alert. 30 misji, grafika w wysokiej rozdzielczości, wspaniała oprawa dźwiękowa.



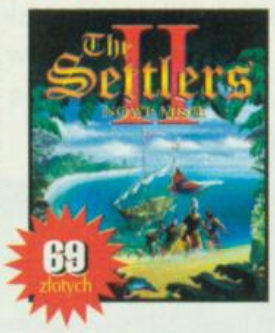
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

Dwie klasy postaci, ponad 65 bohaterów, 66 rodzajów potworów, dziesiątki nowych czarów, edytor poziomów, polska wersja językowa.



KATHARSIS

Super strzelanina ze wspaniałą oprawą graficzną, ponad 20 poziomów pełnych obcych, których musisz wyeliminować. Gra jest po polsku, a całość zajmuje dwa CD.



SETTLERS II NOWE MISJE

Jest to nowy zestaw kampanii do nieśmiertelnego przeboju Settlers 2. Oprócz misji otrzymujemy edytor map, dzięki któremu możemy zaprojektować własne kampanie.

Wirtualny Hit Miesiąca



MDK

MDK to prawdziwy przełom w grach komputerowych - połączenie Tomb Raider i Quake. Twoim zadaniem jest zniszczenie 8 ogromnych miast obcych. Abyś mógł osiągnąć końcowy sukces, zostałeś wyposażony w najnowsze osiągnięcia techniki - karabiny, granaty, broń atomową i super celną broń snajperską. Gra jest całkowicie po polsku.

Do pięćdziesięciu pierwszych egzemplarzy gry MDK nasza firma dokłada płyty z demami najnowszych gier.

W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry w wersji PC CD-ROM

Alien Trilogy	129 zł	NBA 97	137 zł
C&C Red Alert	145 zł	Need for Speed 2	tel
Cyberia	65 zł	Polanie CD	79 zł
Diablo	145 zł	Privateer: The Darkening	150 zł
Dragon Lore 2	129 zł	Ready&Alert (misje do Red Alert)	69 zł
Fifa 97	139 zł	Steel Panthers II	160 zł
Flying Corps	139 zł	Tomb Raider	136 zł
Lords of The Realms 2	138 zł	Warcraft 2 Deluxe	175 zł
M.A.X.	129 zł	Warcraft 1 Orcs&Humans	65 zł
Ms Close Combat	109 zł	Euro+Pro. Pack 1+2+3	375 zł
Ms Monster Truck Madness	109 zł	Ms Encarta 97	139 zł

Co zyskujesz kupując u nas:

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

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

MARATON DLA

SPACE MARINE

Na początku tego roku wszyscy fani (i fanki) Warhammera mieli okazję bawić się znakomitą grą Shadow of the Horned Rat firmy Mindscape. Powinien ich ucieszyć fakt, że już niedługo będą mogli ponownie zagłębić się w znajomy świat, tym razem w grze Space Marine. Akcja przenosi się w odległe, czterdzieste tysiąclecie, czyli jest to Warhammer 40 000.



Podobnie jak w SotHR, będziemy mogli rozegrać kampanię, dowodząc jedną z armii. Gra przedstawiać będzie starcia ludzi z Orkami. Pod Twoim dowództwem znajdą się oddziały Imperial Guard oraz, w pewnych momentach kampanii, żołnierze z zakonu Ultramarines. Przeciwko sobie będziesz mieć całą potęgę Orków, wraz z ich wszystkimi dziwacznymi wynalazkami. Ci, którzy pamiętają Warhammera 40 000 znajdą tu znajome jednostki, np. czołgi Predator, transportery Leviathan lub oddziały artylerii Whirlwind.



Według zapowiedzi firmy Holistic Design, zajmującej się konwersją, Space Marine ma chodzić zdecydowanie szybciej niż SotHR, choć częściowo będzie wykorzystywać rozwiązania z tej gry. Nie wiadomo jeszcze, czy zostanie wprowadzony system tur, czy też gra będzie się toczyć w czasie rzeczywistym. Firma dba natomiast o zgodność swojego produktu z oryginałem (co zresztą nie jest dziwne, gdy weźmie się pod uwagę wszystkie prawa autorskie, jakimi obłożony jest Warhammer).

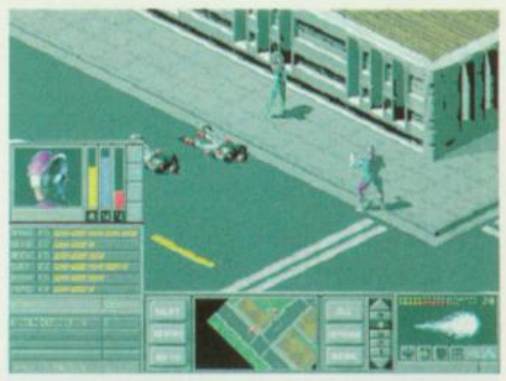


Zapowiada się sporo dobrej zabawy, tym bardziej jeśli będzie można dowodzić również Orkami, a zamiast kampanii rozgrywać pojedynncze bitwy.

Termin: koniec 1997. Producent: Holistic Design/SSI. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

AGENTS OF JUSTICE

Rok 2091. Zorganizowana przestępczość, w tym młodociane gangi, zatruwa ludziom życie. Sytuacja wymyka się rządom spod kontroli. Rozwiązanie może być tylko jedno: oddział superbohaterów, który rozprawi się z niepożądanymi elementami. Do wyboru masz 24 różnych bohaterów, z których będzie się składać Twoja grupa uderzeniowa. Jeżeli żaden z nich Ci nie odpowiada, nie przejmuj się. Korzystając z odpowiednich opcji będziesz mógł stwo-



rzyć własne postacie, określając je za pomocą kilkudziesięciu charakterystyk, umiejętności i mocy nadprzyrodzonych. Pod względem sterowania gra przypomina stare, dobre UFO. Termin: jesień 1997. Producent: MicroProse. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

NETSTORM

To roboczy tytuł nowej gry strategicznej firmy Activision. Oczywiście, zgodnie z ostatnimi trendami, gra toczy się w czasie rzeczywistym. Inaczej mówiąc, jest to kolejny klon Warcrafta (a może raczej Dune 2). A jak wygląda fabuła? Jesteś



władcą unoszącej się w powietrzu wyspy. Musisz rozbudowywać swoją domenę, strzec jej przed atakami nieprzyjaciół i oczywiście skrzętnie przygotowywać się do działań ofensywnych, które zapewnią Ci zwycięstwo. W zasadzie nic nowego, ale pograć i tak można. Tym bardziej że gra wyróżnia się nienaganną grafiką i ma bardzo rozbudowane opcje sieciowe. Termin: jesień 1997. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

CONQUEST EARTH

Jest to kolejny klon Warcrafta, tym razem osadzony w klimatach science–fiction. Bić się będziemy z kosmitami, którzy chcą opanować świat. Podobnie jak we wszystkich grach tego typu, rozwój akcji obserwujesz z lotu ptaka, a wszystko rozgrywa się w czasie rzeczywistym. Według zapewnień producentów, Conquest Earth ma się wyróżniać bardzo rozbudowanymi algorytmami Sztucznej Inteligencji. Może to właśnie będzie pierwsza naprawdę „przebiegła" gra strategiczna? Termin: połowa 1997. Producent: Eidos. Dystrybutor: Mirage. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



COMANCHE 3

Trzecia wersja symulatora ma, zdaniem autorów gry, zachwycić realizmem lotu i pokazywanego w grze krajobrazu. Pierwszy cel starano się osiągnąć przez wprowadzenie dwóch trybów gry: realistycznego, w którym gra będzie się zachowywać jak symulator i uproszczonego, bliskiego strzelance.

Do wykonania 32 misje, podzielone na 4 kampanie rozgrywające się na Syberii, Ukrainie, w Iraku i na Kubie. Dwie trzecie zadań testuje umiejętność pilotażu gracza. Cele: likwidowanie kolumn czołgów, zamienianie w kupę gruzu dużych kompleksów przemysłowych, a nawet instalacji służących do odpalania rakiet nuklearnych. Trzeba też będzie odnaleźć supernowoczesną łódź podwodną wroga, zwaną „Czarnym rekinem" i skruszyć wyjątkowo gruby pancerz 70-tonowego czołgu Annihilator. W powietrzu spotkać można Hinda, Havoca, Werewolfa, a nawet południowoafrykańskiego Rooivalka. W nowego Comanche'a multiplayer można grać przez port szeregowy, modem oraz po sieci przez IPX i TCP/IP (do 8 graczy). Termin: kwiecień 1997. Producent: NovaLogic. Dystrybutor: IPS CG. Platforma: PC CD-ROM. (Stefan)



DARK VENGEANCE

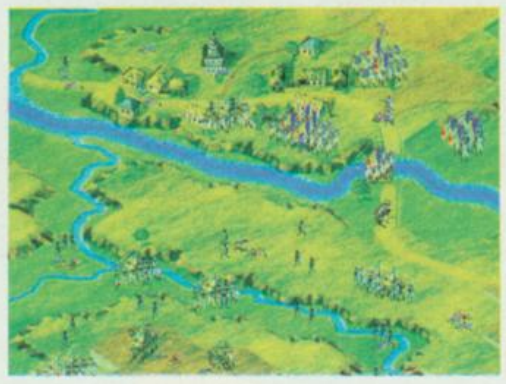
Wydawałoby się, że w dziedzinie gier trójwymiarowych niewiele już można wymyślić. A jednak... Wprawdzie fabuła przeważnie jest bardzo podobna do historyjek wszystkich poprzednich klonów, ale za to oprawa poprawia się w galopującym tempie z gry na grę. Najnowszą tego typu grą ma być Dark Vengeance. Założenia graficzne przypominają te znane z Tomb Raidera, czyli patrzymy zza pleców głównego bohatera. Dark Vengeance oferuje graczowi oprawę naprawdę wysokiej jakości. Każda z postaci składa się z ponad 600 poligonów – w porównaniu ze wszystkimi nowoczesnymi bijatykami na konsole nie jest to może liczba zawrotna – ale w zupełności wystarcza, aby obraz był dokładny a animacje płynne. Fabuła gry osadzona jest w fantastycznym świecie. Do wyboru około 10 postaci, które zdecydowanie różnią się od siebie (barbarzyńca, alchemik, druid, zabójca, łucznik a nawet amazonka). Każda z postaci ma indywidualne cechy, które oczywiście rozwija w trakcie zabawy. Gra zapowiada się naprawdę dobrze, szczególnie że producenci obiecują rozbudowaną fabułę i mnóstwo zagadek. Termin: koniec 1997. Producent: Reality Bytes. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



GENERAŁÓW

Napoleon in Russia

Szósty odcinek strategicznej serii Battleground przenosi nas w początki XIX wieku, kiedy to Napoleon Bonaparte pchany (podobnie jak kilku innych osobników w historii Europy) nieodpartą chęcią podbicia Rosji zaatakował ten rozległy kraj. Gra przedstawia bitwę pod Borodino, w której armia rosyjska podjęła ostatnią, desperacką próbę zatrzymania francuskiej ofensywy na Moskwę. System sterowania pozostał nie zmieniony, podobnie oprawa graficzna. Wygląda na to, że firma TalonSoft znalazła uniwersalny wzorzec gry strategicznej. Na koniec dodam jeszcze, że w przygotowaniu są dwie następne części gry – Bull Run (epizod wojny secesyjnej) i Middle East. Termin: lato 1997. Producent: TalonSoft. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Road to Moscow

W zalewie gier strategicznych, które ostatnio pojawiły się lub niedługo pojawią na rynku, Road to Moscow powinna od razu przyciągnąć uwagę prawdziwego stratega. Przedstawia ofensywę wojsk III Rzeszy na Związek Radziecki w roku 1941. A czym wyróżnia się spośród tylu innych? Choćby tym, że daje graczowi możliwość samodzielnego zaplanowania całego ataku, oferuje wyśmienitą grafikę i bardzo dużą swobodę działania. Jeżeli komuś nie chce się kierować działaniami na całym froncie wschodnim, może wybrać jeden z kilkunastu scenariuszy lub jedną z kilku minikampanii. Termin: połowa 1997. Producent: Arsenal Publishing. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

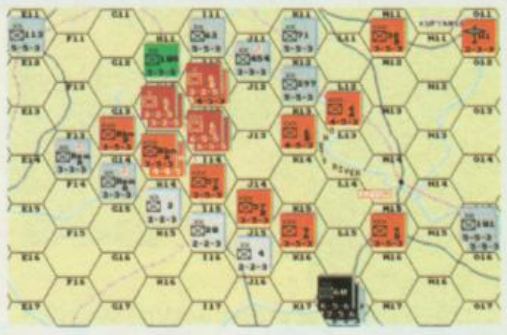


Front Wschodni

Firma Schwerpunkt wydała niedawno serię gier strategicznych, przedstawiających ważne epizody II wojny światowej, a konkret nie – walki na froncie wschodnim. W skład serii weszło do tej pory pięć tytułów. Oto one.

Kiev

Walki w okolicach Kijowa w latach 1941–1943. Zadaniem gracza jest jak najszybciej zdobyć Ukrainę i umożliwić III Rzeszy korzystanie z jej bogatych zasobów naturalnych lub (jeżeli wybrał stronę rosyjską) jak najbardziej opóźnić ruchy wojsk niemieckich i zadać im możliwie największe straty. W skład gry wchodzą 3 scenariusze przedstawiające różne epizody walk.



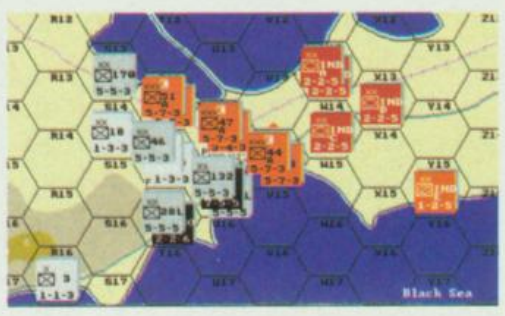
Izyum

W latach 1942–1943 Niemcy atakowali dwa ważne punkty strategiczne: Izyum i Kharkov. Gra umożliwia odtworzenie tych wydarzeń po jednej z dwóch zaangażowanych stron. W skład gry wchodzi 5 scenariuszy.



Battles of the Crimean Peninsula

W tym odcinku serii musisz jak najszybciej zdobyć Krym, aby uniemożliwić Rosjanom bombardowanie pól naftowych w Ploesti. Do wyboru 3 scenariusze.



Battles of Leningrad

Akcja gry obejmuje lata 1941–1943. Jako dowódca oddziałów oblegających Leningrad musisz zadbać, aby miasto padło jak najszybciej. Do wyboru 3 scenariusze. Niedawno pojawiła się druga, ulepszona wersja gry.

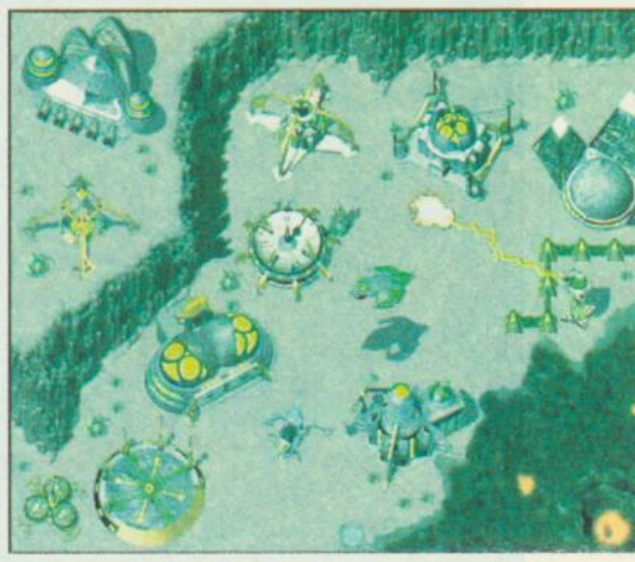
Rostov

Lata 1941–1943, kolejne niemieckie ofensywy na południowym wschodzie. Do wyboru 3 scenariusze. Podobnie jak we wszystkich innych częściach, możesz dowodzić zarówno Niemcami, jak i Rosjanami.

W połowie roku ukażą się upgrade'y do pierwszych 4 gier, oferujące nowe możliwości i likwidujące błędy wykryte w obecnych wersjach. Pod koniec roku firma Schwerpunkt planuje także wydanie dwóch nowych tytułów. Pierwszy z nich będzie szóstą już grą, zajmującą się frontem wschodnim – walki o Kursk lub Bryansk (które z nich, jeszcze nie wiadomo). Drugi tytuł będzie pierwszą grą z nowego cyklu – walki na froncie zachodnim. (frogger)

Mission to Nexus Prime

Kolejne wcielenie Command & Conquer zapowiada się na tyle interesująco, na ile może gra będąca następnym klonem popularnego tytułu. Według zapewnień autorów, fabuła Mission to Nexus Prime będzie znacznie bardziej rozbudowana niż w innych produkcjach tego typu. Do wyboru będą klasycznie 2 strony (UEH – United Ethos of Humanity, strona dobra i Rossh, strona zła) oraz 40 misji (po 20 na każdą ze stron). MtNP oferować ma grafikę w wysokiej rozdzielczości (aż do 1280×1024). Termin: koniec 1997. Producent: DigiFX. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



YEA '97

Komunikat organizatora kolejnej edycji konkursu
Young Electronic Arts

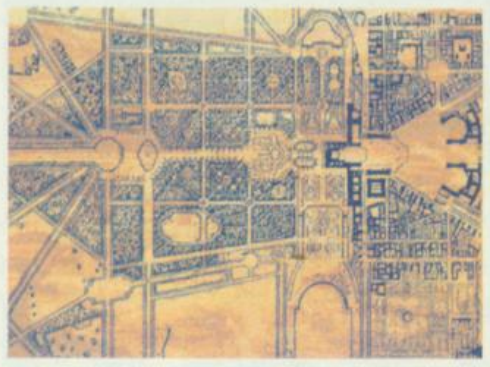
Wszystkich młodych twórców sztuki komputerowej zapraszamy do udziału w konkursie Young Electronic Arts '97. Każdy, kto jeszcze nie ukończył 26 lat i lubi tworzyć komputerowe grafiki, animacje, produkty multimedialne (elektroniczne gazety, galerie, gry itp.) może do końca tego roku przesłać swoją twórczość pod adresem: Young Electronic Arts '97, skr. poczt. 57092, 53-638 Wrocław 57. Nadesłane prace będą oceniane przez międzynarodowe jury, a liczne nagrody zostaną rozdane podczas targów Infosystem '98 w Poznaniu. Osoby zainteresowane uczestnictwem prosimy o kontakt (pod podany wyżej adres lub przez sieć Internet: yeaplpz@pwr.wroc.pl). Więcej informacji (m.in. regulamin, zbiór prac laureatów YEA '95 oraz lista sponsorów) można uzyskać pod http://www.pwr.wroc.pl/yea. (zp)

WERSAL 1685

Jest rok 1685. Na tronie zasiada Ludwik XIV, znany jako Król Słońce. Francja przeżywa rozkwit kulturalny i intelektualny. Ludwik ze swym dworem przebywa w pałacu wersalskim. Tam właśnie toczy się akcja nowej gry francuskiego zespołu Cryo.

Fabuła gry jest dosyć prosta. Po pałacu zaczynają krążyć pogłoski, że ktoś czyha na życie monarchy i ma zamiar podpalić Wersal. Jako zaufany człowiek króla otrzymujesz zadanie wykrycia spisku i zapobiegnięcia tragedii. Żeby osiągnąć cel, będziesz musiał przemierzyć pałac wzdłuż i wszerz, porozmawiać z mnóstwem osób i rozwiązać wiele zagadek. Podczas wędrówek natkniesz się na dziesiątki małych intryg. Musisz bowiem wiedzieć, że w tamtym okresie intrygi były ulubioną formą rozrywki na dworze królewskim.

Gra ma znakomitą grafikę. Wprawdzie po pałacu nie można się poruszać całkiem swobodnie, ale w każdej lokacji mamy możliwość obrotu o dowolny kąt oraz spoglądania w górę i w dół. Każdą komnatę możemy więc obejrzeć od podłogi aż po żyrandol. A oglądać naprawdę jest co. Nie muszę chyba nikogo przekonywać, że w pałacu wersalskim wnętrza prezentują się wspaniale. Dzięki pracy grafików z Cryo cały ten przepych możemy oglądać na monitorach. Piękne, renderowane tła, znakomicie zeskanowane obrazy, mnóstwo szczegółów. Przy obrotach nic się nie zacina, piksele nie wyłażą na wierzch, jak w wielu innych grach trójwymiarowych. Czysty profesjonalizm. Grafika wyświetlana jest w wysokiej rozdzielczości w 256 kolorach. Jedynym



drobnym zgrzytem w tym wszystkim są postacie, które wyglądają nieco sztucznie. Nie zmienia to jednak faktu, że grafika jest naprawdę znakomita.

Podobnie rzecz się ma z oprawą dźwiękową. W wędrówkach po pałacu towarzyszy nam piękna, barokowa muzyka, idealnie dopasowana do klimatu gry.

Wersal 1685
Dystrybucja: IPS CG

Szkoda tylko, że nie została nagrana jako audio track. Wszystkie dialogi prowadzone są w języku francuskim, jak przystało na grę francuską (co, nie znacie tego języka? Quel dommage!). Nie bójcie się jednak, grę opatrzono polskimi podpisami, więc na pewno zrozumiecie jej treść. Wykluczam oczywiście przypadki notorycznych analfabetów. Tekstu w grze jest sporo, przede wszystkim w częściach edukacyjnych. Przed przystąpieniem do rozmowy z określoną postacią można uzyskać o niej interesujące informacje.



Wersal 1685 to nie tylko gra. Oprócz tego, że zawiera wątek fabularny, stanowi olbrzymie źródło wiedzy o pałacu, jego ówczesnych mieszkańcach, zwyczajach dworu królewskiego i samego monarchy.

Dopiero po dłuższej zabawie dostrzega się, jak wielki trud włożyli autorzy w dokładne oddanie realiów ówczesnego życia w Wersalu. Wszystkie wnętrza aż po najdrobniejsze szczegóły są zrekonstruowane na podstawie dawnych rycin. Obrazy wiszą na swoich oryginalnych miejscach, tak jak w roku 1685. Nawet tkaniny na ścianach są „oryginalne". Dzięki programowi możemy ujrzeć pałac taki, jaki był 300 lat temu. Nie mówiąc już o tym, że mamy dostęp do pomieszczeń, do których normalnie turyści nie są wpuszczani (obecnie dla zwiedzających udostępniono tylko kilkanaście komnat). Oprócz tego program oferuje obszerny zbiór dokumentów, planów, biografii – wszystkiego, co się wiąże z życiem kulturalnym Wersalu w XVII w. Jeżeli więc ktoś nie ma ochoty grać, może z powodzeniem używać tego produktu jako encyklopedii multimedialnej.

Muszę stwierdzić, że gra urzekła mnie rozmachem i perfekcyjnym dopracowaniem szczegółów. Polecam i rodzicom, i dzieciom, a przede wszystkim – moim koleżankom i kolegom z romanistyki.

FROGGER

Minimalne wymagania sprzętowe:

486 DX2/66, 8 MB RAM









Cryo 1997
Przygodowo-edukacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 95%
Dźwięk: 90%
Ogółem: 92%



Tematyka horroru została już wykorzystana w kilku słynnych grach (Phantasmagoria, Gabriel Knight czy, z dawnych lat, Elvira). Po prostu, lubimy się bać oraz rozwiązywać problemy, które skrywają mroczne tajemnice. Przemiana człowieka w bestię, obrządki tajemniczych sekt, rytuały pradawnej magii, polowanie na potwory w zamkowych korytarzach, ruinach czy w leśnej głuszy – wszystko to już nie raz widzieliśmy na ekranach kin i telewizorów.

Najnowszą grą, która przenosi nas w świat horroru, jest Realms of the Haunting, połączenie gry przygodowej i 3D. Klimatem oraz pewnymi rozwiązaniami gra wyraźnie nawiązuje do Alone in the Dark. Wcielasz się tutaj w postać młodego Adama Randalla. Bohater, dręczony koszmarami sennymi po śmierci ojca, postanawia odwiedzić ogromny dom na pustkowiu. Kiedy przekracza jego progi, drzwi zatrzaskują się... W tej chwili rozpoczyna się Przygoda. Dom nie jest zwykłym, starym i nadszarpniętym przez ząb czasu budynkiem.



Za jego drzwiami i w jego podziemiach kryją się tajemnicze ołtarze oraz grobowce pradawnych rycerzy, na ścianach ktoś nakreślił przerażające napisy, czyjaś dłoń wymalowała pentagramy. Gdzieś w tym domu znajduje się Brama do Wieży znajdującej się poza czasem i przestrzenią. Do Wieży, z której prowadzą drogi do innych światów. Przeciwko Tobie staną liczne zastępy wrogów, spotkasz tajemniczych nieznajomych, którzy wiedzę i siły oddali Złu. Znajdziesz też osoby, które Cię wesprą.



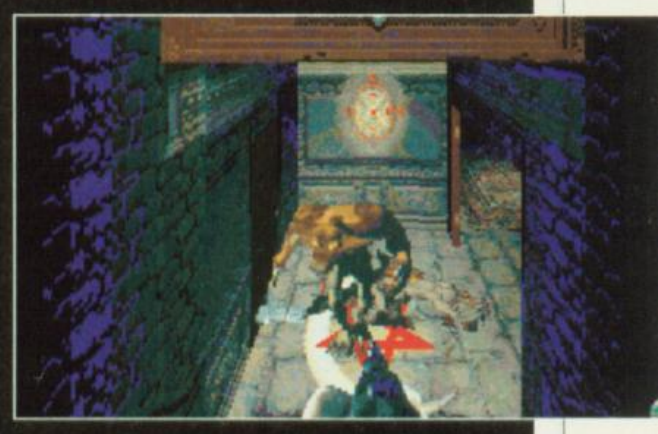
Realms of the Haunting jest grą przygodową – bohater zbiera przedmioty i korzysta z nich oraz rozwiązuje zagadki. Jest też grą doomopodobną – obserwujesz świat oczami bohatera, spotykasz setki potworów, które trzeba zlikwidować za pomocą konwencjonalnej i magicznej broni. Jednak zarówno w swej warstwie przygodowej, jak i zręcznościowej gra jest na tyle łatwa, iż ukończenie jej nie powinno sprawić specjalnych kłopotów. Każdy powinien jednak pamiętać, że walka nie zawsze jest najlepszym wyjściem (zwłaszcza, kiedy wrogowie są nieśmiertelni). Odrobina zdrowego rozsądku i w miarę szybki refleks, to sposób na poradzenie sobie z wszelkimi przeciwnościami. W swojej podróży nie będziesz samotny. Od pewnego momentu gry towarzyszyć Ci będzie, posiadająca paranormalne zdolności, piękna (naprawdę: piękna!) Rebecca. I chociaż nie pomaga w walce, to jej rady i komentarze ubarwiają grę i pozwalają zrozumieć świat, w którym się znalazłeś.



REALMS OF THE HAUNTING



Realms of the Haunting zajmuje aż cztery krążki kompaktowe. Zawiera 90 minut fabularnych sekwencji, które są majstersztykiem – nastrojowe i perfekcyjnie zrealizowane, wprowadzają gracza w istotę problemów, które będzie musiał rozwiązać. Niecierpliwych graczy namawiam, aby tym razem uzbroili się w cierpliwość. Na Boga, nie „przewijajcie" filmów, bo stracicie połowę zabawy! Także dźwięk jest znakomity. Huk wystrzałów, trzask rozbijanych szyb, obłąkańczy śmiech kobiety i rozpaczliwy płacz dziecięcy, szepty tajemniczych posągów, skrzypienie drzwi, a nawet bzyczenie much i plusk kapiących z sufitu kropel – to wszystko towarzyszy nam w czasie gry.



Realms of the Haunting ma jednak pewne wady, dość zdumiewające jak na program tej jakości. Przede wszystkim: liniowy scenariusz. Wydaje się, iż powinniśmy mieć do dyspozycji przynajmniej kilka możliwych ścieżek rozwoju. Nic z tego.

Poza tym, niezbyt wygodne jest korzystanie z map, a także zbieranie niektórych przedmiotów. Denerwujące również bywa wielokrotne odwiedzanie tych samych miejsc i przechodzenie tymi samymi labiryntami. Ale nie zmienia to faktu, że Realms of the Haunting jest grą bardzo interesującą i przepięknie wykonaną. Lektura obowiązkowa – prof. P. jutro robi klasówkę.

JACEK PIEKARA

Minimalne wymagania sprzętowe:

Pentium 75, 8 MB RAM, CD-ROM 2×



Realms of the Haunting

Dystrybucja: LiComp

Realms of the Haunting

Gremlin 1997

Przygodowa

PC CD-ROM

Grafika: 95%

Dźwięk: 89%

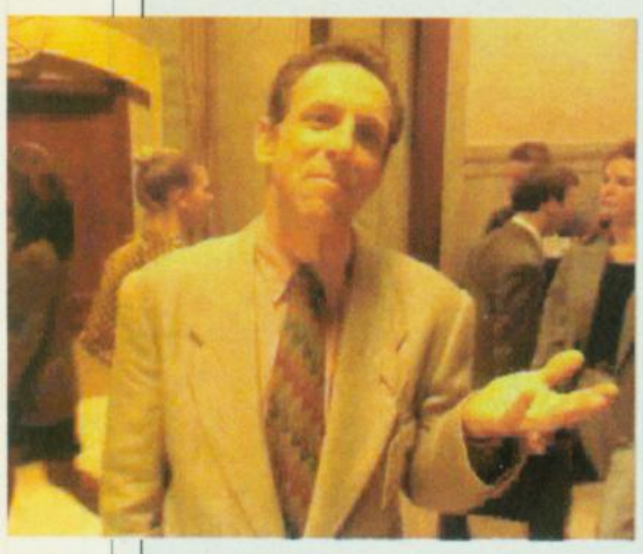
Ogółem: 84%

ERASER - TURNABOUT



Film o takim samym tytule co opisywana gra ukazał się pod koniec ubiegłych wakacji. Byłem wtedy w Łebie i tak mi się nudziło, że poszedłem pośmiać się z nowego obrazu z Arnoldem Schwarzeneggerem. Cuda się tam wyprawiały niemożebne. Ludzie nudzili się chyba tak samo jak ja, bo kino było wypełnione po brzegi. Zachęceni wysoką frekwencją producenci pomyśleli, że warto wydać grę opartą na filmie, cieszącym się tak dużą popularnością (czym owa popularność była spowodowana już nie pomyśleli). I tak, zupełnie przypadkowo, ukazała się gra Eraser (tytuł filmu przetłumaczono jako „Egzekutor", ale ja uważam, że trafniejsze jest „Wymazywacz", a najlepiej brzmi „Wycieracz" albo „Gumka myszka").

Ale żarty na bok. Gra stanowi kontynuację filmu, rozpoczyna się jednym z jego końcowych fragmentów. Agent „Arnold", czyli John Kruger, wysadza furgonetkę pozorując własną śmierć, lecą literki... i wreszcie po długim intro ukazuje się menu. Ponieważ gra

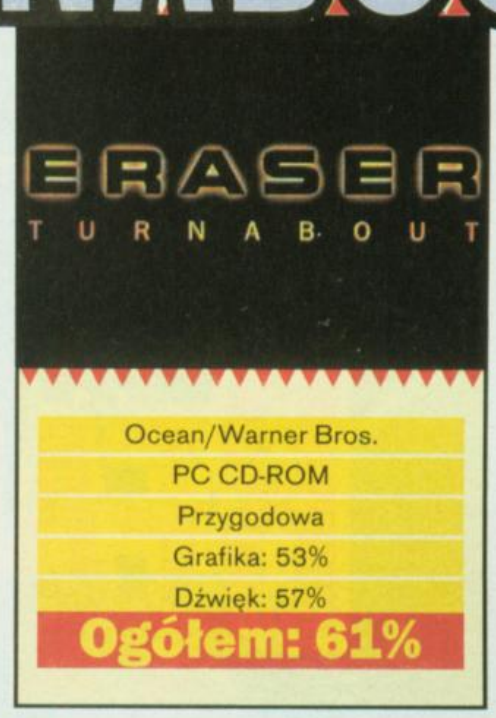


jest filmem interaktywnym, co oznacza, że jakieś zagadki przerywają człowiekowi oglądanie, to trzeba wcześniej te zagadki poznać. Służy do tego opcja „Practice". Korzystając z niej mamy okazję nauczyć się rozwiązywać wszystkie spotykane w grze puzzle oraz testy psychologiczne i postrzelać do złoczyńców. Ważne jest, żeby naprawdę się do tego przyłożyć, bo gdy ktoś nie poradzi sobie we właściwej rozgrywce, prawie zawsze ogląda napis GAME OVER.

Jak już wspomniałem, Eraser to film interaktywny. Umieszczone na dwóch płytkach pełnoekranowe filmiki są średniej jakości. Właściwie są różnej jakości, bo



czasem mamy do czynienia z filmem kolorowym, innym razem – z czarno-białym. Dość wyraźny natomiast jest dźwięk, co ma niebagatelne znaczenie dla zrozumienia dialogów. Animacje ogląda się „miło". Brak napisów ułatwiających poznanie treści rozmów powoduje, że dość często trzeba się posługiwać intuicją, co w połączeniu z cokolwiek statyczną akcją stwarza wrażenie, że to nie gra, a jakiś sen. Bardzo śmieszny, bo nie po polsku.



Ocean/Warner Bros.
PC CD-ROM
Przygodowa
Grafika: 53%
Dźwięk: 57%
Ogółem: 61%

Gram sobie, jacyś obcy ludzie coś do mnie mówią lub witają jak starego znajomego. Słucham i przyglądam się nieznajomym twarzom. Czasem otwieram szerzej oczy, bo mówi do mnie jakaś piękna kobieta, a do tego zwraca się bardzo poufale. Od razu zaczynam się zastanawiać, czy ja z nią kiedyś... Od czasu do czasu jacyś zamaskowani brutale czają się w budynku (jego zdjęcie zastąpiło właśnie obraz uroczej, mrużącej oczy i ślicznie się uśmiechającej przedstawicielki płci pięknej), próbują mnie zabić, korzystając przy tym ze standardowego arsenału amerykańskich bandziorów (granaty, bazuki etc.). A ja, bawiąc się przy tym prawie tak dobrze jak w Virtua Cop, rozwalam ich wszystkich sam, popisując się niezwykłymi umiejętnościami na miarę Arnolda-czarodzieja. Zestrzelenie lecącego granatu to pestka. Tak samo pestką jest pocisk z bazuki, no i magazynki z amunicją, upuszczane przez biednych bandytów. Ponadto rozwalam wszystkie donice (bo mogą w nich być apteczki), czyniąc mimochodem spustoszenie wśród szyb – z radosnym brzękiem rozpadają się na kawałeczki.

Eraser jest produktem porządnie wykonanym. Jakość dźwięku i muzyki naprawdę zadowala. Animacje, choć troszkę gorsze, są też do zniesienia. Fabuła, czyli to, „czym stoi każda gra" – dość interesująca. Jest zdrajca w FBI, jest supertajna i supernowoczesna broń, jest intryga, są pułapki, bomby do rozbrojenia, trzeba się w tym wszystkim połapać, nie dać się zabić i na koniec zdemaskować zdrajcę – na początku wiemy tylko, że to ktoś, kogo dobrze znamy. Może szef, przyjaciel, dziewczyna... Kto wie? Ta interaktywna, filmowo-przygodowa gra („interactive cinematic adventure game" – tak jest napisane w instrukcji) to tytuł godny polecenia.

TYMOTEOO



Minimalne wymagania sprzętowe:

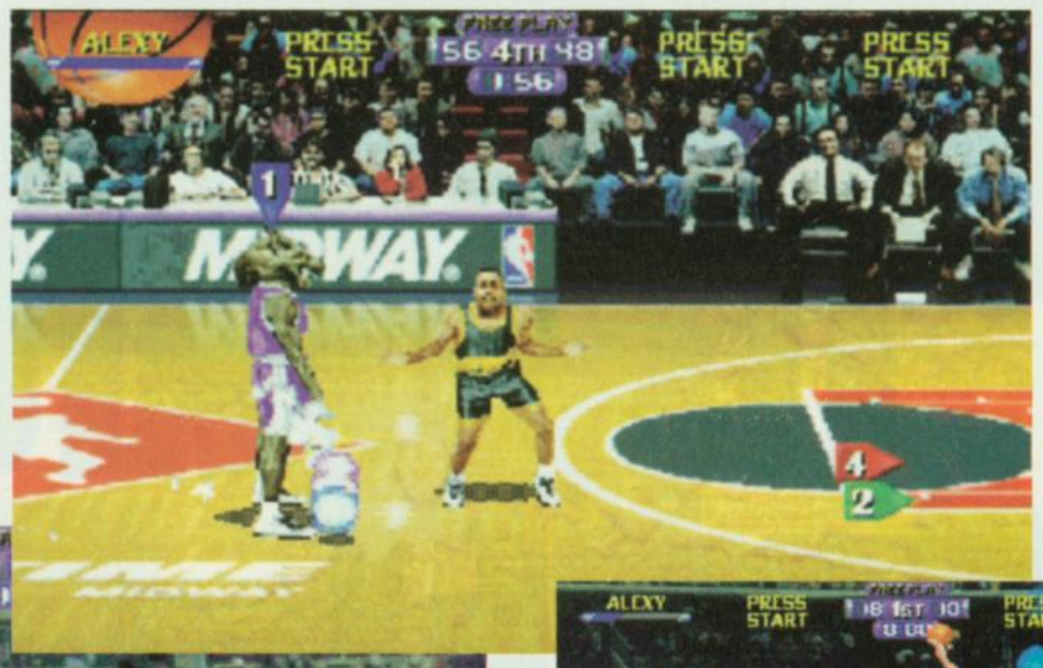
P100, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

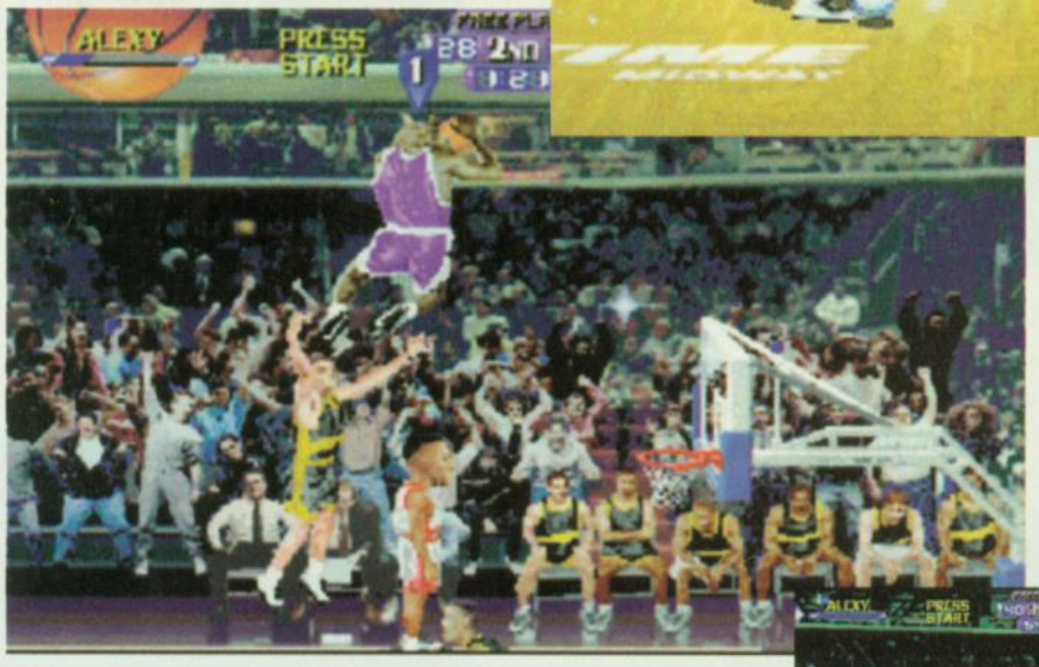
Eraser – Turnabout
Dystrybucja: Mirage

NBA HANGTIME

Udany pomysł pt. NBA Jam rozmnożył się przez pączkowanie i w ten sposób otrzymaliśmy dwie gry, kontynuujące temat zwariowanej koszykówki: NBA Jam Extreme (o której pisałem w numerze 3/97) oraz oficjalną kontynuację NBA Jam, czyli NBA Hangtime.

Miło mi donieść, że w czasach, kiedy słowo „grywalność" coraz mniej znaczy, a producenci gier





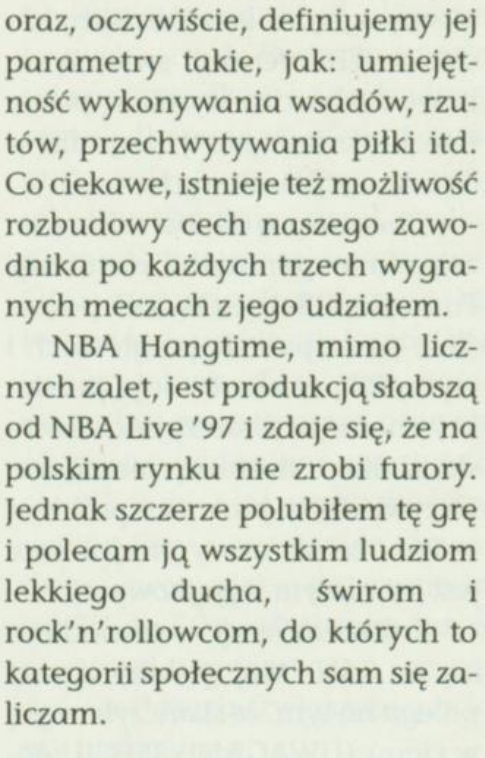




wolą zamiast niego określenia: „trójwymiarowy", „renderowany", „czasu rzeczywistego", a zwłaszcza zaś „unikalna technologia", otrzymujemy takie pole do porównań. Oto NBA Jam Extreme: dobre, ale przeładowane, za szybkie, z trójwymiarowym widokiem, który się nie sprawdza. Obok niego NBA Hangtime, wykonane raczej przeciętnie, będące nieco rozwiniętą wersją NBA Jam, ale broniące się grywalnością, ciekawe, wciągające, nie dorównujące może NBA Live '97, ale godne polecenia.

Jak napisałem, w wykonaniu NBA Hangtime nie widać wielkich różnic w stosunku do poprzedniczki. Niska rozdzielczość pozostała, skany postaci zawodników nie są wiele lepsze. Za to wyraźnie ożywiła się publiczność, która potrafi teraz wstawać, wiwatować i swoją ogólną postawą dopasowywać się do przebiegu meczu. A przebieg jest emocjonujący!

Oto bowiem autorzy gry zafundowali nam kilka istotnych innowacji. Najważniejsze z nich to: możliwość stosowania alley-oopów (jeśli ktoś, o zgrozo, nie śledzi kolejnych edycji KS Gambler to wyjaśniam, że alley-oop oznacza podanie piłki do zawodnika będącego w powietrzu nad koszem) oraz wykonywania tzw. podwójnych slam dunków, gdy jeden będący w powietrzu zawodnik podaje piłkę do drugiego. Oprócz tego mamy wszystko to, co w NBA Jam, czyli: szalone wsady, agresywne faule, szybką akcję i – wbrew pozorom – sporo taktyki. Wiem, co mówię, rozegrałem w Hangtime niemal setkę spotkań i wcale się nie nudziłem. Wykonanie trzy razy z rzędu podwójnego dunka czy alley-oopa owocuje efektami specjalnymi, np. nieograniczonymi zapasami wskaźnika „turbo" czy stuprocentową celnością rzutów.



Ciekawa, ważna i nowatorska opcja w grze to możliwość kreowania własnej postaci (Jacka P. to z pewnością ucieszy, choć chyba nie przepada on za takimi grami). Naszą postać wyposażamy w odczytywane w komentarzach imię (komentarz do gry jest tradycyjnie znakomity), indywidualny wygląd (możliwe cudeńka spod znaku „Kosmicznego Meczu") oraz, oczywiście, definiujemy jej parametry takie, jak: umiejętność wykonywania wsadów, rzutów, przechwytywania piłki itd. Co ciekawe, istnieje też możliwość rozbudowy cech naszego zawodnika po każdych trzech wygranych meczach z jego udziałem.

NBA Hangtime, mimo licznych zalet, jest produkcją słabszą od NBA Live '97 i zdaje się, że na polskim rynku nie zrobi furory. Jednak szczerze polubiłem tę grę i polecam ją wszystkim ludziom lekkiego ducha, świrom i rock'n'rollowcom, do których to kategorii społecznych sam się zaliczam.

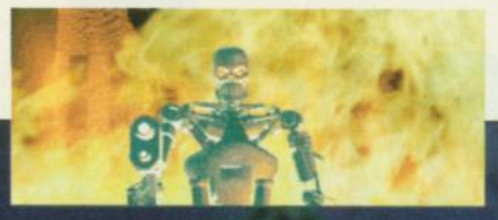
ALEX

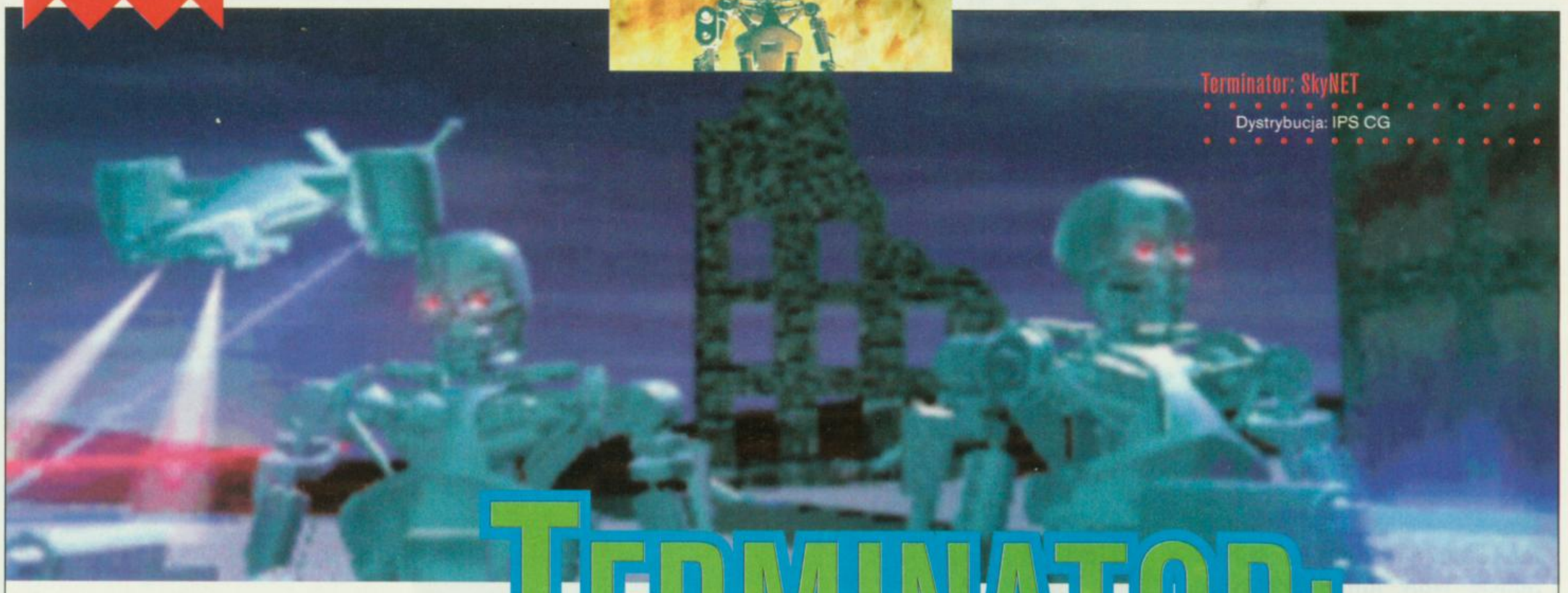
Minimalne wymagania sprzętowe:

486 DX2/66, 8 MB RAM, Windows 95



High Voltage/Midway 1997
PC CD-ROM
Sportowa
Grafika: 55%
Dźwięk: 69%
Ogółem: 77%





Terminator: SkyNET

Dystrybucja: IPS CG

TERMINATOR: SKYNET

Trochę ponad rok temu pojawiła się gra Terminator: Future Shock, firmy Bethesda Softworks. Gra nie została u nas zauważona, a szkoda – była ze wszech miar przełomowa. Przede wszystkim, po raz pierwszy w „chodzonej" grze FPP (a nie „latanej" jak Descent), użyto trójwymiarowych postaci. Było to, jak na tamte czasy, wyjątkowe osiągnięcie. Oprócz tego, wspaniały XnGine pozwalał na całkowitą wielopoziomowość, zastosowaną w znacznie większym stopniu niż w Dark Forces, System Shock czy też Descencie. Pozwalał np. tworzyć dom z oberwaną ścianą, dzięki czemu mogliśmy oglądać kolejne piętra budynku. TFS oferował świetną zabawę na bardzo wysokim poziomie. Brakowało mu tylko grafiki w SVGA i opcji sieciowych.

Obecnie gra odnosi sukces, jeżeli ma wspomniane elementy. Panowie z Bethesda Soft pomyśleli, podrapali się po głowach i wymyślili, że skoro mają już dobry engine, wystarczy dodać owe składniki i dostaną pieniądze. Oczywiście, to prawda – problem w tym, że ich nowy produkt nie jest już niczym wyjątkowym.

Krótko mówiąc – zawiodłem się na TSN. Mój główny zarzut polega na tym, że skończyłem grę w ciągu (UWAGA!!!) PIĘCIU godzin. Jest to dokładnie 1 i pół wieczoru. Kiedy nagle na ekranie pojawił się napis „The End", poczułem się oszukany. Ledwo zacząłem się wciągać i już muszę kończyć? Co jest?!

Tym razem intryga dotyczy atomowej superrakiety Hades, nad którą SkyNET przejął kontrolę. Misji jest tylko osiem i nie są szczególnie skomplikowane. Kiedy przypomnę sobie, jak przechodziłem TFS, a trwało to ponad miesiąc, to łezka nostalgii kręci



mi się w oku. Rozumiem, że TSN miał być z założenia grą multiplayer, ale Quake też jest taką grą, a przechodzenie go w trybie w single player to czysta przyjemność. Na płytce CD zmieści się znacznie więcej danych niż kilka nędznych etapów dla jednego gracza. Nie wiem, czemu Bethesda założyła, że w TSN będą grać tylko ludzie „okablowani".

Tym bardziej że SkyNET jest znacznie lepiej dopracowany niż jego poprzednik. Każdą misję poprzedza scenka briefingu, w której występują prawdziwi aktorzy. To, czego brakowało w TFS, czyli wstawki animowane po zakończonych sukcesem misjach w SN pojawiają się często i są bardzo dobrej jakości. Naprawdę nie rozumiem, czemu gra ma tylko osiem etapów.

Z drugiej strony widać, że twórcy mieli wiele dobrych pomysłów na zaprojektowanie etapów. Szaleńczy rajd jeepem w pogoni za uciekającym transporterem z rakietą, genialnie zaprojektowana przystań i łódź podwodna oraz wiele innych, wspaniałych miejsc. I nagle... „The End".



Tak więc podstawowa wada – gra jest za krótka. Poza tym SkyNET ma również kilka innych, mniejszych „bugów", równie denerwujących. Nie poprawiono w ogóle SI przeciwników. Nadal są rozkosznie głupi i próbują przechodzić przez ściany. Tryb SVGA ma wyjątkowo wkurzającą właściwość wieszania się, w momencie przejścia do menu gry, które (z zupełnie niezrozumiałych powodów) jest w niskiej rozdzielczości.

Mam w stosunku do TSN mieszane uczucia. Gra jest właściwie jedynie rozszerzeniem dla Terminator: Future Shock. Nie wnosi tak wiele nowego, żeby mogła funkcjonować na rynku jako samodzielny produkt. Całkowita nieprzydatność gry dla pojedynczej osoby ogranicza krąg odbiorców jedynie do tych, którzy mają dostęp do sieci lokalnej lub często grają po linku. Dla nich gra może się okazać rozrywką równie cie-



kawą jak Quake. Gdyby TSN był dodawany do TFS albo znacznie bardziej rozbudowany niż jest, byłby po Quake'u drugą najlepszą grą FPP ostatnich czasów. Niestety, nie jest. Po raz kolejny zawiodłem się na długo oczekiwanej grze. Szkoda.

ZOOLTAR - 800



Virgin/Bethesda Softworks 1997
PC CD-ROM
3D
Grafika: 77%
Dźwięk: 69%
Ogółem: 54%

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

FALLEN HAVEN

GAMBLER

Czegóż może brakować grze, w której połączono planowanie strategiczne, taktyczne rozgrywanie bitew, badania umożliwiające ulepszanie jednostek wojskowych i rozbudowę zaplecza gospodarczego? Finezji. Odrobiny finezji.







Taką grą jest Fallen Haven, najnowsza produkcja firmy Interactive Magic, przedstawiająca tysięczną wersję walki Ziemian z Obcymi w postaci turowej gry strategicznej. Nie chcę w ten sposób powiedzieć, że gra jest kompletnie do kitu. Skądże. Prezentuje poziom wyrobu rzemieślniczego – niezbyt błyskotliwego, ale dość solidnego. Cel w Fallen Haven to opanowanie stolicy przeciwnika. Aby tego dokonać, należy zająć krainy dzielące naszą stolicę od wrogiej. Dokonujemy tego poprzez desanty na kolejne prowincje i walkę na mapach widzianych w rzucie izometrycznym.

Ciekawe jest zróżnicowanie charakteru misji. Najeżdżając krainę neutralną, możemy liczyć na jej poddanie, gdy tylko zlikwidujemy oddziały wojskowe jej obrońcy. Kontrolę nad krainą opanowaną przez wroga zyskujemy dopiero wtedy, gdy pokonamy wszystkie jednostki wojskowe i wieże strażnicze, strzegące wstępu do znajdującej się tam bazy (w tym drugim przypadku zbyt powolne natarcie pozwala włączyć przeciwnikowi mechanizm autodestrukcji, co prowadzi do wyburzenia części budynków). Zdarzają się też misje specjalne, polegające na zniszczeniu laboratorium określonej jednostki wojskowej lub wszystkich jednostek przeciwnika, ale bez uszkodzenia jakiegokolwiek budynku. Wyjątkowość takiej misji polega na tym, że tylko raz można podjąć próbę jej wykonania, a powodzenie nagradzane jest dużą liczbą kredytów lub wprowadzeniem nowego, niedostępnego w inny sposób, rodzaju broni.

Rozwój naszego państwa podporządkowany jest wojnie, bowiem z krótkiego opowiadanka wprowadzającego w grę wynika, iż o żadnym kompromisie nie może być mowy. Jeśli chwilowo nie prowadzimy wrogich działań przeciw naszym sąsiadom, możemy zająć się rozwojem ekonomii (budując kopalnie przynoszące dochód), nauki (wznosząc laboratoria) oraz sił zbrojnych (powstają w fabrykach).

Gra wygląda na niezwykle prostą i taka jest w istocie. Niewielka liczba rodzajów pojazdów, budynków i przypisanych im współczynników sprawia, że dość szybko opanowuje się zasady gry, nawet nie zerkając do instrukcji. Oprócz elementów standardowych znalazło się tu niewiele ozdobników. Z ciekawszych można wymienić lądowanie desantu w nowej krainie. Problem tkwi nie tyle w lądowaniu, odbywającym się automatycznie, co we właściwym wyborze miejsca, o ile w ogóle uda się takowe znaleźć. Statek desantowy ma gabaryty sporej fabryki broni, więc często trudno pogodzić interesy taktyki z możliwościami technicznymi (obrońca ma tu spore pole do popisu: odpowiednie poprowadzenie murów obronnych, rozmieszczenie jednostek).

Prostota gry ma jednak także wady. Gdy spędzimy z nią dłuższy czas, staje się nieco monotonna: przygotowanie sił ekspedycyjnych – atak. Badania i pozyskiwanie środków na rozbudowę armii odbywają się niemal automatycznie. Same bitwy, na skutek uproszczenia reguł walki, również stają się schematyczne. Otóż atakujący rozpoczyna bitwę od lądowania, co jeszcze nie jest grzechem. Grzechem natomiast jest powstrzymywanie się obrony z oddaniem strzału do chwili, gdy atakujący otworzy ogień. Przy umiejętnym dowodzeniu prowadzi to do usunięcia od 30 do 50% sił obrony już w pierwszej turze bitwy, co przesądza o jej losach (zwłaszcza gdy to my atakujemy).

W Fallen Haven prostota łączy się z szybkością. Jedną kampanię można skończyć w 2 dni (poziom Easy). Zaprzecza to tezom, jakoby strategie były przeznaczone dla ludzi mających setki godzin wolnego czasu. Być może mamy tu jednego z pierwszych reprezentantów tzw. strategii biurowej, która zastąpi w pewnym zakresie takie biurowe hity, jak Tetris, Kulki czy Solitre. Wszak rozegranie jednej bitwy nie zajmie więcej czasu.

SIR HASZAK

Fallen Haven

Dystrybucja: MarkSoft



Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

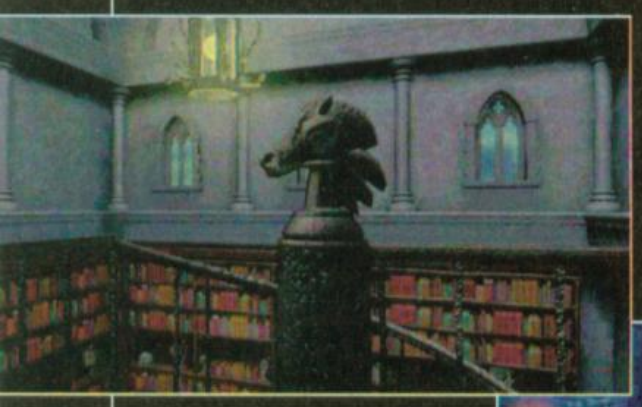
FALLEN HAVEN

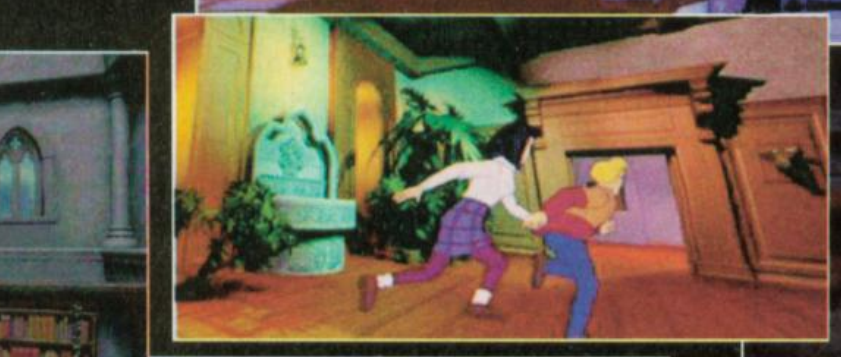
Interactive Magic 1997
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 71%
Dźwięk: 60%
Ogółem: 65%

CLANDESTINY

Gdy los pokarał Cię głupią żonką, która najczęściej musi mieć decydujące zdanie, to kłopoty są nie do uniknięcia. Jeśli, na dodatek, w tak krytycznej sytuacji decydujesz się na wyjazd do zmurszałego zamczyska, pełnego duchów i upiorów, to sam się prosisz o kłopoty. Taką właśnie pochopną decyzję podjął bohater Clandestiny, a właściwie jego żona.

Małżonkowie docierają do zamku i zostają tam uwięzieni. Włóczą się po ciemnych korytarzach, rozwiązując mnóstwo zagadek i łamigłówek. W zamku rozgrywają się przedziwne, tajemnicze, na dodatek całkiem dowcipne sceny, z których można się trochę dowiedzieć o historii zamku i ciążącej na nim klątwie. Po zamczysku błąkają się niezliczone roje duchów i upiorów. Znaleźć też można wiele bardzo starych obrazów, rzeźb, elementów uzbrojenia oraz innych przedmiotów, których nie powstydziłoby się żadne muzeum na świecie.



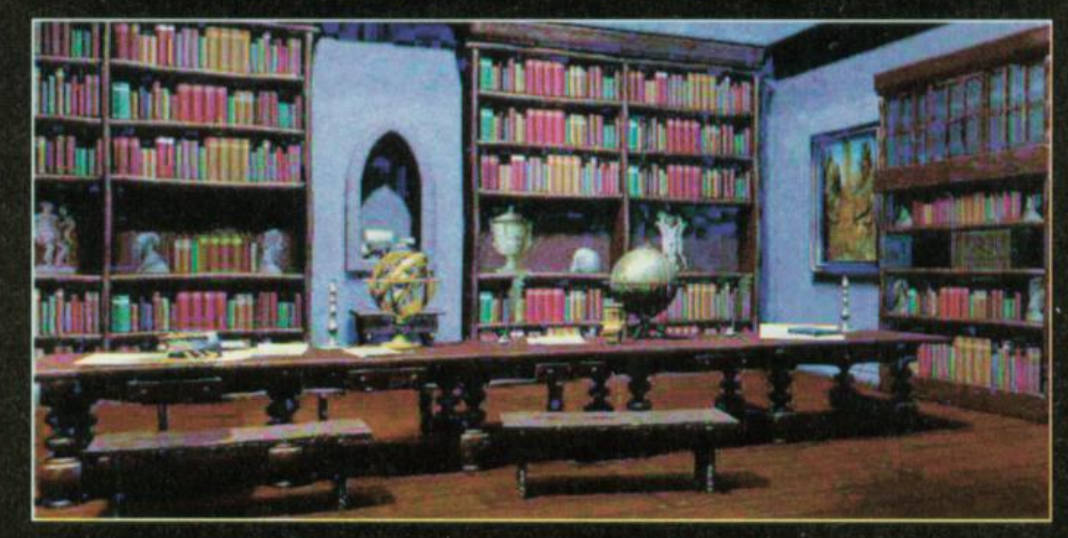






O muzeum wspominam nie bez przyczyny – wymienionych przedmiotów nie można używać. Można je jedynie oglądać i ewentualnie wysłuchać opowieści z nimi związanych. Jak widzicie, przebywanie w zamku jest dokładnie tak porywające, jak chodzenie godzinami po muzeum. Jeżeli ktoś lubi, to mu się spodoba. Gorzej, gdy nie lubi. Mnie się nie podobało. Co prawda, historyjki o życiu wujków, stryjków, ciotek i innych krewnych uwiecznionych na obrazach bywały zabawne, a poza tym muzea lubię, ale nie wtedy, gdy przewodnik „wycieczki" przemawia archaicznym językiem angielskim, do tego ze szkockim akcentem.

Istota gry polega na rozwiązywaniu różnego rodzaju łamigłówek. Wszelkie wierszyki i rymowanki są, tak samo jak dialogi, mało przystępne, toteż ich wartość rozrywkowa jest (dla Polaka) znikoma (trafia człowieka, gdy musi szukać w słowniku starodawnych zwrotów – całe szczęście, że w grze umieszczono indeks trudniejszych wyrazów, ale to i tak marna pociecha). Natomiast puzzle i łamigłówki są denerwująco nielogiczne i jako takie raczej się do niczego nie nadają.



Gdy już wiadomo, że przebywanie w zamku jest nudnawe oraz że stanowiące esencję gry zagadki są z różnych przyczyn mało ciekawe, to przychodzi na myśl pytanie: co robić z Clandestiny?

Otóż, można oglądać animacje i słuchać muzyki. Filmiki są fantastyczne, mają wartką akcję, są śmieszne, a na dodatek wykonane na wzór produkcji animowanych Disneya (i dorównują im jakością). Na ich płynność nie można narzekać, podobnie zresztą, jak i na jakość sampli. Muzyka w grze jest genialna. Jeśli miałbym wybierać tytuły z najlepszą muzyką (z kilku ostatnich miesięcy), to na pewno na mej liście znalazłby się i ten. Muzyka nie tylko potęguje klimat gry, ale jest też bardzo ciekawa zarówno ze względu na bogactwo instrumentów, jak i na różnorodność melodii. Szkoda tylko, a właściwie w dzisiejszych czasach nawet wstyd, że poza tytułowym wątkiem możemy się cieszyć muzyką tylko w wersji monofonicznej.

Zwykle w tym miejscu piszę, czy dany tytuł jest dobry czy nie. W tym wypadku ocena sprowadza się tylko do jednego, fundamentalnego zresztą, stwierdzenia: Clandestiny to produkt całkowicie chybiony. Na polskim rynku gier komputerowych nie znajdzie odbiorcy przede wszystkim ze względu na barierę językową. Jednak dla tych nielicznych, którym nie straszne są zawiłości składni archaicznego angielskiego, mogę napisać, iż gra jest nawet niezła. Szkoda, że nie została wydana w wersji polskiej.



TYMOTEOO

PS Pewnie zastanawiacie się, jak tu oglądać animacje, gdy najpierw trzeba ułożyć jakieś puzzle? Otóż w grze znajdują się tipy. Komputer sam tłumaczy, co i jak trzeba zmajstrować, a jak i to Was znudzi, możecie mu polecić, aby wszystko zrobił sam (polecam tę drugą ewentualność).

Clandestiny

Dystrybucja: IPS CG

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

CLANDESTINY

Trilobyte 1997
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 80%
Dźwięk: 95%
Ogółem: 40%

HARVESTER

GAMBLER

Oto przygodówka zapowiadana na szumnie przez Virgin od miesięcy. Miała zdystansować Phantasmagorię Sierry i wyznaczyć nowy kierunek w rozwoju gier-horrorów. Niestety, skończyło się na zapowiedziach. Harvester nie jest wprawdzie niewypałem, ale „pobić" sukcesu Phantasmagorii w żadnym wypadku nie zdoła. Wynika to głównie z klimatu gry. Czy było to zamierzeniem autorów czy nie, wyszła raczej groteska niż prawdziwy horror. Miejscami nie wiadomo, czy śmiać się czy bać.

Akcja rozgrywa się w malutkiej miejscowości o nazwie Harvest. Bohaterem jest młody chłopak, który obudziwszy się pewnego ranka stwierdził, że kompletnie stracił pamięć. Pierwsze chwile spędza więc łażąc po domu i zadając śmieszne pytania w stylu: „Kim pan/pani jest?" – co doprowadza do spięć z rodziną. W końcu dowiaduje się, jak ma na imię i, co najważniejsze, że właśnie się zarę-



czył. Bohater odwiedza więc swoją narzeczoną i stwierdza (o zgrozo!), że pozostał z niej tylko kawałek szkieletu (konkretnie czaszka i kręgosłup) i sporo krwi. Czy elementy te rzeczywiście należą (należały?) do dziewczyny? Nie wiadomo, trzeba samemu rozwiązać zagadkę. Nasz chłopaczek nawiązuje też pierwszy kontakt z tajemniczą organizacją, która (jak się wkrótce okazuje) rządzi całym miasteczkiem.

Od pierwszych momentów sceneria Harvestera wydaje się dziwna i nie całkiem na serio. Psychopatyczne osoby, dziwaczne miejsca. Baza rakiet nuklearnych w miasteczku liczącym kilkudziesięciu mieszkańców – w dodatku dowodzona przez skretyniałego, półkalekiego oficera. Olbrzymie zakłady przemysłowe.

Minimalne wymagania sprzętowe:

DX4/100, 8 MB, CD-ROM 2×

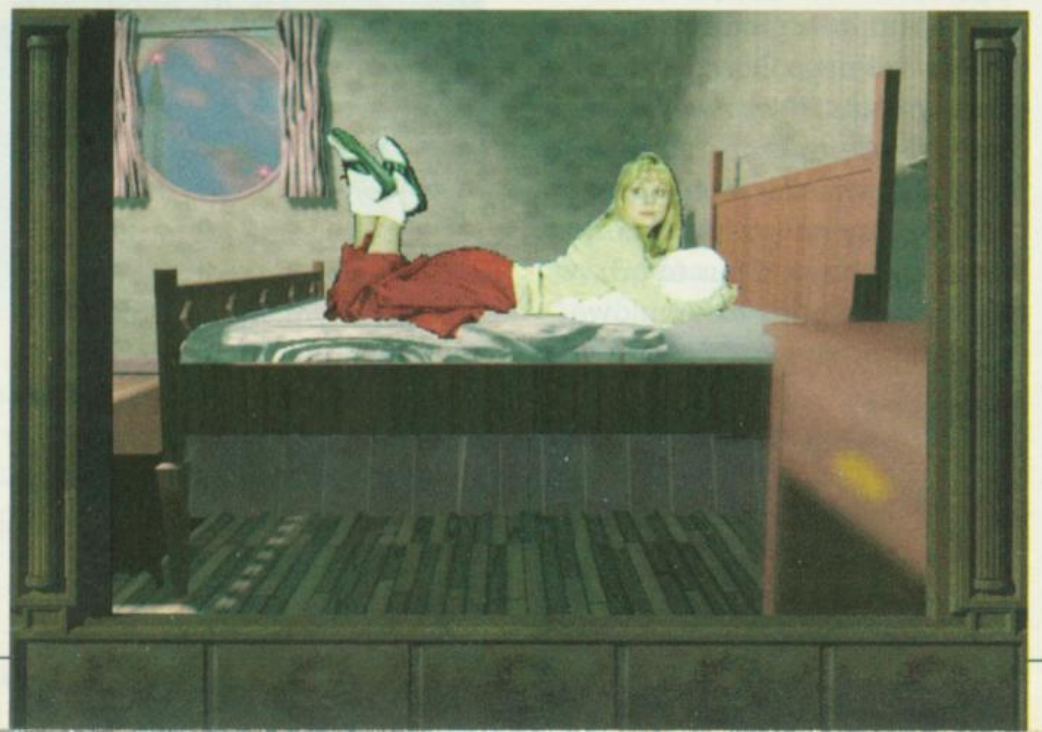




Dom starej kobiety podającej się za czarownicę. Jednym słowem – cuda nie-widy. Myślałby kto, że na takim zad... przepraszam, odludziu chciałoby się komuś tyle

Harvester

Dystrybucja: IPS CG



budować! Wszystko wygląda jakoś nienaturalnie, spotykane osoby są sztuczne i mówią dziwne rzeczy.





Do ciekawostek można zaliczyć fakt, że w grze wprowadzono opcję walki, co w przygodówkach nieczęsto się zdarza. Naciśnięcie prawego klawisza myszy umożliwia zadanie ciosu. W związku z tym co jakiś czas zdarza się, że trzeba komuś przyłożyć (zwykle kończy się to tragicznie, dla bohatera oczywiście). Niezbyt udany pomysł, moim skromnym zdaniem. Horror powinien się opierać na czymś innym niż zwykłe mordobicie z różnymi stworzeniami.

Wykonanie Harvestera nie jest na zbyt wysokim poziomie. Filmików wcale nie ma tak dużo jak stara się nam wmówić firma Virgin, a w dodatku są kiepskiej jakości. Tła wprawdzie ładne, ale sztywne i statyczne. Sylwetki postaci niezbyt dobrze wpasowano w otaczające pejzaże. Jednym słowem, ktoś troszkę spartaczył robotę! Pod względem opracowania graficznego Harvester nie umywa się do takich produkcji, jak Phantasmagoria 1-2 czy Gabriel Knight 2.

Tak więc rewolucji nie ma. Pograć warto, szczególnie gdy ktoś gustuje w brutalnych (i czasami niesmacznych) scenkach. Do kupna zbytnio nie namawiam, chociaż Harvester nie prezentuje się wcale gorzej niż niektóre produkty dostępne na rynku.

FROGGER

HARVESTER

Virgin 1997
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 55%
Dźwięk: 65%
Ogółem: 60%

CITY OF LOST CHILDREN

Gra została stworzona przez dwóch francuskich reżyserów. Pierwszy z nich, bardziej sławny (głównie dzięki filmowi Delikatessen), to Jean-Pierre Junet. Drugi, mniej znany, to Marc Caro. Wspólnym wysiłkiem dwóch żabojadów (mordercy!) powstała przygodówka zbliżona nieco wyglądem do gier popularnej serii Alone in the Dark.

Antagonistą jest pewien naukowiec o imieniu Krank (co po niemiecku znaczy – chory). Ze względu na zaawansowany wiek, a może też inne, bliżej nie znane czynniki, osobnik ten ma kłopoty ze spaniem – w ogóle nie śni. Aby



się wyleczyć, Krank porywa dzieci i eksperymentuje na nich, szukając antidotum na swoje dolegliwości. Od pewnego czasu po mieście krążą bojówki zaufanych pracowników Kranka, przechwytując wszystkie dzieci pozostawione bez opieki. Bohaterką gry jest mała dziewczynka (tak na oko z 7–8 lat) o imieniu Miette (Okruszek). Musi poradzić sobie ze złym Krankiem i uratować młode pokolenie swojego miasta.

Na pierwszy rzut oka City of Lost Children zachwyca wspaniałymi teksturami, przyjemnymi dla oka barwami i całkiem niezłą (choć nieco powolną) animacją. Miasto ma niewątpliwie swój klimat. Coś, jakby Londyn z przełomu wieków – wąskie alejki, opary, wysokie ceglane budynki. Ogólnie, działa dosyć przygnębiająco. Pierwsze wrażenie trochę słabnie po kilkunastu minutach grania. Okazuje się bowiem, że plansze są do siebie bardzo podobne, więc gra po niedługim

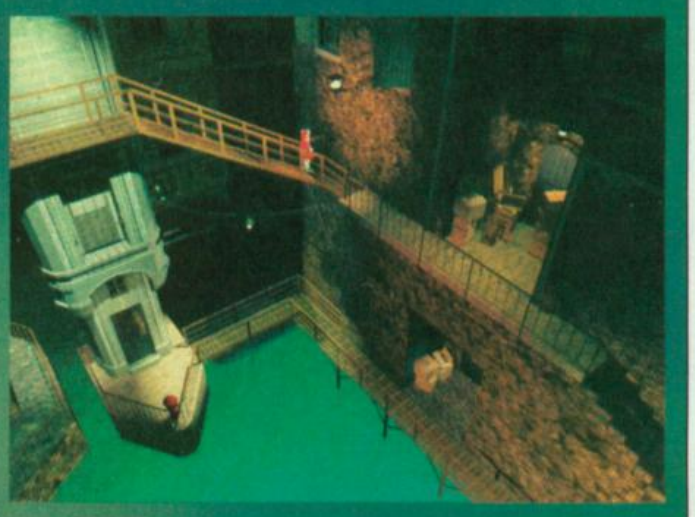


czasie staje się monotonna. Drobne niedociągnięcia można też wyłapać w animacji postaci, np. Miette za każdym razem przed wejściem lub zejściem ze schodów drepcze kilka sekund w miejscu, ustawiając się dokładnie naprzeciwko pierwszego schodka.

CotLC jest kolejną dziwaczną przygodówką, z mrocznym i tajemniczym klimatem. Nie wiadomo, czy ma to być horror czy bajka (przynajmniej na początku). Spotykane postacie są przeważnie małomówne, dziwaczne i równie tajemnicze jak samo miasto. Sądzę, że nie każdemu przypadnie to do gustu.

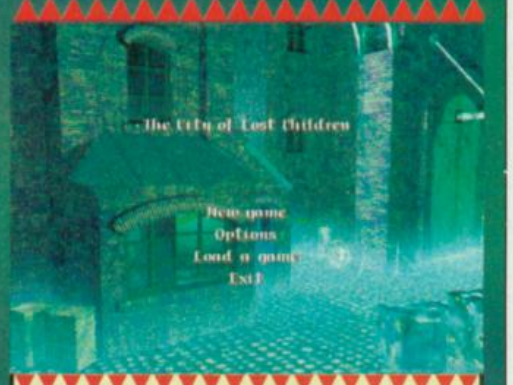
Gra oferuje bardzo staranną grafikę (która, niestety, wymaga dobrego sprzętu), stosunkowo nietypową fabułę i prostą obsługę. Przeznaczona jest raczej dla graczy lubiących rozrywkę niestandardową.





Aha, i jeszcze ostrzeżenie dla wielbicieli Alone'ów – tutaj nie strzela się z giwery do wszystkiego, co się rusza i na drzewo nie ucieka!

FROGGER



Minimalne wymagania sprzętowe:

Pentium 100, 16 MB RAM, CD-ROM 4×

Psygnosis 1997
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 78%
Dźwięk: 60%
Ogółem: 65%

The City of Lost Children
Dystrybucja: CD Projekt

DEUS

Jeszcze zanim udało mi się zdobyć pełną wersję gry, wiedziałem, że jest to trójwymiarowa przygodówka, sequel do Robinson's Requiem. Już przed paru laty tamta gra wyróżniała się interesującymi rozwiązaniami. A co w sequelu rozruszało me kości, zwietrzałe od miernych gier (he, he)? Przede wszystkim, maniakalne dążenie autorów do realizmu. W czym się to przejawia? W tym mianowicie, że obraz zawsze widzimy z perspektywy głównego bohatera (nie ma tu żadnych ujęć np. spod lewego barku turysty, trawersującego zboczem pobliskiej góry). To, pozornie, mogłoby oznaczać po prostu kolejnego konkurenta Dooma. Tyle tylko, że gdybyśmy w Deusie



wybrali się w zasypane śniegiem góry w koszulce i adidasach z Minigunem, to albo skręcilibyśmy nogę, albo zamarzlibyśmy z zimna, albo umarli z głodu, nie napotkawszy żadnego Obcego, Demona czy Adolfa Hitlera we własnej osobie. Bo ciężar broni nie pozwoliłby na przeskoczenie żadnej przepaści czy na przejście mostu. W samej rzeczy – Deus to gra, w której usiłowano zasymulować życie komandosa, zesłanego na planetę okupowaną przez dekadentów, mutantów, recydywistów



i terrorystów, którzy na dodatek spodziewali się go... Symulacja polega na tym, że stan ciała i umysłu zależy od kilkudziesięciu czynników (m.in. ran, chorób, temperatury otoczenia). Twój przenośny komputer podaje informacje o pulsie, ciśnieniu, zawartości wody i krwi w organizmie, ciepłocie ciała, intensywności ewentualnego

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

Minimalne wymagania sprzętowe:

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

THE GOOSEBUMPS

Hmm, jakby tu powiedzieć. Wygląda na to, że Microsoft naprawdę ma zamiar opanować rynek gier komputerowych, wydając przygodówki. Goosebumps, choć stworzona przez firmę DreamWorks Intaractive Stevena Spielberga, znalazła się w sieci dystrybucyjnej Microsoftu.

Bohaterką gry jest mała dziewczynka (może z 10 lat), nagle przeniesiona do tajemniczego miasteczka, które zamiast być wesołe – jest straszne. Coś jakby Disneyland utrzymany w klimacie horroru. Na każdym kroku spotykamy więc przygnębiające budowle, duchy i inne tego typu atrakcje. Nasza bohaterka musi uciec z Horrorlandu, przy okazji ratując dwóch chłopców, których spotkała po dotarciu do miasteczka.



Zapomniałem wspomnieć o najważniejszym. Goosebumps to w zasadzie gra dla dzieci, więc całe straszenie potraktowano z przymrużeniem oka. To nie Phantasmagoria, więc od razu ostrzegam wszystkich amatorów mocnych wrażeń – to nie jest gra tego typu. Mimo że



Gossebumps jest nieco trudniejsza niż klasyczne przygodówki dla dzieci (np. Muppet's Treasure Island), może z powodzeniem służyć jako prezent dla dziecka. Powinna przypaść do gustu zarówno dzięki oprawie przypominającej filmy Disneya, jak i młodocianym bohaterom.

Obsługa gry jest bardzo prosta – w zasadzie wszystkie rzeczy załatwia się uniwersalnym kursorem. W niektórych lokacjach mamy możliwość obrotu o 360 (zrobione podobnie jak w Spud). Po kliknięciu na drzwiach lub po wyjściu z planszy postać przemieszcza się w danym kierunku. Ciekawą rzeczą jest system podpowiedzi. Chodząc po miasteczku zbierasz porozrzucane tu i ówdzie monety. Za każdą z nich możesz dostać podpowiedź od potworka (fontanny? rzeźby?) na głównym placu.



Goosebumps prezentuje się całkiem sympatycznie. Pracuje wprawdzie tylko pod Windows 95, ale trzeba przyznać, że to całkiem porządna gra.

FROGGER





Goosebumps – Escape from Horrorland

Dystrybucja: Microsoft

Goosebumps™

Microsoft 1997
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 80%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 70%

bólu i stanie psychicznym. Autorzy stworzyli, wprawdzie jeszcze ułomny, ale doskonale zadowalający gracza model pewnej rzeczywistości, gdzie alkohol powoduje czkawkę i omamy, podobnie – grzyby halucynogenne, przedawkowana atropina doprowadza do zawału, gangrena zmusza do zastanowienia się nad amputacją kończyny, a niewyssany jad węża w krótkim czasie oślepia.



Warta uwagi jest też oprawa dźwiękowa – naprawdę spełnia swą rolę – bicie serca, jęki, śmiech, sapanie i całą masa ogłosów natury. Dodam jeszcze, że gra została w pełni zlokalizowana – polscy lektorzy mówią niesamowitymi, „radiowymi" głosami.



Skłamałbym pisząc, że gra nie ma błędów. Brak w niej rozmów, w zasadzie wszystko kończy się krwawą jatką, jest wiele niekonsekwencji (np. brak zmian pogody), zdarzają się typowe „bugi" – nie doczytuje się jakiś obiekt 3D itp. Wszystko to jednak – w moim przekonaniu – rekompensuje rzadki, psychodeliczny wręcz klimat gry i autentyzm (choć jeszcze nie doskonały). Tak dobrze bawiłem się tylko przy Betrayal at Krondor. A to nie byle jaki konkurent.

KRUK

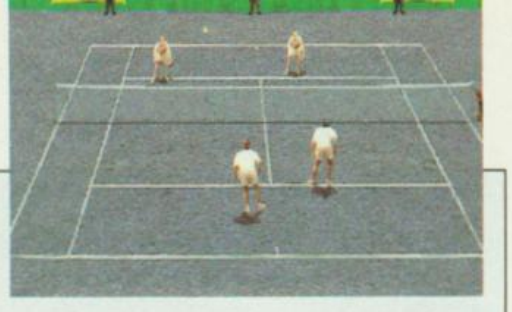


Deus

Dystrybucja: Mirage

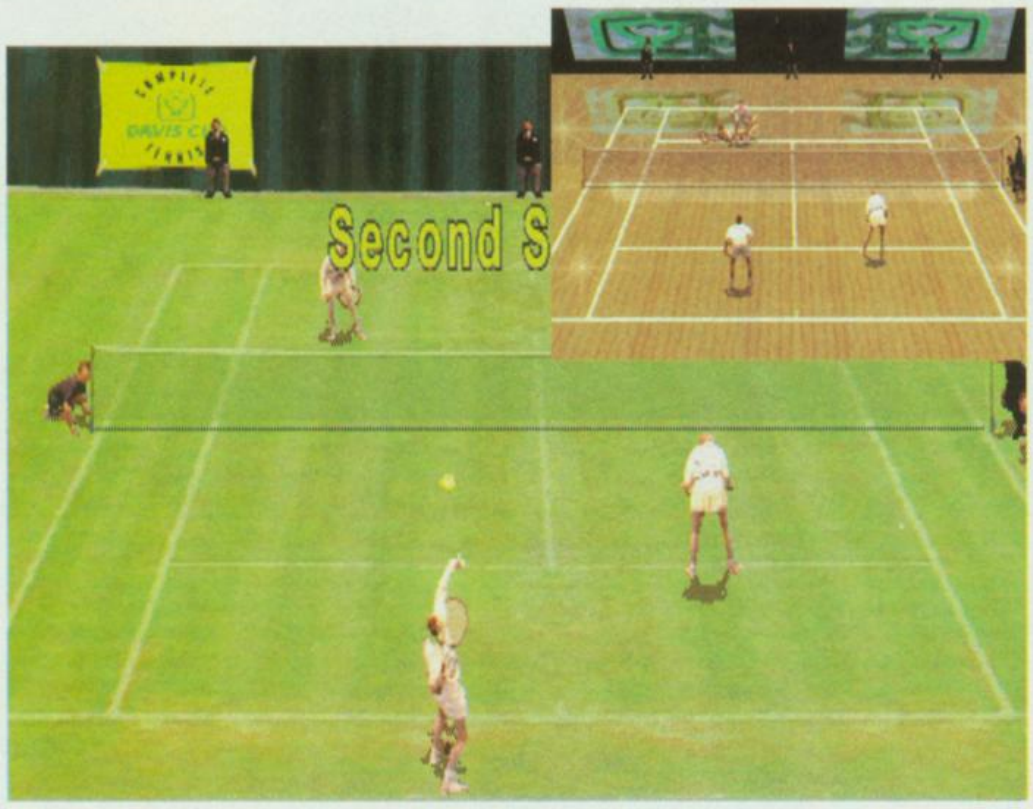
Silmarils 1996
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 71%
Dźwięk: 79%
Ogółem: 83%

COMPLETE DAVIS CUP TENNIS



Historia Pucharu Davisa sięga roku 1900, kiedy to młody tenisista z Saint Louis, Dwight Filley Davis podarował puchar na rzecz dorocznego turnieju – Lawn Tennis Challenge Trophy. Przez pierwsze trzy lata w Pucharze Davisa brały udział tylko dwa państwa – Stany Zjednoczone i Wielka Brytania. Później ich liczba zaczęła się zwiększać, obecnie wynosi 115. Podobnie ewoluowały zasady gry. W roku 1981 przybrały obecną formę. Mecz trwa trzy dni. Pierwszego dnia rozgrywane są spotkania pojedyncze, drugiego – debel, a trzeciego ponownie pojedyncze, w zmienionych składach.

Do gier sportowych zawsze podchodzę z pewnym niedowierzaniem. Bo czy można oddać na ekranie komputera atmosferę prawdziwej rozgrywki, emocje żywego współzawodnictwa? Jednak mimo to tenis „od zawsze" cieszył się sporą popularnością wśród autorów gier. Pamiętam jeszcze te produkty z końca lat 80. – gracze zbudowani z dwóch trójkątów i czterech kreseczek, a między nimi jednopikselowa piłeczka... Trzeba przyznać, że na przykładzie Davis Cup można zauważyć wielki postęp, jaki został dokonany przez te lata.



Minimalne wymagania sprzętowe:

486/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

Poszczególne rodzaje kortów (do wyboru – ziemny, betonowy, trawiasty i hala) są bardzo dobrze oddane. Gracze poruszają się po nich płynnie (w starszych produkcjach irytowała kanciastość ruchów), mają duży zakres ruchów (cztery rodzaje uderzeń rakietą plus podkręcanie piłki, rzuty całym ciałem w sytuacjach krytycznych). Natomiast nieco irytujące jest czasami efekciarstwo komputera – jego gracz potrafi skoczyć w kierunku piłki, choć mógłby ją odbić, spokojnie podbiegając. Czasem zdarza mu się wyliczać kontakt rakiety z piłką, oddaloną od niej o dobre pół metra, co już jest wyraźną niedoróbką.

Poza tytułowym Pucharem Davisa można prowadzić także rozgrywki dowolne (między wybranymi zawodnikami, na wybranych kortach, w singlu bądź deblu), rozegrać pojedynczy mecz, przeprowadzić szybki turniej systemem pucharowym czy też do znudzenia ćwiczyć banalne odbijanie piłki. Oczywiście, przy deblu można zaangażować do pojedynku kolegę, jednakże dwie osoby przy jednej klawiaturze mogą sobie wchodzić w paradę.

Complete Davis Cup Tennis

Dystrybucja: MarkSoft

POOH

Telstar 1997
Sportowa
PC CD-ROM
Grafika: 65%
Dźwięk: 65%
Ogółem: 69%

WWF IN YOUR HOUSE



Królowa angielska nie może bekać na przyjęciach, Rolls-Royce – produkować autka miejskiego, a Acclaim – wydawać takich beznadziejnych gier. To po prostu nie uchodzi. Bowiem WWF IYH to gniot nie lada, to gniot-gigant.

Oglądałem tę grę z podobnym zażenowaniem, jak swego czasu jakiś erotyczny (mocno) thriller z Markiem Hamillem w roli głównej. Przepraszam najmocniej, że – wbrew zasadom dobrego dziennikarstwa – najpierw podaję Czytelnikowi swoją ocenę faktów, a dopiero potem same fakty, ale trochę mnie poniosło. Zaś przypadek jest oczywisty.

WWF In Your House jest kontynuacją WWF Wrestling, gry, która pojawiła się 2 lata temu. Była naprawdę niezła, system walki miała bardzo nowatorski. Nieco szwankowała jej oprawa, już wtedy budząc wątpliwości.



Teraz otrzymaliśmy produkt, w którym jedyna jakościowa zmiana na lepsze to kilkunastosekundowe filmiki przedstawiające wybranego przez nas bohatera, wyświetlane po ukończeniu przez niego gry. System walki nie zmienił się ani na jotę (i tak stanowi najmocniejszy punkt całości), zaś grafika i dźwięk są, nie do wiary, gorsze niż w poprze-

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX/33, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

POWER F1

Gdy pojawiła się Grand Prix 2 firmy MicroProse, wydawało mi się, że żaden producent długo nie odważy się poruszyć tego tematu, a tu – niespodzianka! Firma Eidos Interactive, do tej pory niezbyt popularna na naszym rynku, wyprodukowała Power F1, grę opatrzoną – podobnie jak GP2 – napisem: „An official product of the FIA Formula One Championship". Oto konkurencja dla GP2, pomyślałem naiwnie, wietrząc kolejny, doskonały symulator, być może znacznie przewyższający wspomniany wyżej produkt „mikrego prosia". Ale okazało



się, że umieszczanie wspomnianego napisu na pudełku nie zobowiązuje do niczego. Zamiast symulatora mamy więc piękną zręcznościówkę na motywach Formuły 1, mało przypominającą Grand Prix 2.

Nie chciałbym porównywać Power F1 z GP2, ale to się samo nasuwa. Te gry – mimo wielkich różnic – są najbardziej zbliżone do siebie.



Mamy więc w Power F1 niezłą grafikę, podobną choć gorszą niż w grze MicroProse, dźwięk niemal taki sam. Tyle o oprawie...

System Menu jest prościutki, mimo to (chyba jako dodatek specjalny) dosyć rozbudowane, choć nawet w przybliżeniu nie takie jak w GP2 możliwości konfigurowania pojazdu (przełożenia skrzyni biegów, stopień napompowania kół, kąt nachylenia spojlerów czy ilość zabieranego paliwa). No i ten „porażający" realizm...

Straciłem przedni spojler? Nic to, pomykam dalej jak gdyby nigdy nic, biorąc zakręty z prędkościami, które były nieosiągalne w GP2. Urwało mi lewe, przednie koło? Co mi tam. Nawet na trzech osiągam ponad 100 mil na godzinę. Żyć nie umierać. Oto Power F1.

Jak na porządną zręcznościówkę przystało, można jeździć z kumplem – na dwóch komputerach



spiętych „null-linkiem" lub też na jednym – prosty zabieg programistyczny dzielący ekran na dwie części umożliwia to idealnie.

I wszystko byłoby w porządku, gdyby nie drobny zgrzyt. Niska rozdzielczość, przeznaczona dla słabych komputerów (od P90 w dół) – prawie nie istnieje. Jest obrzydliwa. Hi-res, dosyć ładna, podobna nawet do tej z GP2, cho-

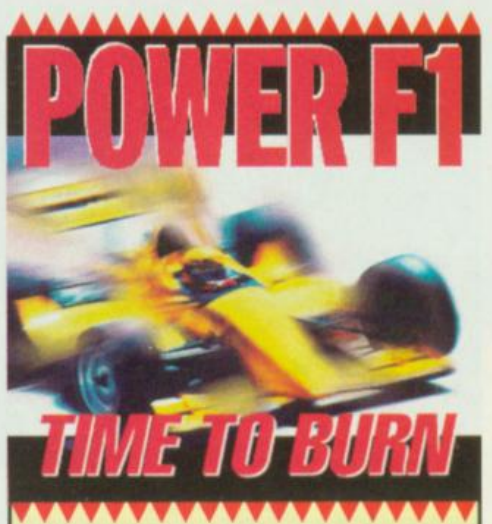


dzi dość sprawnie „już" na P133 (choć nieco skacze, ale da się grać bez problemów). Wymagania –

jak w dobrym symulatorze. I wszystko to pod kontrolą starego, ale dobrego DOS.

Dzięki temu, że autorzy zastosowali uproszczenia i zrezygnowali z ambitnego celu, aby ich produkt dorównywał GP2, otrzymaliśmy całkiem niezłą zręcznościowkę, ewentualnie – zacytuję sformułowanie jednego z dystrybutorów (dotyczące innej gry) – symulator zręcznościowy. Gra bynajmniej nie jest prosta – wygranie wyścigu przy wszystkich utrudnieniach graniczy z cudem. Jest to program przeznaczony raczej dla posiadaczy szybkich komputerów, dla których GP2 było za trudne, zbyt rozbudowane. Natomiast miłośnicy stuprocentowego realizmu niech się udadzą pod inny adres.

SUNRIDER



Eidos Interactive 1997
Wyścigi
PC CD-ROM
Grafika: 60%
Dźwięk: 78%
Ogółem: 69%

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

Power F1
Dystrybucja: Mirage



dniku. Po prostu obrzydliwe.

W grze mamy 10 „warriorów", a są to: Shawn Michaels (mój idol w WWF), Vader, Bret Hart, Owen Hart, Ahmed Johnson, British Bulldog, Goldust, Hunter K.K., Undertaker i Ultimate Warrior. Wszyscy oni są wyjątkowo nieudanie zdigitalizowani, więc różnicę między np. Vaderem a Owenem Hartem widać tylko dlatego, że je-



den jest 3 razy cięższy od drugiego. Już w pierwszym WWF jakość digitalizacji nie była idealna, a tu jest jeszcze gorzej! Areny, na których toczy się rozgrywka, to jakieś gigantyczne nieporozumienie. Jak bym się mocno postarał, to i tak bym gorszych nie namalował.

System walki, jako rzekłem, nie zmienił się. Tym, co nie grali w WWF przypomnę, że mamy po dwa ciosy pięścią i nogą (zwykłe i super), bieg i blok. Wroga można odbić od lin, można na niego naskoczyć z narożnika ringu czy



walczyć z nim poza ringiem. Zawodnicy prezentują wszystkie sposoby zachowania się postaci z WWF, a jak znawcy i wielbiciele tej rozrywki wiedzą, jest ich niemało. Combosystem opiera się na nawet dwudziestokilkukrotnych superkombosach, które zadajemy po naładowaniu się stosownego wskaźnika. Całość jest bardzo sensowana, choć i tu przydałyby się pewne zmiany.

Ponieważ podsumowania dokonałem już na początku, więc na koniec powiem tylko tyle: WWF In Your House jest wyjątkowo dołującą grą. Nie warto jej nawet oglądać.

ALEX



Sculptured Software/Acclaim
1996
Bijatyka
PC CD-ROM
Grafika: 10%
Dźwięk: 35%
Ogółem: 25%

WWF In Your House
Dystrybucja: CD Projekt

3D Ultra Pinball 2

Wrota do podziemnego świata otwierają się raz na sto lat. Wówczas przenikają przez nie wszelkie istoty chaosu. Osiedlają się na cmentarzach, w mrocznych zamczyskach i różnych dziwnych miejscach, np. w laboratoriach szalonych naukowców, aby straszyć i zakłócać spokój.

Tylko Ty możesz je zniszczyć. Niech Ci ręka nie zadrży. Nie wahaj się. Twoją jedyną bronią jest piłka, która – właściwie użyta – może stanowić śmiertelną broń. A więc ruszaj w ciemne otchłanie...

Tak zaczyna się druga część dobrze znanej gry Ultra Pinball. Staranna oprawa graficzna – na stół patrzymy pod kątem i dzięki temu wszystkie korytarze i przedmioty otrzymują trzeci wymiar. Także animacja potworów występujących w grze jest dopracowana – ładnie się poruszają i wykonują wszelkiego rodzaju akrobacje, nie ma żadnych przestojów na doładowanie kolejnej porcji danych. Dźwięk jest nieźle dobrany i bardzo dobrze współgra z całością, tworząc niepowtarzalny klimat, a głosy zwariowanych doktorków czy nadwornych giermków wskazujących drogę są tak realne, że zapominasz o otaczającym Cię świecie.



Minimalne wymagania sprzętowe:

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

Przy pierwszym podejściu liczba stołów wydaje się za mała – są tylko trzy. Jak się jednak później okazuje, całkowicie zaspokaja to potrzeby gracza. Każdy ze stołów daje tyle możliwości zdobycia punktów, że – zanim się je odkryje – upłynie sporo czasu.

Bardzo ciekawą i niespotykaną w pinballach opcją jest możliwość zapisywania stanu gry. To niewielkie udogodnienie bardzo pomaga w grze.

Dzięki animacji środowisko nie jest statyczne – lecz nie są to żadne światełka, ani wszelkiego rodzaju wyświetlacze, ale animowane postacie oraz stwory, które swobodnie poruszają się po ekranie, w różnych (nie zawsze przyjaznych) zamiarach.



3D Ultra Pinball jest grą dobrą, a nawet bardzo dobrą. Może zainteresować także tych, co nie przepadają za grami tego rodzaju. Natomiast Ci, którzy lubią flippery, z pewnością nie przejdą obojętnie obok tej pozycji.



ŁUKASZ SKAWIŃSKI



Sierra 1996
Flipper
PC CD-ROM
Grafika: 65%
Dźwięk: 76%
Ogółem: 69%

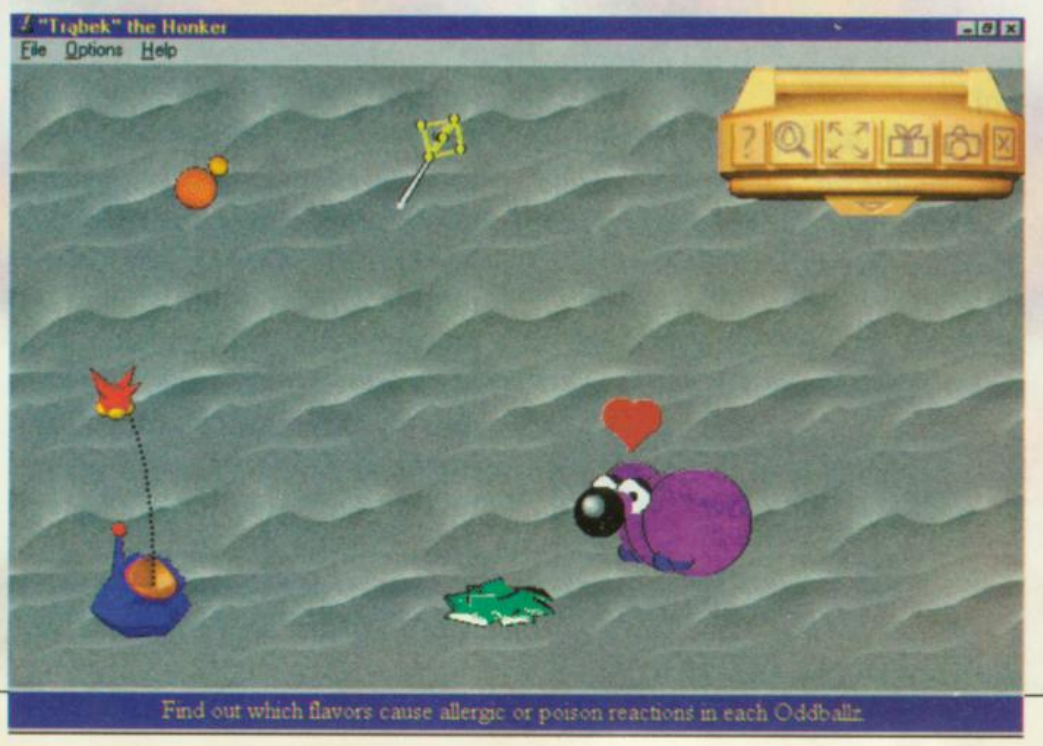
Oddballz

Po sukcesie komputerowych psów i kotów Mindscape wydała kolejny „zwierzęcy symulator". Jednak bohaterami tej nowej wersji nie są zwierzęta istniejące w rzeczywistości. Tym razem autorzy puścili wodze fantazji.

Gdy zainstalujemy i uruchomimy grę, pojawia się przed nami maszyna, której lewą stronę zajmuje inkubator z kolorowymi jajkami, prawą zaś – znany z poprzednich części programu – moduł z różnego rodzaju (nieco zmodernizowanymi) rekwizytami, służącymi do zabawy z naszym pupilkiem. Na początku mamy siedem jaj (lub jedno w shareware'owej wersji programu). Każde jajo to jeden zwierzak.

Aby zacząć wirtualną hodowlę, należy po prostu wyjąć jajo z inkubatora. Natychmiast wykluwa się z niego zwierzaczek, gotów od razu do zabawy. Możemy go karmić, głaskać, bawić się z nim, używając różnych rekwizytów, np. atomowej kuli czy muzycznego pudełka. Stosując prosty system „kija i marchewki", możemy nawet nauczyć go różnych sztuczek. Jednym z ciekawszych rekwizytów jest transformer – pozwala na chwilę zmienić naszego zwierzaka w np. krowę, świnię, gęś itp.

Każdy zwierzak ma swoją osobowość, której dokładny opis znaj-



Oddballz, Your Wacky Computer Petz

Dystrybutor: Optimus Bis

Minimalne wymagania sprzętowe:

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

SLAM TILT

Pamiętam, jak bardzo dawno temu początkujący posiadacz Amigi zachwycał się grą firmy 21st Century Entertainment pt. Pinball Dreams. Była rzeczywiście wspaniała. Miała genialną grafikę, cudowny dźwięk, a przede wszystkim gigantyczną grywalność. Można było grać i grać, a gra się nie nudziła. Był to ewenement na skalę międzynarodową. Pamiętam, jak ów chłopaczek pokazywał wspaniałe intro (a właściwie całe dwa screeny połączone z muzyką) swoim kolegom Pecetowcom, mówiąc: „Popatrzcie, na Waszych komputerach nigdy czegoś takiego nie zrobią." Koledzy kiwali głowamu i czekali na swój wielki moment.

Ufff... Trochę się rozczuliłem, ale Pinball Dreams to naprawdę spory kawałek mojego komputerowego żywota. Od tamtego czasu firma 21st Century Entertainment stała się potentatem na rynku komputerowych flipperów. Jednak kolejne produkty były coraz słabsze. „Dnem" okazał się Absolute Pinball, który zebrał bardzo słabe recenzje. Teraz 21CE powraca z kolejną grą. Wydaje mi się, że Slam Tilt jest jednym z najlepszych flipperów zrobionych ostatnio przez firmę (wcześniej ukazał się w wersji amigowej).

Do wyboru TYLKO cztery stoły. Jest to zdecydowanie za mało. Te stoły to: Mean Machines (wyścigi samochodowe), The Pirate (nie ma co tłumaczyć), Space Ace (całkiem fajne – akcja toczy się w kosmosie) oraz Demon. Do tego ostatniego stołu mam poważne zastrzeżenia. Co prawda, jest całkiem ciekawy i urozmaicony, ale panowie z 21CE popełnili autoplagiat. Demon do złudzenia przypomina stół z Pinball Dreams o nazwie Nightmare (wiem, co mówię, bo był moim ulubionym). Taka sama kolorystyka, klimat, ba!, nawet muzyka jest podobna. Nieładnie, oj nieładnie. Firma o takim doświadczeniu w dziedzinie pinballi mogłaby się wysilić na coś bardziej oryginalnego.





Grafice nie mam prawie nic do zarzucenia. Obsługuje rozdzielczości od 320×240 aż po 800×600. Jedyną wadą jest to, że w najniższej nie da się grać, bo nie wiadomo, gdzie strzelać, a w najwyższej – stół jest trochę za mały. Same stoły są bardzo ciekawie zaprojektowane, kolorowe i mają mnóstwo różnych bonusów.

Muzyka, jak zwykle w grach 21CE, jest doskonale dopracowana i świetnie dobrana do stołów. Występuje zarówno jako digital i audio, dzięki czemu można jej posłuchać na odtwarzaczu CD.

Dawno już nie grałem we flippera na komputerze. Może dlatego, przez sentyment do dawnych czasów, trochę zawyżyłem ocenę i starzy wyjadacze obruszą się, że Slam Tilt wcale nie jest aż tak dobry. Przykuł mnie do komputera dłużej niż na dwie godziny, a to uważam za całkiem niezły wynik.

SLAM ZOOLTAR

Slam Tilt

Dystrybucja: MarkSoft

Minimalne wymagania sprzętowe:

Pentium 75, 8 MB RAM, CD-ROM 2×



21st Century Entertainment/Liquid
Dezign 1996
Flipper
PC CD-ROM, Amiga
Grafika: 76%
Dźwięk: 85%
Ogółem: 75%

dziemy w programowym helpie. Z reguły komputerowi podopieczni okazują wyrozumiałość wobec naszych poczynań, ale czasem mogą się zdenerwować i nawet zaatakować. Raz ochronił mnie ekran monitora – mój Trąbek po długim rozbiegu przypuścił szturm, ale rozpłaszczył się i zjechał po szybie, skrobiąc pazurami.



Program umożliwia wygenerowanie okrojonej do jednego jaja wersji shareware'owej, którą możemy podzielić się z przyjaciółmi. Właściciele pełnej, zarejestrowanej wersji programu będą mogli dołączać nowe jaja, które znajdą pod internetowym adresem www.oddballz.com. Dzięki temu wielbiciele programu mają zapewnioną zabawę na długi czas. W chwili, gdy piszę te słowa, dostępne są jaja z zimowym bałwanem oraz z dalmatyńczykiem.

Tu można wytknąć programowi jedną wadę – zwierzaczki możemy zdobywać jedynie w postaci gotowych jaj – brakuje modułu Oddballz Construction Kit. Mam nadzieję, że autorzy w przyszłości pomyślą i o tym. Już widzę oczyma duszy całe mnóstwo nowych, śmiesznych i inteligentnych dziwolągów, zalewających Internet.

VIZ



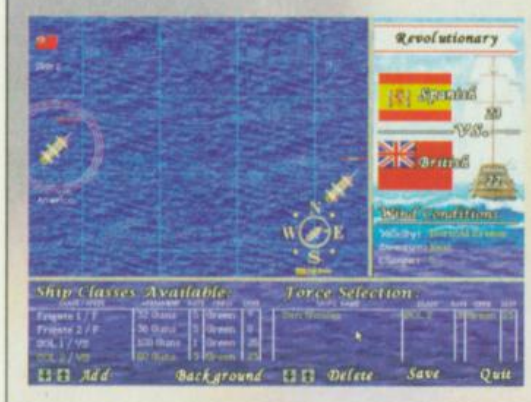
Mindscape/PF.Magic 1996
Symulator
PC CD-ROM/Mac CD-ROM
Grafika: 65%
Dźwięk: 77%
Ogółem: 80%

Wooden Ships & Iron Men

Kolejna przeróbka gry planszowej w wykonaniu Avalon Hill. Tym razem tematem „utworu" są wojny morskie. WS&IM przypomina nieco inną grę, która niedawno pojawiła się na rynku – Age of Sail (opis w nr. 4/97). Scenariusz obejmuje okres rewolucji francuskiej i wojen napoleońskich (lata 1789–1815). W odróżnieniu od AOS, gra ma raczej wydźwięk antybrytyjski, a przynajmniej takie sprawia wrażenie...

Oprawa gry – na niezłym poziomie. Grafika dobra, choć nieco już przestarzała (szczególnie intro). Dźwięk także dobry, bez jakichś rewelacji.

Do wyboru mamy bogaty zestaw scenariuszy. Niestety, daleko tu do rozmachu AOS. Najbardziej



skomplikowana misja to fragment bitwy pod Trafalgarem. Uczestniczą w niej zaledwie 23 okręty. Najczęściej w starciach biorą udział niewielkie siły – kilka okrętów po obu stronach.

Oczywiście, możemy także uczestniczyć w kampanii, gdzie bitwy są generowane losowo. WS&IM ma też edytor scenariuszy, który pozwala na tworzenie własnych misji. Wszystko bardzo podobne do Age of Sail...

Wooden Ships & Iron Men

Dystrybucja: Mirage

Jednak istnieje podstawowa różnica w stosunku do AOS – tam wszystko działo się w czasie rzeczywistym, tutaj występuje podział na tury. Wyznaczamy kurs, wybieramy amunicję, po-



dajemy rozkazy prowadzenia ognia w zależności od odległości od celu... i praktycznie nie mamy

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM 2×

nic więcej do roboty, jak tylko oglądać przebieg starcia – aż do następnej tury. Takie rozwiązanie





może być dobre w grze planszowej lub w strategii heksagonalnej, niestety, w tym przypadku nie zdaje egzaminu...

Można stworzyć przebój zainspirowany „planszówką", czego przykładem jest Civilization Sida Meiera. Niestety, samo przeniesienie gry planszowej na ekran komputera (przy zachowaniu wszystkich zasad i elementów oryginału) nie wystarczy, aby osiągnąć sukces. Wooden Ships & Iron Men stanowi jeszcze jeden dowód na poparcie tego twierdzenia.

(AT)RANDOM



EIDOS/Avalon Hill 1996
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 66%
Dźwięk: 69%
Ogółem: 55%

Steel Panthers II:

Dodatkowa płytka do wydanej niedawno gry Steel Panthers II zawiera trzy nowe kampanie, wszystkie hipotetyczne. Dwie z nich to współczesna „powtórka" z II wojny światowej. Anglia i Francja w odpowiedzi na niemiecką agresję na Polskę atakują Niemcy na zachodzie (1999): BEF zajmuje się działaniami brytyjskimi na terenie Belgii (6 scenariuszy), Rhineland – francuskim atakiem na zagłębie Saary–Ruhry (5). Trzecia to kampania koreańska (1998) – atak wojsk Korei Północnej na Południową (11). Ponadto SSI oferuje (www.ssionline.com) darmową kampanię: Battle of the



Bulge (1999), składającą się z 10 scenariuszy.

Oprócz wymienionych kampanii płytka zawiera 30 nowych scenariuszy. Są bardziej skomplikowane i wymagają od graczy większych umiejętności niż te z podstawowej wersji gry. Na uwagę zasługują: konflikt w Bośni (hipotetyczna sytuacja, w której siły serbskie zostały uzbrojone za rosyjskie pieniądze), hipotetyczna wojna iracko–irańska oraz walki na Grenadzie (Zat. Meksykańska, 1983). Pozostałe scenariusze oparte są na wydarzeniach: wojna falklandzka, konflikty izraelsko–arabskie, wojna koreańska i walki w Wietnamie. Interesujące są misje z hipotetycznego ataku wojsk radzieckich na Niemcy w 1986 r. Niektóre scenariusze przeznaczono specjalnie do walki z

Steel Panthers II: Campaign Disk

Dystrybucja: Optimus Bis

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×



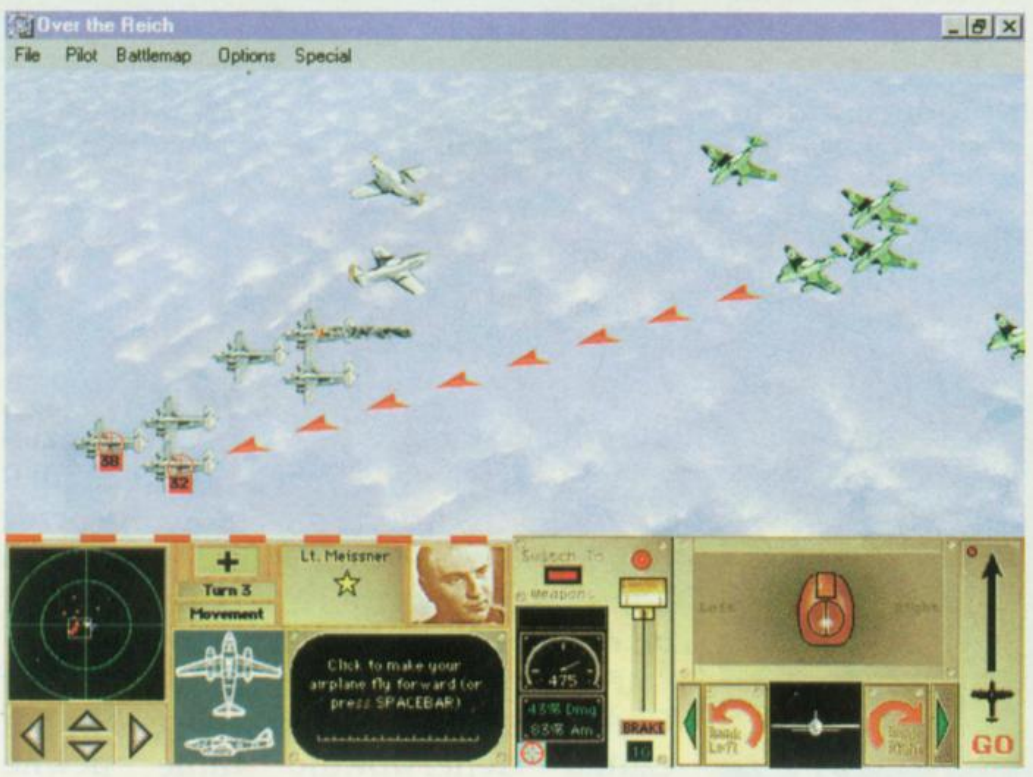
OVER THE REICH

Firma Avalon Hill zajmuje się głównie przenoszeniem na ekrany komputerów znanych gier planszowych (nie zawsze z powodzeniem) – najprawdopodobniej Over the Reich także należy do produkcji tego typu. Specyficzna jest jej tematyka – gry strategicznej, która zajmuje się wyłącznie walkami powietrznymi, dotychczas jeszcze nie było!

Scenariusz przenosi gracza w czasy II wojny światowej, konkretnie w lata 1943 – 1945. Walki toczą się w przestworzach nad północno-zachodnią częścią Europy. Można wybrać pojedyncze misje, oparte na wydarzeniach historycznych scenariusze lub całą kampanię.



Oprawa graficzna jest sympatyczna (dużo filmów archiwalnych), choć niekiedy (np. przy ataku na linie kolejowe) grafika przypomina raczej dziecięce rysunki. Muzyka i dźwięk – na przeciętnym poziomie. Interesującym dodatkiem jest encyklopedia samolotów, biorących udział w walkach.



Over the Reich

Dystrybucja: Mirage



Over the Reich nie należy do gier skomplikowanych. Sterowanie jest bardzo proste – prędkość, głębokość skrętu, wybór broni, poziom uszkodzeń i zapas amunicji. Nie można regulować wysokości lotu... Wszystko wygląda tak, jakby samoloty jeździły (!) po chmurach. Na szczęście, nie mogą się zderzać, nawet gdy przechodzą przez to samo pole. Elementy strategiczne można dostrzec tylko w stopniu śladowym – praktycznie wyłącznie podczas wyboru pilotów do eskadry i przy planowaniu misji (tutaj można określić pułap przelotu na kolejnych odcinkach). Starcie powietrzne to już tylko i wyłącznie niezbyt skomplikowana taktyka.

Over the Reich zrealizowano na podstawie interesującego scenariusza. W pierwszym momencie gra może wzbudzić spore zainteresowanie. Jednak na dłuższą metę nie jest to rozrywka zbyt pasjonująca – walki są schematyczne, szybko mogą się znudzić. Mimo to, warto zobaczyć...

(AT)RANDOM

Minimalne wymagania sprzętowe:

1. PC 486, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, SVGA, Windows 3.1 lub Windows 95.

2. Macintosh 68020, 8 MB RAM, CD-ROM, System 7.1.



Big Time/Avalon Hill 1996
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 73%
Dźwięk: 61%
Ogółem: 62%

CAMPAIGN DISK

żywym, a nie komputerowym przeciwnikiem – szczególnie nowe scenariusze z Wietnamu.

Na Steel Panthers II: Campaign Disk trzeba patrzeć z dwóch stron... Z jednej – to interesujący, momentami nawet zaskakujący dodatek do znanej, dobrej gry. Poruszona tematyka nie pojawiła się do tej pory w innych grach. Wszystko zasługuje na bardzo wysoką ocenę. Z drugiej strony – nie można pominąć milczeniem faktu, że gry należące do serii Steel Panthers mają jeden z najdoskonalszych (jeśli nie najdoskonalszy) system generowania losowych scenariuszy oraz niespotykaną opcję Campaign Generator (Long Campaign ze Steel Panthers), która pozwala tworzyć setki lub tysiące (jeżeli ktoś ma tyle czasu i cierpliwości) kampanii. Z tego punktu widzenia dodatek taki jest nabytkiem o raczej wątpliwej wartości.



Nowe kampanie i scenariusze powinny pojawiać się bezpłatnie w Internecie, a firmy produkujące gry lepiej zajęłyby się wymyślaniem i realizacją nowych projektów.

SSI opracowuje dodatkowe kampanie i scenariusze do pierwszej części Steel Panthers, zostały też rozpoczęte prace nad III częścią serii.

JACEK ILCZUK



Mindscape/SSI 1996
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 75%
Dźwięk: 70%
Ogółem: 55%

hardware GAMBLER

PC Golf

Pecet to obecnie najbardziej popularny komputer na świecie. Świadczy o tym choćby liczba urządzeń rozszerzających jego możliwości: drukarki, karty dźwiękowe, skanery, streamery i wiele, wiele innych. Czasem zdarzają się jednak dodatki, o których nikomu by się nie śniło, np. urządzonko o nazwie PC Golf.

PC Golf to zestaw umożliwiający rozgrywki w golfa za pomocą komputera i to w dodatku w... mieszkaniu. Składa się



z zabawnego kijka golfowego, płaskiego czarnego pudełeczka wielkości piórnika oraz kilkumetrowego kabla RS-232, zakończonego dwoma dziewięciopinowymi złączami.

Najśmieszniej wygląda kij golfowy, który takowego zupełnie nie przypomina. Jest bardzo krótki – ma zaledwie 26 cali długości i zakończony jest czymś w rodzaju młotka. Kij ten jest jednak tak wyważony, aby miało się wrażenie trzymania w rękach jego pełnowymiarowego pierwowzoru. W „młotku" umieszczona jest czerwona lampka, która rzuca pionowo w dół snop światła. Na podłodze powstaje obraz w kształcie spodka i nim właśnie „uderzamy" również wirtualną, bo nie istniejącą, piłeczkę golfową.

Piłeczkę tę imituje rysunek na wspomnianym płaskim pudełku. Pod nim znajduje się szereg sensorów, czułych na światło rzucane z kijka. Wybicie piłeczki polega na „uderzeniu" świetlnym półokręgiem w narysowaną na pudełku piłkę. Sensory rozpoznają siłę uderzenia oraz kąt, pod jakim zostało dokonane. Owe dane przesyłane są do komputera przez złącze RS-232.

Zastosowane w zestawie PC Golf rozwiązanie jest bardzo ciekawe. Krótki kijek pozwala na używanie urządzenia nawet w bardzo niewielkim mieszkaniu. Tak przynajmniej obiecuje producent gry. Ja w swoim pokoju o wysokości bodajże 2,7 metra nie mogłem wykonać pełnego zamachu, gdyż uderzyłbym „młotkiem z latarką" w sufit bądź żyrandol. Musiałem więc ograniczać się do lekkiego zamachu tuż nad podłogą, a gdy chciałem uderzyć mocniej, po prostu bardziej energicznie machałem kijkiem. Nie ujmowało to jednak realizmu grze.

Do zestawu PC Golf producent dołączył przykładową grę – **Picture Perfect Golf**. Jej plusy: realistyczne tła (zdjęcia prawdziwego pola golfowego), mile brzmiące, zdigitalizowane komentarze współgrających oraz śpiew ptaków. Picture Perfect Golf standardowo nie obsługuje elektronicznego kijka golfowego. Trzeba go zmodyfikować, używając programu dołączonego do zestawu.

Instalacja urządzenia przebiegła bez problemów. W komputerze miałem dostępne tylko dwa porty szeregowe – 9-pinowy (COM1 – myszka) oraz 25-pinowy (COM2 – modem). Ponieważ nie mogłem znaleźć odpowiedniej przejściówki, na początku próbowałem podłączyć PC Golf do portu pierwszego. Windows 95 zaczął się buntować, zaś Picture Perfect Golf nie pozwalał dokonać żadnego wyboru za pomocą tylko klawiatury.





Kłopoty skończyły się wraz z odnalezieniem odpowiedniej przejściówki 25 na 9 pinów. Odłączyłem więc modem i przez przejściówkę podłączyłem PC Golf do komputera. Picture Perfect Golf wykrył go od razu i już mogłem zacząć grać.

Po wybraniu opcji „External Golf Club" rozpocząłem rozgrywkę. Na początku denerwowało mnie pewne opóźnienie, z jakim gra reagowała na uderzenie (machnięcie kijkiem komputer rozpoznawał po ok. sekundzie). Jednak wkrótce się do tego przyzwyczaiłem.

Grało się znakomicie. Po dwóch minutach w ogóle nie zwracałem uwagi na opóźnienia i nie mogłem się oderwać od gry. Godzinę później bolała mnie już ręka od machania i trzeba było skończyć zabawę.

Jeśli ktoś lubi gry sportowe na komputerze, zestaw PC Golf jest właśnie dla niego. Dołączona gra Picture Perfect Golf, Links 386 oraz patch, dodający obsługę elektronicznego kijka do gry, zapewniają świetną zabawę już od samego początku. Ostateczną decyzję, czy kupić powyższe urządzenie, pozostawiam Czytelnikom.

PiŁA (pila@pol.pl).

PC Golfa użyczyła do testu firma **UltraMedia**, tel. (022) 628 80 74.

Cena (z VAT): 1300 zł



promocja

WALKMAN®

nie będę ukrywał,

że prowadzę wyskokowy tryb życia

i torba jest mi absolutnie niezbędna



miliony kangurów nie mogą się mylić



Walkman® z torbą

torba w prezencie od Sony

Trwa promocja! Płacisz za doskonały dźwięk,
a supertorbę Russell Athletic dostajesz
w prezencie!

Wymiary torby zbliżone do rzeczywistych.

Spełnij swoje marzenia

RUSSELL ATHLETIC

Promocja rozpoczyna się 2 maja 1997 we wszystkich autoryzowanych punktach sprzedaży Sony i trwa do wyczerpania zapasu toreb promocyjnych.
Walkman® to zastrzeżony znak towarowy Sony Corporation.

SONY

raz...

dwa...

trzy...

cztery...

pięć...

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

23, 24 i 25 maja 1997r.

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

23 maja (piątek) – Tekken 2, wipEout 2097

24 maja (sobota) – IV Turniej Mortal Kombat

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

Na podjęcie decyzji o udziale w turniejach jest już za późno; na zastanowienie się, czy chcesz kibicować innym masz jeszcze prawie miesiąc!

Termin nadsyłania zgłoszeń do wszystkich turniejów upłynął 25 kwietnia (decydowała data stempla pocztowego). Wylosowani uczestnicy zostaną powiadomieni listownie. Przysługiwać im będzie prawo do bezpłatnego wstępu na Gambleriadę w dniu Turnieju.

Ale przecież zawsze można pokibicować tym, którzy wezmą udział w zmaganiach!

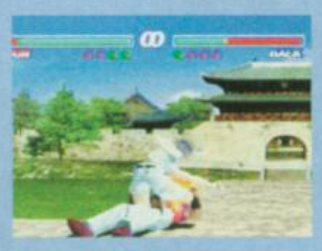
. . . o d l i c z a n i e t r w a !

GAMBLERIADA

Wielki Turniej Tekken 2 i wipEout 2097

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

Do Turnieju Żelaznej Pięści, czyli Turnieju Tekken 2 dopuszczonych zostanie 32 zawodników.





Gra będzie się toczyła o bardzo atrakcyjną nagrodę, konsolę Sony PlayStation.

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



Życzę szczęścia w Turniejach.

Zooltar Organizator

IV Turniej Mortal Kombat 3



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



Quake

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



Rally Championship

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





Przecieki od organizatora Gambleriady, czyli agencji Greit

Impreza ruszy w piątek, 23 maja o godzinie 11. Przez pierwszą godzinę prawo wstępu będą mieli tylko ludzie biznesu i dziennikarze. Ci pierwsi będą prowadzić rozmowy handlowe i załatwiać różne interesy, interesiki, interesiąteczka... drudzy będą próbowali patrzeć tym pierwszym na ręce i w miarę możliwości prowadzić działania demaskatorskie.

Kupujący i zwiedzający Targi, zwani zwyczajowo publicznością, uzyskają prawo wejścia na Torwar w samo południe 23 maja, kupując bilet za jedyne 5 zł (otrzymają przy tym bezpłatny katalog Targów, zawierający spis wszystkich wystawców oraz rozmieszczenie ich stoisk). Uczestnicy turniejów organizowanych przez Gamblera mają wstęp wolny w dniu trwania danego turnieju, oczywiście po okazaniu zaproszeń. Natomiast członkowie GamblerClubu jak zwykle mogą uczestniczyć w targach bezpłatnie, po okazaniu karty członkowskiej.

Zwiedzanie stoisk w piątek przewidziane jest do godziny 18.00. W sobotę (24.05) i niedzielę (25.05) targi będą otwarte w godzinach 10–18.

Organizatorzy przewidzieli wiele atrakcji: dla zwiedzających – Jaskinia Gier, której nie został jeszcze nadany ostateczny kształt, dla wystawców – konkurs na najlepszą grę wydaną między ubiegłoroczną edycją jesienną a obecną (nagrodzone zostaną gry w kategoriach: najlepsza gra polska, najlepsza gra zagraniczna, najlepsza premiera Gambleriady).

Oprócz tego w programie imprezy znajdzie się mnóstwo interesujących punktów, których nasz wysoko postawiony informator zbliżony do dobrze poinformowanych źródeł nie mógł ujawnić z uwagi na dobro śledztwa. Dowiedzieliśmy się jedynie, że wystawców będzie więcej niż podczas ostatniej edycji jesiennej.

Wszyscy, którzy nie dotrą na Torwar, będą mogli zobaczyć i usłyszeć, co się działo na Gambleriadzie. Funkcję patrona prasowego pełni nasza skromna redakcja, patrona telewizyjnego – ekipa znanego programu Escape (Polonia 1). W momencie, gdy powstawał ten materiał, trwały jeszcze rozmowy z kandydatami na patronów radiowych.

3xZ

zobaczyć,

zagrać,

zapamiętać!



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

Zgadnij kto rozbawia procesor Pentium®?



Wśród specjalistów produkujących procesory Pentium® w firmie Intel jest grupa, która zdecydowanie się wyróżnia. To pracownicy działu technologii wzbogacania funkcji multimedialnych, zwanej technologią MMX™. Zostali specjalnie przeszkoleni, by spełniać tylko jedną misję – rozbawić procesor Pentium®.

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

► www.intel.com

intel®
The Computer Inside.™

Konkurs Warhammera



Już w następnym miesiącu ogłosimy w Gamblerze wielki konkurs Warhammera Battle. Dzięki firmie Games Workshop UK, która ufundowała wspaniałe nagrody o łącznej wartości ponad 600 nowych złotych, macie okazję poszerzyć swoją kolekcję figurek i farbek. Główną nagrodą będzie „podstawka", czyli pudełko zawierające zasady oraz dwie armie gotowe do grania (Lizardmeni i Bretonia). Bierzcie się więc do roboty i studiujcie historię świata Warhammera, gdyż jej właśnie będą dotyczyć pytania.

Główny sponsor konkursu:
Games Workshop UK
Chewton Street, Hilltop
Eastwood, Nottingham
NG16 3HY

Frogger

GAMES WORKSHOP® CITADEL MINIATURES WARHAMMER®

Escape – audiotele

Jak wiadomo, telewizja jest medium ulotnym (chyba że ktoś porwie się na nią z magnetowidem; nie wszystkich jednak na to stać). Pokazywanie w niej nazwisk zwycięzców konkursu audiotele okazało się więc mało skuteczne, a przy okazji ujmowało chwały tym, którzy nie mogli zobaczyć swych nazwisk w telewizji czy Internecie na stronie www.zigzag.com/escape. W wyniku poświęconej temu zagadnieniu narady wodzów starszych i administracji terenowej Escape i Gamblera uchwalono, iż nazwiska zwycięzców audiotele będą regularnie drukowane w Gamblerze, z jednomiesięcznym opóźnieniem.

Niniejszym przedstawiamy zwycięzców konkursu Escape audiotele ze stycznia i lutego:

Godziny emisji programu Escape (tel. 45-03-14)
Polonia 1, premiery: czwartek – 19.00, stałe powtórki: niedziela – 11.00, poniedziałek – 21.15

Lista nagrodzonych za miesiąc styczeń

Marian Furkowicz – Wrocław
Jolanta Grzmilak – Warszawa
Marcin Hiler – Gdańsk
Mirosław Jankowski – Warszawa
Grażyna Karwak – Warszawa
Bartek Kuras – Częstochowa
Roman Lasek – Lublin
Włodzimierz Nowosielski – Jastrzębie Zdrój
Roman Pawlak – Radom
Marek Piekarski – Warszawa
Tadeusz Przymuski – Gdańsk
Krzysztof Rzemek – Warszawa
Barbara Siwiec – Pruszków
Jerzy Skrzypczak – Gdańsk Oliwa
Jacek Szepler – Gdańsk
Michał Świdurski – Gdynia
Rober Zomer – Gorzów Wielkopolski



Lista nagrodzonych za miesiąc luty

Jarosław Bartkowiak – Andrychów
Marcin Borusiewicz – Grywów
Jacek Borys – Racibórz
Sławomir Bzura – Bydgoszcz
Krystian Gacek – Łańcut
Marcin Hiller – Gdańsk
Bartek Janowski – Poznań
Dawid Kordyszewski – Warszawa
Teresa Laboha – Siemianowice Śl.
Roman Lasek – Lublin
Tadeusz Martyn – Kamień Pomorski
Leszek Motyka – Dzięgielów
Sławomir Para – Skoczów
Marek Piekarski – Warszawa
Mariusz Przybyła – Lubaczów
Tomasz Robaczkiewicz – Jelenia Góra
Szostakowski – Gdańsk
Hanna Szymańczak – Pruszków
Mariola Ślązak – Wrocław
Wiesław Warakomski – Suwałki
Wroczyński – Środa Wielkopolska

Optikonkurs

Pora ogłosić wyniki 4. i 5. edycji Optikonkursu. Wśród uczestników lutowego wydania konkursu, którzy nadesłali poprawne odpowiedzi, rozlosowaliśmy 5 gier z oferty Optimus Bis oraz joystick. Gry zdobyli:

Wiktor Furtak z Włodawy, Piotr Kliber z Jasienicy, Krzysztof Nowaczek ze Stalowej Woli, Sebastian Ukleja z Dąbrowy Górniczej oraz Przemysław Żelazny z Kielc. Joystick zaś przypadł Arkadiuszowi Kriszpinowi z Jasienicy. Gratulujemy!

Prawidłowe odpowiedzi na pytania konkursowe edycji 4. (wariant minimum):

1. Sonya – Mortal Kombat 3.
2. Laura – D.
3. Adda – Urban Runner.
4. Maureen lub Mo – Full Throttle.
5. Adrienne – Phantasmagoria.
6. Kim – McKenzie & Co.
7. Jedna z sióstr lub E. Eleniak – Panic in the Park.
8. Ellen – I Have No Mouth And i Must Scream (przepraszamy za szczupłość miejsca na kuponie).
9. Amanda Moore – Top Gun.
10. Chelsee – Pandora Directive.

Za doskonałe odpowiedzi na pytania 5. edycji gry otrzymają:

Paweł Chałczyński i Marek Lisak z Dąbrowy Górniczej, Sebastian Maj z Krakowa, Marcin Rożek z Rybnika i Hubert Twardowski z Wyszkowa. Joystick wyślemy Maciejowi Hodurze z Kielc.

Prawidłowe odpowiedzi na pytania Optikonkursu 5 (wariant minimum):

1. Monster Truck Madness.
2. Formula 1 Grand Prix 2.
3. Silent Thunder lub A-10 Tank Killer.
4. Silent Hunter.
5. Su-27.
6. Air Power.
7. MechWarrior 2.
8. Advanced Tactical Fighters.
9. Fast Attack (nie Harpoon 2, niestety...).
10. Slipstream 5000.



STAR GENERAL™

- INWAZJA NA PLANETY WROGA

WALKA W KOSMOSIE
i NA PLANETACH

PLANOWANIE
WŁASNEJ KAMPANII

SZUKAJ W SIECI OPTIMUSA

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

Nie chcemy Jacksona

Prawdopodobnie nie jestem typem przeciętnego czytelnika Waszego pisma – mam 19 lat, słucham dobrego rocka (od hard core do rocka progresywnego), a gry i zabawę z komputerem traktuję jako formę rozrywki bynajmniej nie najprzedniejszej, a mile uprzyjemniającej wolny czas (choć czasami tak potrafi wciągnąć, że dni z życiorysu wyrywa – lecz w obecnych czasach takie gry już chyba nie istnieją). Uwielbiam RPG, a z systemów bitewnych tylko Warhammera (armia Wysokich Elfów za 4 tys. punktów), także czytanie książek (od mistrza Tolkiena do mistrza Nietzschego), koncerty (jak choćby Metallica w Spodku) i ogólnie dobrą zabawę. Nie lubię natomiast mechanicznego techno (nie mylić z bardzo dobrym industrialem) i disco polo, chamstwa i prostoty, ogarniającej mój świat z każdej strony. Moich opinii nie traktujcie jako obrazujących środowisko przeciętnych czytelników.

Gdy kupiłem pierwszy numer Gamblera (1/94) od razu Was, że tak powiem, pokochałem. To pismo jest najprawdziwszym świeżym powiewem na zgniłym śmietnisku polskich pism o grach, nie wspominając o zachodnich. Czytuję takie pismo muzyczne ze Stanów – RIP i gdy przewróciłem ostatnią stronę Waszego pisma, jedna myśl pulsowała mi w głowie: „Ktoś w końcu zrobił pismo jak RIP i to jeszcze o grach. Bóg istnieje!" – w każdym bądź razie, podobało mi się bardzo. I od tej pory jestem Waszym wiernym czytelnikiem (...). Zauważam, że Wasz najnowszy model współpracownika – RooS, to naprawdę dobry zakup (czy też wyłowienie z łódki ratunkowej zatopionego niedawno okrętu).

Potrafię zrozumieć wprowadzenie działu z konsolami – to przyciąga czytelnika i zabiera miejsce, które trzeba by wypełnić czymś w miarę wartościowym, co oznacza większy wysiłek. Nie rozumiem tylko istnienia działu Amiga. Kolekcjonerzy tych komputerów mają swoje pisma i wątpię, by kupowali gazetę dla trzech stron pobieżnych recenzji nielicznych nowości, ale jeśli tak postąpiliście, musi być jakaś inna przyczyna, której ja nie mogę dostrzec. (...)

Jak wiadomo, każdy jest mądry, jeśli chodzi o krytykę, lecz gdy przychodzi do alternatywnych propozycji, najbardziej zagorzali krzykacze rozkładają ręce mówiąc: „to Wasza działka, ja tu jestem tylko, żeby się na Was wyżyć". Odbiegając od postawy przeciętnych czytelników, postaram się przedstawić moje pomysły. Po pierwsze, moglibyście zamieścić dział poświęcony omawianiu hardware'u, korzystając ze spowinowaceń z Enterem i PC Kurierem. Mam na myśli porównywanie sprzętu (kart graficznych, muzycznych, procesorów, CD-ROM itp.) i omawianie przydatności i efektywności w grach. Po drugie, mając dostęp do Internetu moglibyście organizować listy dyskusyjne, konferencje itp. (jako pierwszy temat proponuję: „Dlaczego obecne gry nie wywołują takich emocji podczas grania, jak robiły to Dune I i II, Doom, Populous czy Privateer?"). Moglibyście się postarać o internetowe wywiady z osobistościami świata gier. Proponuję także umieszczać na Gambler CD patche do istniejących gier (wciąż niewiele osób ma dostęp do Internetu) lub chociaż internetowe adresy.

Chciałbym też poruszyć oklepaną sprawę piractwa. Do czasu wprowadzenia ustawy o prawie autorskim miałem kupione dwie legalne gry, gdyż się opłacało (bez instrukcji ani kuku). Do tej pory kupiłem sobie jeszcze F-15 III i C&C, a ostatnio Privateera II. Gry z giełdy to, lekko powiedziawszy, g*.*, poobcinane z animacji i często padające, ale tanie i jest ich kilkanaście na jednym krążku. (...) Obecnie piractwo ma się wspaniale, biorąc pod uwagę ogólnie dostępne nagrywarki CD-ROM. Nie zaliczam się do ludzi bogatych, choć biedny też nie jestem, ale uważam, że wydawanie 100 zł na oryginał, który po dwóch dniach odkłada się w kąt, to po prostu głupota. Cały czas popieram kupowanie dobrych gier, jeszcze lepiej, gdyby były polskiej produkcji, ale takowe nie istnieją (Teenagent, Lew Leon, A.D. 2044 i reszta, to niestety gry wtórne i kiepskie, jedynie Fire Fight jest dobra, ale to już chłopaki z EA wyłapali). (...)

Branża. Jeśli chodzi o magazyny polskie, to liczycie się tylko Wy i XX, ale jest pewna różnica między pismami, dzięki której wygrywacie w moim rankingu. Czytając XX mam wrażenie, że czytam Bravo Girl lub coś takiego. Że redakcja tego miesięcznika pisze swe teksty, widząc czytelnika jako jedenastoletniego, pryszczatego i rozwrzeszczanego bachora, podglądającego dziewczyny w ubikacji. Redaktorzy tego szanownego pisma mają mu się rysować jako bohaterzy postawieni na postumentach, wzory niedoścignione, a jednocześnie cool-koledzy, którym na targach można przybić piątkę. Jest to substytut kultury masowej, hybryda Michała Jacksona z Natalką Kukulską (tą z dzieciństwa), a szczytem tego jest... {[tu autor podaje konkretne nazwiska, więc ściąłem – don Pedro] i słusznie – Alx}.

PrzemAs

Czego jak czego, ale pewności siebie odmówić Ci nie można (nie jestem typem przeciętnego czytelnika, nie traktujcie moich opinii jako obrazujących środowisko przeciętnych czytelników). Ale to dobrze, takich ludzi potrzebuje nasza kapitalistyczna Ojczyzna.

A teraz ad concretam (to pewnie w żadnym języku, ale newermajnd). Pozytywne opinie oczywiście cieszą. Pisma RIP nie widziałem, ale chętnie rzucę na nie okiem, jak odwiedzę jakiś Empik (chyba powinno być?).

Dział hardware'owy – przecież takie teksty co pewien czas się na łamach Gamblera ukazują (np. przegląd kart 3D) i ukazywać na pewno będą, w większej liczbie. Piszesz, że nowe gry nie przynoszą nam już takiej radości jak stare, dobre tytuły. Hm, może to kwestia znudzenia. U gracza, który grał w tysiąc gier trudno o zachwyt nad tysiąc pierwszą (aczkolwiek nie jest to niemożliwe). Wywiady ze sławnymi osobami z Zachodu z całą pewnością będą drukowane, choć oczywiście wywiad internetowy nie jest tym samym, co przeprowadzony w cztery oczy.

Trudno nie zgodzić się z Twoją opinią o polskich grach. Niestety, nasi twórcy do odkrywczych nie należą, ale może ta sytuacja ulegnie zmianie (co, daj Światowidzie). Cieszę się, że mamy podobne zdanie na temat gier pirackich (jest to g*.*), a jeszcze bardziej cieszy fakt, iż takie opinie występują w listach coraz częściej. Co prawda zgadzam się, że wydawanie 100 złotych na dwa dni zabawy, to głupota, ale od tego przecież mamy krążki kompaktowe dołączane do pism. Po zagraniu w wersję demo już będziecie wiedzieli, czy grę opłaca się kupić. Na koniec: nie lubię Michaela Jacksona i disco polo, ale jeśli chodzi o Natalkę, to jakby Ci tu powiedzieć... Od kiedy dorosła... hmmm.

Po raz kolejny witam w Reakcjach Redakcji. Ostatnio najczęściej poruszacie w listach temat nowego wyglądu Gamblera oraz problem piractwa. Zdecydowana większość osób jest co najmniej bardzo zadowolona ze zmiany szaty graficznej Gamblera, choć oczywiście zdarzają się i konkretne zarzuty.

Z kolei niektórym osobom nie podoba się, iż Gambler pozostał pismem ogólnokomputerowym, a nie przemianował się na PC Gamblera. Piszecie, że strony poświęcone Amidze to strata miejsca (prywatnie: zgadzam się w całej rozciągłości, oficjalnie: popieram jedynie słuszną linię Redakcji). Jak zwykle, Wasze opinie o konsolach i Mandze są bardzo zróżnicowane, ale dominuje chyba zdanie, iż Pecet, Pecet uber alles. Tradycyjnie spora porcja pochwał dostała się krążkowi CD. Nie tak gorących, żeby parzyły, nie było też zdań typu: „wolałbym umrzeć niż więcej nie zobaczyć Waszego CD"; „rzuciłem dziewczynę, kiedy zabrała mi Gamblera CD"; „zabiłem kioskarza, bo skończył mu się Gambler". W związku z tym Alex został zdegradowany i odsunięty od władzy [zde-co? – Alx], a CD-ROM managerem został Rafał „White Power" Orłow. [Tak naprawdę, to ja zająłem się sprawami najwyższej wagi (nazwisko i adres do wiadomości redakcji) a Rafał został zatrudniony specjalnie na stanowisku CD-ROM managera i oddaje się temu zajęciu w wymiarze pełnego etatu. Zaś stopień Waszego entuzjazmu jest na szczęście stały i niezmienny – Alx].

Nagrodę za List Numeru otrzymuje PrzemAs za list „Nie chcemy Jacksona", a jest nią zestaw 1300 scenariuszy do C&C i C&C: Red Alert zatytułowany Are You Ready & Alert? i ufundowany przez firmę CD Projekt.

don Pedro z Krainy Diplodoków
(to takie dinozaury)

Lepiej późno niż wcale?

Obydwoje jesteśmy pilnymi czytelnikami Gamblera, z upodobań należąc do EKG. Uwierzyliśmy, że (przynajmniej w dziedzinie gier) Polska jest już „w świecie" i uznaliśmy, że chociaż – przyznajemy się bez bicia – mnóstwo gier dotąd mieliśmy pirackich, to jednak drugą część ukochanego Heroes of Might and Magic chcemy kupić. Premiera światowa tegoż programu była w listopadzie. W sieci już aż huczy od problemów typu: „pierwsze zarobione punkty doświadczenia skieruj na dyplomację" itp., a nas szlag trafia. Piraci oczywiście mają już HOMM II, a my – jak całkiem głupie ludziki – od trzech miesięcy czekamy, aż jacyś milutcy dealerzy raczą HOMM II zacząć sprzedawać. Premiera miała być 22 lutego. Liczyliśmy, że kilka dni później może się gra w Krakowie pojawi. Oczywiście, weekend z grą mamy z głowy. Tak już trzy miesiące. Tyle powiem – gdyby nie to, że i tak musieliśmy czekać na większy kawałek gotówki, to pewnie dwa razy pomyślelibyśmy nad decyzją legalnego kupna gierki... Z antypirackimi pozdrowieniami.

Marek i Ewa Pawelcowie

PS Dzisiaj dowiedziałem się u dystrybutora, że musimy poczekać jeszcze ok. dwa tygodnie. „Bo, wie pan, to trzeba zapakować, zafoliować itd..."

Aż przykro czytać, że wierni fani gry muszą się męczyć aż 3 miesiące, czekając na nią! Mówię to bez ironii czy złośliwości. Sam wiem, że czytanie o grze, którą mieć chcemy, ale której nie mamy, może przyprawić o napad szaleństwa. Ponieważ podobne listy powtarzają się dość często, w następnym numerze w dziale publicystyki zamieścimy artykuł dotyczący realiów polskiego rynku, m.in. problemu: dlaczego musimy długo czekać na gry i czyja to wina? I od razu Wam mówię: Polska nie jest „w świecie". Chyba że w trzecim.

Randall, wracaj!

Już kiedyś do Was pisałem, nawet mój list był wydrukowany w Gamblerze. Nadal jestem bardzo rozczarowany tym, że nie ma RANDALLA. Gambler bez Randalla nie jest Gamblerem. Nowa forma G jest fajna, cieszy, że nie ma Mangi, bo to jakieś japońskie g*.*. Jeszcze się odezwę i będę robił to tak długo, jak długo nie wróci Randall.

Nienasz

Też kochałem i kocham Randalla. Jego wspaniałe teksty były muzyką dla moich uszu, oczu, węchu i dotyku (aha, i smaku też, chociaż to Alex specjalizował się w zjadaniu gazet). Sami jednak wiecie, jak to jest. Na 100 stronach nie jesteśmy w stanie zmieścić się z grami, a co dopiero mówić o Randallu, doktorze De Stroyerze i innych mutantach, odmieńcach i niebieskich ptakach. [Randall ostatnio postanowił zostać barmanem i przygotowuje koktajle Mołotowa na kolejne demonstracje, więc nawet gdyby chciał, nie miałby wiele czasu na pisanie – Alx].

Radość życia

Szary dzień, kolejny na tarczy życia. Dochodzi południe. Przemierzam bezkres znajomej ulicy w poszukiwaniu sensu tego, co ktoś śmiał nazwać „radością życia". Kolejny znajomy wita się ze mną tylko po to, by zaraz prosić mnie o papierosa. – Nie mam, chłopie – odpowiadam – ostatnio i u mnie kryzys. Odchodzi. Irytacja. Brnę dalej przed siebie. Z zamyślenia wyrywa mnie kiosk, który nie wiadomo skąd pojawił się na mojej drodze. Pytam kioskarkę: czy jest coś o grach komputerowych? Zapada milczenie. Kioskarka wraca z kilkoma gazetami w dłoniach. Przeglądam. Wybieram jedną, płacę i odchodzę. Kilkunastosekundowa szarpanina z zamkiem od drzwi mej chaty. Siadam przed stolikiem, na którym spoczywa moja maszyna rozpaczy [czyżby komputer? – don P.]. Wyciągam się wygodnie i zaczynam przeglądać pismo, które nabyłem kilka minut temu. Gambler 2/97.

Panowie – jest dobrze, jest naprawdę bardzo dobrze. Ale zacznę od początku. Wstępniak bez lania wody – krótko i na temat. Dział Gambler News bardzo przejrzysty. (...) Cieszy niezmiernie fakt, że recenzje dominują nad resztą artykułów, ponieważ człowieczek kupujący czasopismo o grach komputerowych domaga się potopu recenzji i opisów, a mogę zapewnić, że w Gamblerze go otrzyma. Wywiad z ludźmi z tej samej branży, ale używających innego środka przekazu – ekstra. Więcej takich ludzi (i wywiadów), a Polska wejdzie do NATO. Kolumny poświęcone listom do redakcji, dzięki którym możliwy jest otwarty kontakt czytelnik – redakcja, są i być powinny. Howgh. Fajnie, że nie ma Mangi – nie lubię i nikt mnie do niej nie przekona, poza tym kwestią czasu jest powstanie magazynu, który będzie jej całkowicie poświęcony, o ile już nie powstał. (...) Jedyne, co pozostaje mi jeszcze do powiedzenia to to, że zmiany, jakie zaszły w Gamblerze na pewno wyszły mu na dobre, a nowe, które nadejdą, ugruntują jego pozycję na rynku czasopism o grach komputerowych.

Borys Zaklukiewicz

Kiedy jesteś głodny, jedz Gamblera! Kiedy chce Ci się pić, wypij Gamblera! Kiedy masz ochotę na seks, weź Gamblera do łóżka! Kiedy chcesz podróżować, wsiądź do Gamblera! Kiedy chcesz kogoś pobić, przyłóż mu Gamblerem! Kiedy chcesz poderwać dziewczynę, pokaż jej Gamblera! Kiedy chcesz zmusić kogoś do samobójstwa, zabierz mu Gamblera!

Konnichiwa!

Chciałbym dodać parę słów na temat mangowego zamotu (what is zamot, tell me?) na łamach Gamblera. Znam wielu ludzi, którzy chętnie kupiliby Gamblera po to, aby dowiedzieć się czegoś nowego o świecie Manga i Anime. Koledzy Pinio i Rafał Sidoruk prosili o come back tematu Manga i, według mnie, mają zupełną rację, bo nie mam zamiaru czytać artykułów na łamach konkurencji, która pisze tylko o tym, czym handluje... Każdy Otaku (fan Manga i Anime) chce wiedzieć jak najwięcej na temat nie tylko filmów, lecz swojego hobby. Według mnie powinno się w Gamblerze poświęcić ze dwie strony ww. tematom. Lecz problem, kto je będzie redagował? Odpowiedź jest prosta. My, czyli Otaku... Jestem gościem z fanclubu Anime Pictures. Działamy już długo i mamy bardzo dużo informacji, którymi jesteśmy skłonni podzielić się z innymi Manga–Maniakami! Mamy zamiar wkrótce wydać fanzin, a ludzie wciąż piszą dla nas teksty, więc sądzę, że takie rozwiązanie nie byłoby głupie. Co do kolegi Piotrka, to niech się zdecyduje, czy bardziej kocha GRY czy ANIME lub MANGĘ. Albo rybki, albo akwarium, stary, każdy chce mieć w swoim ulubionym piśmie coś, co sprawia, że warto je kupić! (...) Dobra, kończę i idę obejrzeć jakieś fajowe Anime. Sayonara!

Otaku

Brak Mangi na łamach Gamblera wynika z wyglądu Naczelnego. To słowiańskie chłopię o włosach koloru brudnego lnu i oczach jak wyprane niezapominajki nie może po prostu znieść myśli, iż moglibyśmy drukować zdjęcia [to są obrazki, lamerze! – Alx] wielkookich panienek i wielkookich facetów. W Gamblerze co pewien czas walczą ze sobą (no, to za dużo powiedziane) dwie koncepcje. Zwolennicy jednej twierdzą, że Gambler powinien być **pismem dla komputerowych graczy** (a więc poruszać tematykę filmową, muzyczną, mangową, polityczną itp., itd.), drudzy, że powinien być **pismem o grach**. Raz jedni, raz drudzy są górą.

A z Mangą jest tak jak z SLD (błagam, nie obrażajcie się, Otaku) – 25% obywateli chce na nich głosować, tyle samo ich nienawidzi.



Temat numeru

Świat Gwiezd



A long time ago in a galaxy far, far away...

„Gwiezdne Wojny" – któż z nas nie słyszał o tej słynnej trylogii filmowej George'a Lucasa? Większość czytelników Gamblera zetknęła się z nazwą Star Wars nie tylko przy okazji filmów, ale także gier komputerowych, książek, komiksów i modeli. „Gwiezdne Wojny" od czasu swojej premiery w 1976 r. stały się obiektem masowego kultu. Opowieść o przygodach młodego Luke'a Skywalkera, rycerza Jedi, dziedzica Mocy, zawładnęła sercami milionów ludzi na całym świecie.

Jasna Strona Mocy

George Lucas pisząc scenariusz do swojej opowieści wykorzystał kilka archetypów, łącząc je w mistrzowski sposób. Sięgnął do legendy Dzikiego Zachodu, mitu arturiańskiego, a także, co zauważyło tylko niewielu, do świata „Władcy Pierścienia" J.R.R. Tolkiena. Luke Skywalker to niemal Galahad z dodatkiem Froda. Scena, w której Obi-Wan Kenobi opowiada Luke'owi o losach jego ojca, żywo przypomina historię Galahada i Lancelota. Sam Obi-Wan to Merlin i Gandalf w jednej osobie, zaś Han Solo to postać charakterystyczna dla Dzikiego Zachodu i mitu Ameryki – tzw. „zły dobry człowiek".

Cykl „Gwiezdne Wojny" trafia jednocześnie do ludzi starszych i młodszych, ponieważ jego przesłanie jest czytelne dla każdego. Imperium i Rebelia to dwie strony medalu. Wyraźnie określone jest Dobro i Zło, bez postaci niejednoznacznych. Han zostaje żołnierzem Republiki, bo przekonuje go do tej idei Leia, jego wielka miłość. Darth Vader w części „Powrót Jedi" naprawia swój grzech, pomagając Luke'owi zniszczyć Imperatora. Jego winy zostają zmazane i pojawia się obok Yody i Obi-Wana jako emanacja Jasnej Strony Mocy.

Niektórzy zarzucali Lucasowi, że w częściach cyklu następujących po „Nowej Nadziei" chciał zbyt wiele przekazać, niczym niemal biblijny moralizator. Lucas zawsze twierdził, że chciał stworzyć opowieść, w której strony konfliktu będą jasno zdefiniowane. Zgodnie z jego założeniem, filmy te miały pokazać, że droga do Dobra jest trudna, ale warto ją wybrać, nie pytając o cenę tej decyzji.

Efekty, kulisy, polityka

Trylogia: „Nowa Nadzieja", „Imperium Kontratakuje", „Powrót Jedi" ustanowiła nowy standard efektów specjalnych. Po „Gwiezdnych Wojnach" żadna szanująca się wytwórnia nie mogła sobie pozwolić na obniżenie poprzeczki. Industrial Light & Magic, firma Lucasa zajmująca się efektami specjalnymi, brała udział w realizacji nasłynniejszych produkcji filmowych.

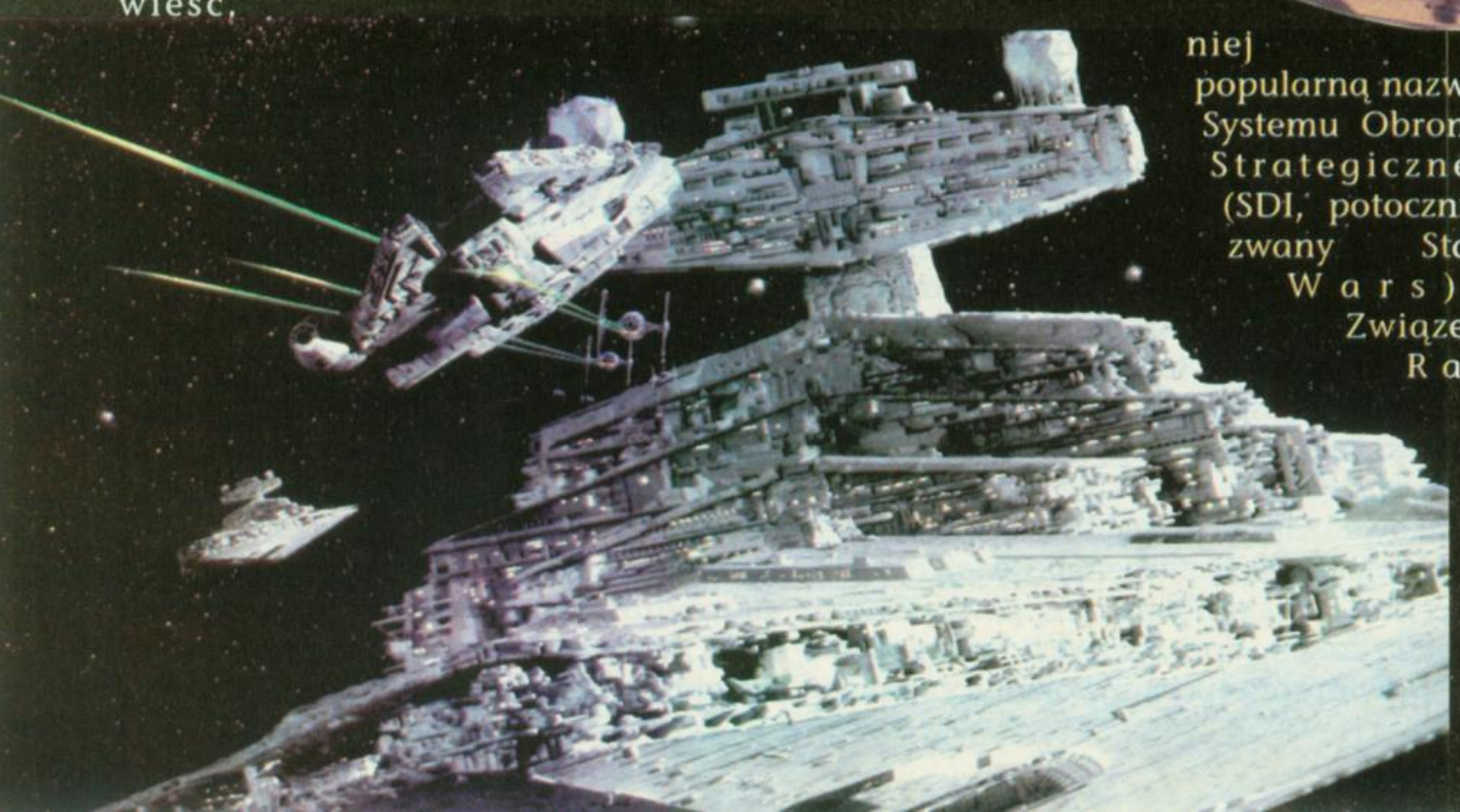


„Gwiezdne Wojny" przeszły do historii świata również z powodów politycznych. Ronald Reagan, wielbiciel trylogii, zapożyczył od niej popularną nazwę Systemu Obrony Strategicznej (SDI, potocznie zwany Star Wars). Związek Radziecki nazywany był przez Reagana „Imperium Zła" – nazwa również zapożyczona z „Gwiezdnych Wojen". Jako ciekawostkę warto przypomnieć, że do 1989 r. nie można było w polskiej prasie przeprowadzić rzetelnej analizy krytycznej trylogii ze względu na cenzurę.

Losy aktorów odtwarzających główne role w „Gwiezdnych Wojnach" potoczyły się rozmaicie. Mark Hamill (Luke) nie osiągnął niczego więcej jako aktor, nie zagrał już w żadnym liczącym się filmie. Perturbacje w życiu osobistym skłoniły go do przyjęcia roli w filmach towarzyszących grom komputerowym, Wing Commander III i IV. Był to powrót w mniejszym formacie i na mniejszy ekran, ale przyniósł mu określony profit finansowy. Harrison Ford, filmowy Han Solo, poszedł za ciosem – jego dalsza kariera to nieprzerwane pasmo sukcesów („Poszukiwacze Zaginionej Arki", „Frantic", „Ścigany" i wiele innych). Carrie Fisher została pisarką, a także cenioną w Hollywood scenarzystką. Sir Alec Guinnes pozostał w światowej czołówce aktorskiej – mimo głosów krytyki, że sprostytuował się, występując w takiej produkcji.

Money, its a gas...

Pieniądze... Dochód, jaki przyniosła poprawiona wersja „Gwiezdnych Wojen", pobił rekord „ET", do tej pory najbardziej kasowego filmu wszech czasów. Bilans otwarcia (dochód z pierwszego weekendu) również był rekordowy – 105 mln USD.

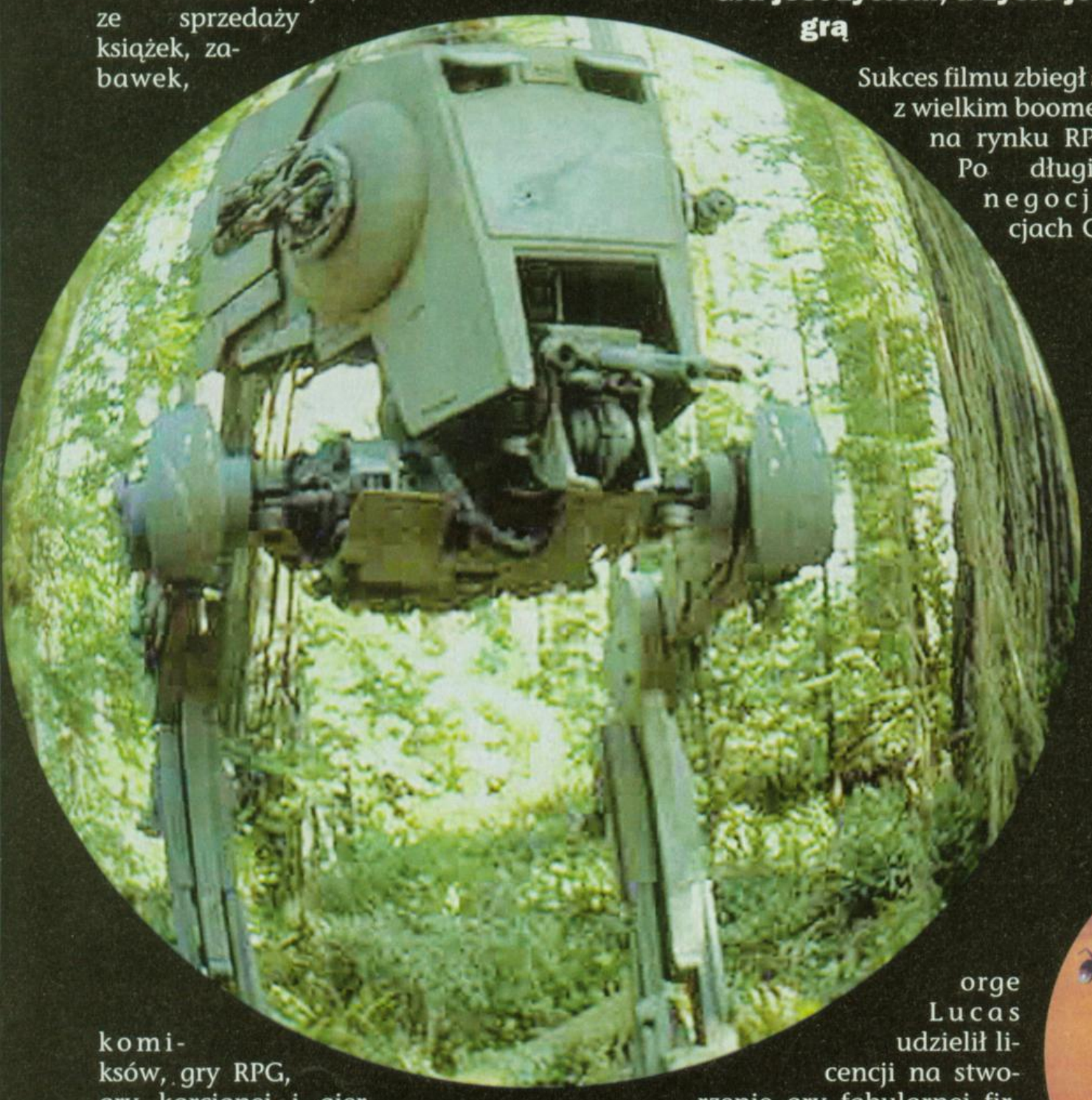


Trylogia: „Nowa Nadzieja", „Imperium Kontratakuje", „Powrót Jedi" ustanowiła nowy standard efektów specjalnych.

nych Wojen



Wpływy ze sprzedaży biletów i kaset wideo ze „starymi Gwiezdnymi Wojnami" do grudnia 1996 r. wyniosły pomiędzy 1,5 a 2 mld USD. Wpływy ze sprzedaży licencji na wykorzystanie świata Star Wars do celów reklamowych, ze sprzedaży książek, zabawek, komiksów, gry RPG, gry karcianej i gier komputerowych były już dwa razy większe. Tuż przed premierą nowej wersji świat obiegła sensacyjna wiadomość: PepsiCo i Lucas Film podpisały kontrakt reklamowy o wartości 2 miliardów dolarów! W kolejce po prawa licencyjne ustawiło się tak wiele firm – wielkich, dużych i małych – że Lucas może swobodnie wybierać spośród nich. Nieoficjalnie mówi się, że do 2000 roku globalne wpływy z „Gwiezdnych Wojen" zdecydowanie przekroczą 10 mld USD. Już teraz można kupić chipsy z pojedynczymi klatkami z filmu. Czekają na nas lodówki w kształcie robotów, budziki przypominające hełm lorda Vadera i wiele innych gadżetów, np. bombki choinkowe wzorowane na bohaterach i pojazdach z trylogii, o asortymencie modelarsko-zabawkowym nie wspominając.



Gra jest życiem, a życie jest grą

Sukces filmu zbiegł się z wielkim boomem na rynku RPG. Po długich negocjacjach George Lucas udzielił licencji na stworzenie gry fabularnej firmie West End Games. Wywiązała się ona z tego zadania nadspodziewanie dobrze. Star Wars™ RPG utrzymuje się w pierwszej dziesiątce najpopularniejszych (czyli najchętniej używanych i kupowanych) systemów fabularnych. Cieszy się wielkim powodzeniem nie tylko u graczy, ale i wśród fanów filmu. Co przyczyniło się do sukcesu? Jakość wykonania każdego podręcznika. Użycie materiałów, które weszły do scenariuszy filmów, a nie zostały wykorzystane. Prostota reguł. I przede wszystkim – możliwość zanurzenia się w bajkowym świecie stworzonym przez Lucasa. Należy zaznaczyć, że każdy wydany podręcznik opatrzony jest parafką Lucasa, który osobiście czyta je i ocenia. Gwiezdne Wojny RPG pozwalają wcielić się w jedną z wielu postaci (m.in. szulera, przemytnika, szturmowca, komandosa, pilota myśliwca, agenta Imperium...). Można rozgrywać przygody w czasach opisywanych w trylogii filmowej (rebelia wcale nie musi zwyciężyć!) lub, korzystając z jednego z wielu dodatków, przenieść akcję w czasy późniejsze, opisane m.in. w książkach, komiksach i grach komputerowych. Z ciekawszych dodatków należy wymienić: „Dark Force Rising", „Imperial Sourcebook" i „Rebel Alliance Sourcebook". Większość podręczników jest wydawana w twardej oprawie, z niezłymi grafikami lub fotosami z filmów – niektóre kadry są prezentowane po raz pierwszy, dzięki czemu stanowią dodatkową gratkę dla kolekcjonerów. Ale o tym bardziej szczegółowo w akapicie poświęconym kartom.

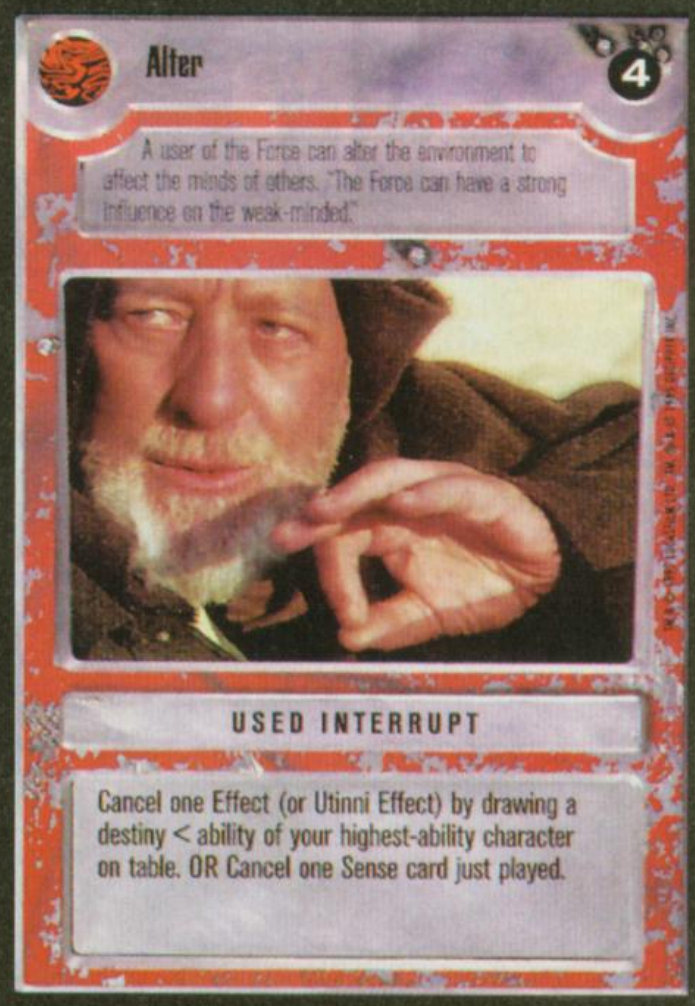
Gra figurkowa Star Wars™ Miniature Battles odniosła nadspodziewanie duży sukces, a bodajże w 1994 roku otrzymała nagrodę Origin dla najlepszej gry bitewnej. Została stworzona m.in. z myślą o zbieraczach – kolekcjonerach figurek i pojazdów. I właśnie kolekcjonerzy zaczęli w nią grać, bardziej zaawansowanych graczy zraziła bowiem jej prostota. Dopiero druga edycja zdobyła uznanie rasowych graczy. Do gry dołączono także zasady operowania Mocą, co podniosło jej atrakcyjność. Dla potrzeb nowej edycji wyprodukowano również całą serię figurek, zdecydowanie różniących się in plus od miniaturek z pierwszego wydania. Do figurek rebeliantów i szturmowców Imperium dołączono pojazdy oraz tzw. charaktery, czyli figurki bohaterów filmowych, komiksowych i książkowych. Gra nadal znajduje się w sprzedaży i ciągle zyskuje na popularności.



Gdy karcianka Magic: The Gathering osiągnęła gigantyczny sukces rynkowy, do Lucas Entertainment zaczęły się zgłaszać firmy, chcące wykorzystać popularność świata Star Wars w grze karcianej. Ponoć był wśród nich wydawca MTG, Wizards of the Coast, ale George Lucas wybrał mało znaną firmę Decipher Inc., która wydała wcześniej karciankę na podstawie serialu Star Trek. Dlaczego Lucas nie podpisał umowy z WotC? Cóż, firma ta miała na rynku bardzo mocną pozycję, więc Lucas musiałby







się liczyć ze zdaniem Richarda Garfielda, który byłby też autorem zasad gry. Lucas nie chciał dopuścić, aby ktoś inny miał do powiedzenia tyle samo, co on – lub być może nawet więcej. Dzięki temu Decipher dorwało się do złotonośnej żyły.

Jednym z bardziej znanych powiedzeń szefa Deciphera było: „Jak najmniej na reklamę, to się samo sprzeda". Czas pokazał, że było to właściwe podejście do sprawy. Star Wars Collectible Card Game stała się wielkim sukcesem rynkowym. Wykorzystano tu zasadę podwójnego uderzenia. Po pierwsze: Star Wars miała tak proste reguły, że każdy po dwukrotnym ich przeczytaniu mógł rozpocząć rozgrywkę. Gra „chwyciła" w środowisku miłośników kart, a także fanów Star Wars™ RPG, filmu, książek, komiksów i gier komputerowych. Po drugie: wydawca ogłosił, że do zilustrowania kart zostaną użyte klatki z trylogii, w tym sceny, które wypadły przy montażu filmów! To wzbudziło zachwyt olbrzymiej rzeszy kolekcjonerów, zbierających wszystko, co ma związek ze Star Wars. Efekt – 53% wyprodukowanych kart sprzedawanych jest poza środowiskiem graczy.

Star Wars – gry komputerowe

Jako się rzekło, Star Wars to nie tylko filmy, ale niezwykle rozwinięta infrastruktura. Dla każdego czytelnika Gamblera ważną częścią świata Gwiezdnych Wojen są gry, przedstawiamy więc najważniejsze z nich na PC.

Wszystko zaczęło się od:

X-Wing

Była to gra przełomowa. Na rynku tzw. „space combatów", czyli pseudosymulatorów gwiezdnych myśliwców, niepodzielnie rządził Wing Commander. I nagle pojawił się X-Wing, wspaniała strzelanina osadzona w realiach Gwiezdnych Wojen. Nagle gracz z pogromcy bezosobowych Kilrathi mógł się przedzierzgnąć w rebelianckiego pilota, lecącego zniszczyć Gwiazdę Śmierci. Dokładnie tak jak w filmie!

Oprócz genialnego pomysłu X-Wing charakteryzował się doskonałą, jak na tamte czasy, grafiką wektorową, o niebo lepszą od bitmapowych statków z WC. Gra była GIGANTYCZNYM sukcesem. Wśród 50 najlepszych gier wszech czasów, wybranych przez PC Gamera, X-Wing znalazł się na drugim miejscu, zaraz za SimCity 2000 i PRZED Doomem! Był to jeden z kamieni milowych w dziedzinie rozrywki komputerowej.

Rebel Assault

Kolejny przełom, o którym było głośno na rynku gier komputerowych. Gra dość dyskusyjna. Jednym się podobała, innym (w tym mnie) – nie. Czego by o niej nie mówić, miała niesamowitą grafikę. Wynikało to z tego, że RA był jednym z pierwszych produktów wykorzystujących technikę CD-ROM. Dzięki temu cała gra była filmem, przewijającym się na ekranie. Gracz mógł tylko w niewielkim stopniu wpływać na zdarzenia. Jego rola ograniczała się właściwie do manipulowania myszą (lub joyem) i likwidowania pojawiających się statków Imperium. Akcja wiązała się dosyć luźno z pierwszą częścią trylogii i kończyła (podobnie jak w przypadku X-Winga) zniszczeniem Gwiazdy Śmierci.

Dark Forces

Obok X-Winga i TIE Fightera, zdecydowanie najlepsza gra oparta na Star Wars. Tym razem nie był to symulator statku, tylko gra FPP („doomopodobna") i to jedna z najlepszych, jakie zrobiono.

Scenariusz obejmował wydarzenia rozgrywające się jeszcze przed pierwszą częścią filmowej trylogii. Kyle Katarn, najemnik („naleśnik", jak zdarzyło mi się kiedyś przejęzyczyć) został wynajęty przez Mon Mothmę do odnalezienia planów Gwiazdy Śmierci, ukrytych na jakiejś planecie. Tak właśnie zaczyna się intryga, która jednak nie kończy się zniszczeniem — jak w innych wypadkach — stacji, ale wielkiej kosmicznej fabryki superszturmowców, zwanych Dark Troopers.

Dark Forces była jedną z pierwszych gier FPP, w której zastosowano prawdziwą wielopoziomowość (czyli możliwość budowania pokojów nad pokojami). Dzięki temu etapy miały naprawdę monstrualne rozmiary.

Dark Forces jest do dziś jedną z najlepszych gier First Person Perspective, a dzięki sukcesowi, jaki odniosła, już niedługo będziemy mogli pograć w część drugą – Jedi Knight.

TIE Fighter

Druga po X-Wingu symulacja kosmiczna w realiach Star Wars. Tym razem gracz walczy w barwach ciemnej strony mocy (pozdrowienia dla gen. Grzecha). Do dyspozycji oddano mu całą armadę statków imperialnych,



Sukces nowej wersji filmu spowodował, że Decipher Inc. natychmiast podniosła ceny Star Wars™ CCG o 30%. Nie wywołało to zbyt wielkich protestów – takie są prawa rynku...

Kto czyta, nie błądzi...

Rynek książek i komiksów także nie pozostał obojętny na sukces filmu Lucasa. Oprócz fabularyzowanych wersji scenariusza, zaczęły się pojawiać książki, które opisywały zdarzenia rozgrywające się między poszczególnymi odcinkami filmu („Pakt na Bakurze") lub po zakończeniu ostatniej filmowej części, czyli „Powrotu Jedi". Książki te reprezentują bardzo różny poziom – od żenującego („Spotkanie

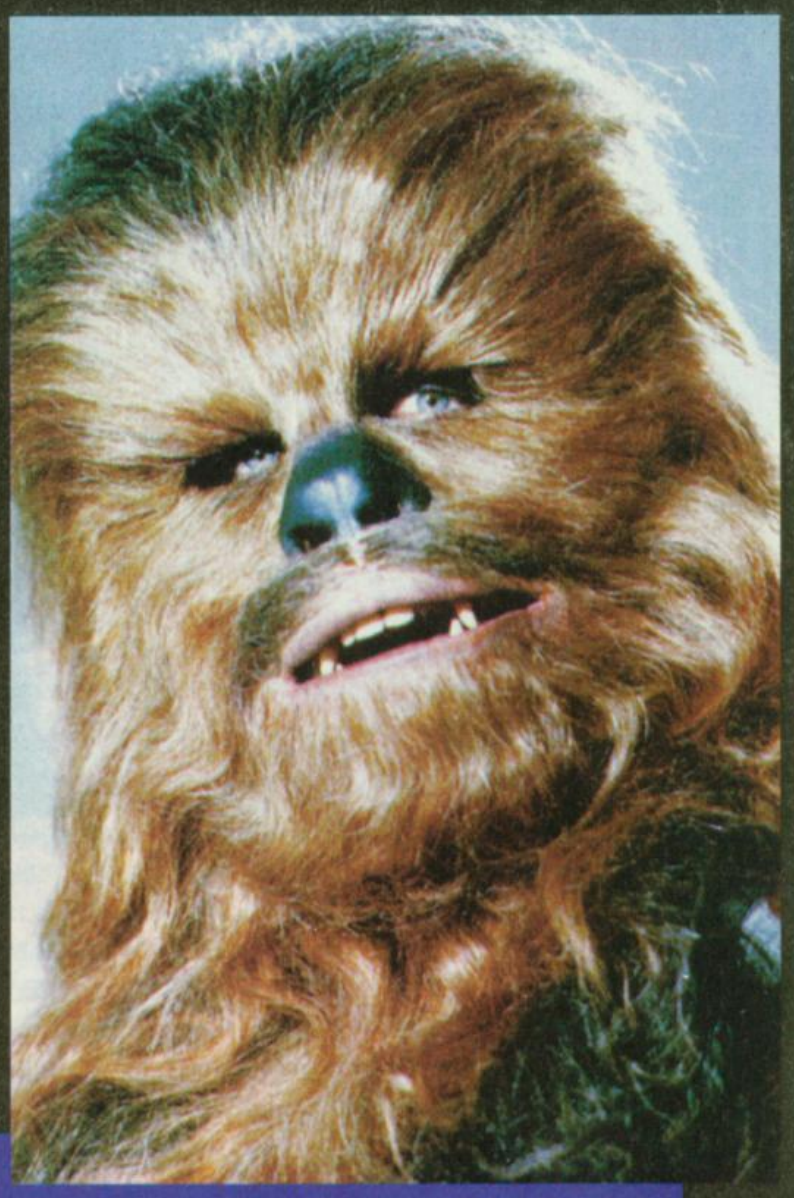
Opowieść o przygodach młodego Luke'a Skywalkera, rycerza Jedi, dziedzica Mocy, zawładnęła sercami milionów ludzi na całym świecie.

GAMBLER



na Mimban", „Kryształowa Gwiazda") po całkiem dobry (trylogia Thrawna). W jednej z trylogii („Akademia Jedi") Luke Skywalker przechodzi do ciemnej strony Mocy. Polskie tłumaczenia tych książek pozostawiają niekiedy wiele do życzenia, a czasem ma się wrażenie, jakby robili je ludzie nie mający pojęcia ani o języku polskim, ani o Gwiezdnych Wojnach. Najlepszym przykładem takiej kpiny z czytelnika jest tłumaczenie książki „Spotkanie na Mimban", według mnie – knota nad knotami. Do złej książki dodano najkoszmarniejsze tłumaczenie, jakie czytałem. Na szczęście, z innymi tytułami nie jest tak źle.

Myślę, że polski czytelnik z czasem otrzyma wszystkie książki o „Gwiezdnych Wojnach", jakie powstały i powstają. Jest



od słynnego TIE Fightera, przez Assault Gunboat, aż po fenomenalnego TIE Defendera, czyli najbardziej „przegięty" statek sezonu.

TF był o niebo lepiej zrobiony od poczciwego XW i miał poprawione praktycznie wszystkie błędy tamtego. Na potrzeby gracza stworzono bardzo przyjazny interfejs, który znacznie ułatwiał pilotowanie statków. TIE Fighter Collectors CD oferował dodatkowo tryb SVGA, działający zadziwiająco szybko nawet na słabszych maszynach.

Ponieważ rynek nie został nasycony (i w XW, i w TF brakowało opcji multiplayer), już niedługo pojawi się gra X-Wing vs. TIE Fighter. Oprócz doskonałej grafiki w wysokiej rozdzielczości, będzie oferować możliwość grania kilku osób.

Rebel Assault II

Druga część „filmowego" cyklu gier o Gwiezdnych Wojnach. Jest o tyle istotna, że na jej potrzeby – po raz pierwszy od stworzenia ostatniej części trylogii – nakręcono sceny z udziałem żywych aktorów. Był to pierwszy znak, sygnalizujący prawdziwy powrót Lucasa do starego tematu.

Gra była oczywiście znacznie lepsza od swojej poprzedniczki. Poprawiono grafikę, dodano kilka nowych opcji. Uwagę zwracały „nieinteraktywne" sekwencje filmowe, które tym razem nie dotyczyły Gwiazdy Śmierci. Imperium stworzyło pole maskujące i skonstruowało nową odmianę myśliwca typu TIE – niewykrywalną zarówno dla sensorów, jak i ludzkiego wzroku. Oczywiście, gracz miał za zadanie rozwiązać problem i uprowadzić model niewidzialnego TF. Resztę możecie zobaczyć sami.

Ponieważ generalnie nie przepadam za grami tego typu, także RAII nie bardzo mi się podobał, ale dla wszystkich miłośników części pierwszej jest to pozycja obowiązkowa. To samo, co poprzednio, tylko więcej i ładniej.

Super Star Wars

Tym razem mamy do czynienia z typową platformówką. SSW to konwersja z konsoli SNES, najzwyklejsza, tradycyjna, konserwatywna gra zręcznościowa, tyle tylko, że osadzona w realiach Gwiezdnych Wojen. Niby zmiana bardzo mała, ale doskonale ilustruje wpływ magii Star Wars na grę. Gdyby Luke'a biegającego po piaskach Tatooine zastąpił inny bohater, gra mogłaby pozostać niezauważona. A tak – proszę bardzo – od razu doczekała się konwersji. Ogólnie, pozycja warta zainteresowania. Znacznie prostsza od innych gier związanych z SW, ale przynosi sporo przyjemności.

Na co czekamy?

Lucas Arts idzie za ciosem i co jakiś czas publikuje kolejną grę spod znaku Star Wars, która w 90% przypadków okazuje się sukcesem. Teraz czekamy na trzy ważne tytuły. W kwietniu powinien się ukazać X-Wing vs. TIE Fighter. W pierwszym półroczu oczekiwany jest Jedi Knight oraz gra Rebellion. Ta ostatnia pozycja jest o tyle ciekawa, że po pierwsze – nie stanowi żadnej kontynuacji, a po drugie – będzie jedyną strategią rozgrywaną w realiach Gwiezdnych Wojen.

Star Zooltar

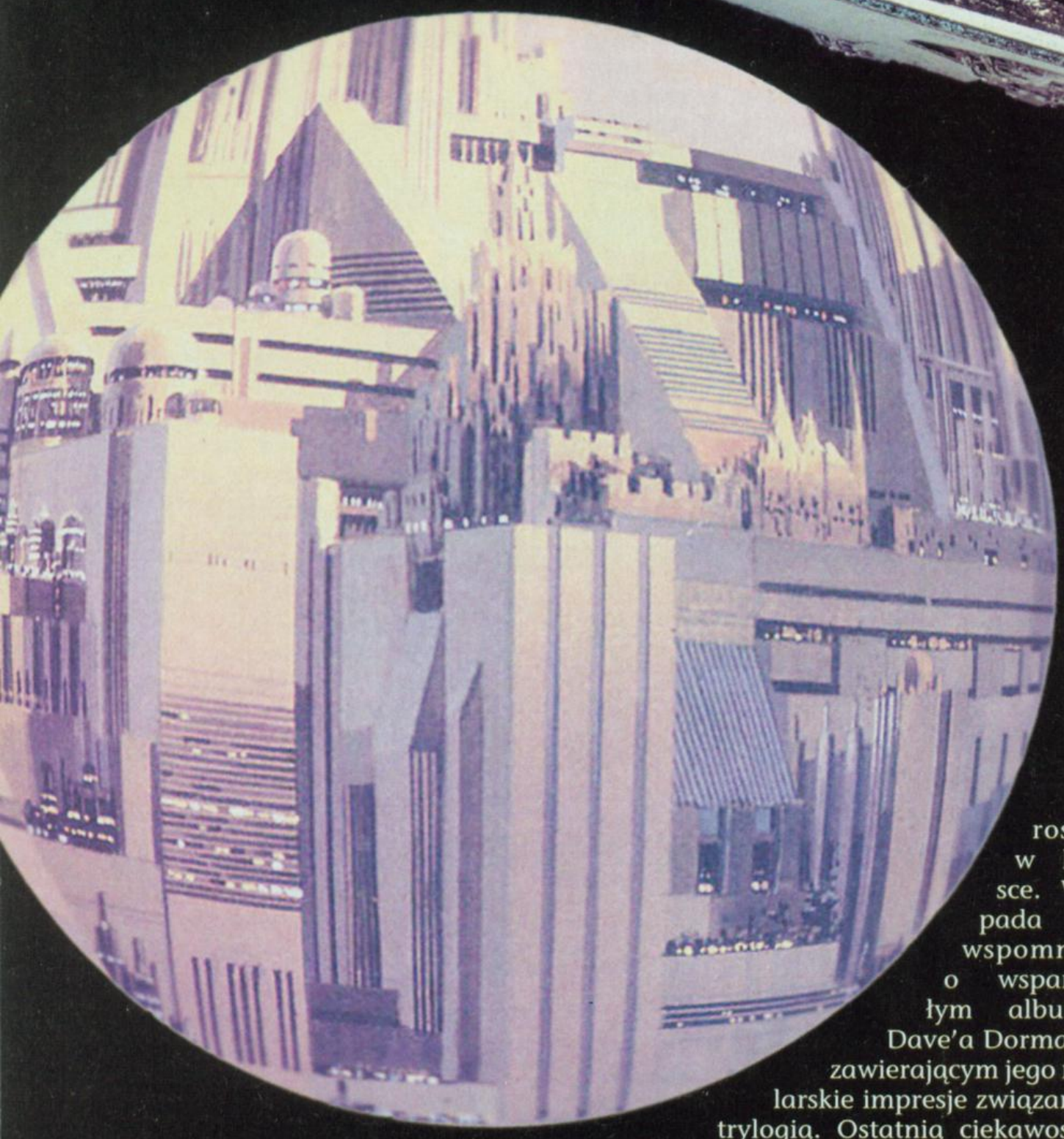


Droga do Dobra jest trudna, ale warto ją wybrać, nie pytając o cenę tej decyzji.

ich tyle, że dochodzi czasem do zabawnych sytuacji – pojawiło się kilka zbiorów opowiadań (np. „Opowieści z Pałacu Jabby" i „Opowieści z Kantyny w Mos Eisley"), opiewających m.in. losy postaci epizodycznych (występujących w filmie przez niespełna 30 sekund)! Jakie by jednak te książki nie były, miłośnicy „Gwiezdnych Wojen" kupują je, by poznać losy swych ukochanych bohaterów. Świadczą o tym rosnące nakłady serii – kilkadziesiąt milionów sprzedanych książek robi wrażenie.

Komiksy, których akcja toczy się w uniwersum Star Wars, towarzyszyły filmom niemal od początku. Kontrolę nad liczbą wydanych komiksów straciłem dawno temu, przy serii Dark Empire, a już wtedy było ich około 70. Komiksy te wyróżniają się niezwykłą dbałością o szatę graficzną. Warto kupić choć jeden, by samemu przekonać się, jak wygląda świat naszych herosów w kresce. Wypada też wspomnieć o wspaniałym albumie Dave'a Dormana, zawierającym jego malarskie impresje związane z trylogią. Ostatnią ciekawostką są tak zwane karty kolekcjonerskie, nie mające nic wspólnego z grami karcianymi, poza formą wydania. Każda z nich zawiera rysunek, będący odwołaniem do jakiegoś zdarzenia w filmie lub książce, grze komputerowej bądź komiksie.





Jeżeli te informacje pozwolą Wam wejść głębiej w świat stworzony przez George'a Lucasa i jego przyjaciół, to ten artykuł spełni swoje zadanie. A jeśli nie – to i tak mam nadzieję, że spotkamy się jeszcze na premierach kolejnych filmów.

Niech Moc będzie z Wami...

Grzegorz Szulc

Dystrybutorem gry fabularnej Star Wars™ Second Edition Revised & Expanded oraz gry karcianej Star Wars™ CCG jest ISA sp. z o.o., 00-961 Warszawa, ul. Fort Wola 22, tel./fax (022) 36 88 31, tel. (022) 634 47 90



Star Wars™ RPG utrzymuje się w pierwszej dziesiątce najpopularniejszych systemów fabularnych.

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

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

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW



tete

UKAZUJE SIĘ RAZ W MIESIĄCU

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY
DISKEDITOR DREAM TEAM 44
FIFA '97 (PC) 44
Destruction Derby (PC) 44
Eye of the Beholder (Amiga) 44
Hi Octane (PC) 44
Heroes of Might & Magic (PC) 44
Lords of the Realm 2 (PC) 45
Outpost (PC) 45
Premier Manager 2 (PC) 45
Privateer 2: The Darkening (PC) 45
Wizardry 7 (PC) 46
Baldies (PC) 46
KLUB 3D 47
GILDIA RPG 48
KS GAMBLER 49
EKG,
czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 50
CLUB SIMULATOR 52

ROZWIĄZANIA
A.D. 2044 (PC) 53
Case of the Rose Tatoo - cz. 2 (PC) 53
Diablo - cz. 2 (PC CD-ROM) 54

T&T
FIFA Soccer '96 - cz. 1 (PC) 54
Tekken 2, ciosy - cz. 6 (PSX) 55
Blood & Magic (PC) 56
Death Rally (PC) 56
Katharsis (PC) 56
Lew Leon (PC) 56

Ping!

W ciągu miesiąca, jaki minął od ukazania się numeru marcowego, odebrałem pierwsze echa Waszych reakcji na zmiany w TeTe. Niektórzy z Was żałują trików do starszych gier. Niestety, don Pedro musiał odrzucać 95% takich tipów - były już publikowane w poprzednich numerach Gamblera. Więc je skasowaliśmy, robiąc miejsce dla nowych. A stare możecie znaleźć w TeTepacku na każdym krążku Gambler CD.

Przypominam, że czekam na Wasze głosy: **tip do jakiej gry chcielibyście zobaczyć w następnym wydaniu TeTe?** Przysyłajcie swoje typy na kartkach pocztowych z dopiskiem „TeTe: tip na życzenie". Każdego 30 dnia danego miesiąca będziemy podsumowywać głosy, a wyniki plebiscytu ogłosimy w najbliższym, możliwym numerze. A tymczasem żegnam i zapraszam do lektury.

Zgredaktor

Blood (PC) - wersja shareware

Podczas gry naciśnij T i wstukaj:

MPKFA - nieśmiertelność.
LARA CROFT - wszystkie typy broni, niewyczerpany zapas amunicji.
BUNZ - jw., podwójna broń.
KEYMASTER - wszystkie klucze.
GOONIES - mapa.
MONTANA - wszystkie przedmioty.
SPIELBERG - zmiana poziomu.
SPORK - 200 zdrowia.
ONERING - niewidzialność.
GRISWOLD - „zbroica hartowna".
EVA GALLI - przechodzenie przez ściany.
FUNKY SHOES - superskok.
RATE - framerate.

Terminator: SkyNET (PC)

Naciśnij jednocześnie ALT i \ po czym wstukaj:
SUPERUZI - SuperUzi.
ICANTSEE - pokazuje viewscreen.
COUNTERS - pokazuje współrzędne.

War Wind (PC) (pełna wersja)

Naciśnij ENTER i wstukaj:
!the sun also rises - wyłącza „Fog of war" (widzisz całą mapę i wszystkie jednostki)
!golden boy - dostajesz 5000 resources

Blood & Magic (PC)

Trzymając ALT, wstukaj BOOST - uzupełnia mana.
Wszystkie sztuczki - patrz str. 56.

Settlers 2 (PC)

Wstukaj THUNDER - od tej chwili możesz budować wszystko. Gdy cheat jest aktywny, naciśnij ALT/F7 - możesz obejrzeć całą mapę.

Lew Leon (PC)

XXDOC - nieśmiertelność.
Reszta tipsów na str 56.

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

Witam w majowym wydaniu klubu. Dzisiaj znowu „dla każdego coś dobrego" - trochę klasyki, trochę nowości. Znalazło się także miejsce na małe co nieco dla Amigowców - poprawka do gry Eye of the Beholder (wprawdzie to żadna nowość, ale zawsze coś). Zdecydowałem się też umieścić poprawkę do Heroes of Might & Magic, mimo że ukazała się już część druga - po prostu nie było jeszcze tak dobrej przeróbki tej gry! A na koniec tradycyjnie coś nowego - specjalnie dla Was świeżutki Privateer 2: The Darkening.

CZARODZIEJ W AKCJI

FIFA '97 (PC)

Załóżmy, że chcielibyśmy zmienić charakterystyki zawodników. Pliki z danymi (podkatalog FEDATA) są spakowane, tak więc pozostaje tylko użycie Game Wizarda. Niestety, aby przerabiać tę grę, potrzebny będzie Game Wizard 32 Pro (pełna wersja!).

Odpalamy grę, wybieramy jakiś mecz (Friendly itp.) i rozpoczynamy zabawę. W menu (przed pierwszym kopnięciem piłki) wybieramy Starting Lineup i oglądamy charakterystyki piłkarzy. Interesować nas będzie głównie numer koszulki oraz wartości pierwszych pięciu cech (Skill, Speed, Aggression, Ball Control i Power). Korzystając z podanej tu tabelki, zamieniamy charakterystyki na odpowiednie bajty.

wartość w pamięci	wartość na ekranie	wartość w pamięci	wartość na ekranie
00h	30	08h	67
01h	34	09h	72
02h	39	0Ah	76
03h	44	0Bh	81
04h	48	0Ch	86
05h	53	0Dh	90
06h	58	0Eh	95
07h	62	0Fh	99

Przykładowo, jeżeli cechy piłkarza przyjmują wartości: Skill - 81, Speed - 58, Aggression - 72, Ball Cntrl - 81 oraz Power – 99, to nasz ciąg bajtów będzie wynosił: 0B 06 09 0B 0Fh. Dodajemy jeszcze NA POCZĄTKU numer koszulki (np. 2), i mamy:

02 0B 06 09 0B 0Fh

Uaktywniamy Game Wizarda, wybieramy opcję Edit Memory Contents oraz wciskamy S (szukanie). Po upewnieniu się, że opcje Case Sensitive oraz Extended Memory Search są włączone, szukamy ww. ciągu bajtów.

Jeżeli niczego nie skopaliśmy, GW powinien znaleźć nasz offset. Widzimy jak na dłoni, że najpierw jest bajt oznaczający numer koszulki, potem 16 bajtów z cechami (od Skill aż do Aware. - przeliczone według wiadomej tabelki), a na końcu Rank, już jako „zwykły" bajt.

Wydawałoby się, że na tym koniec. Niestety, w takim wypadku przy każdym uruchomieniu gry musielibyśmy od nowa wpisywać dane całej jedenastki (a nawet 22 zawodników, jeżeli przerabiamy dwie drużyny jednocześnie). Ale od czego Game Wizard i jego słynne tabelki?

Teoretycznie możemy wpisywać do tabelki wszystkie 17 offsetów (cechy + Rank), ale gdy pomnożymy to przez jedenastu piłkarzy widzimy, ile będzie roboty. Lecz przecież Game Wizard 32 umożliwia zmienianie do czterech bajtów jednocześnie!

Zakładamy więc, że znaleziony offset miał wartość X. Wtedy do Game Wizarda wpisujemy coś takiego (opcja Table of Memory Locations):

Nazwisko - Ski, Spd, Agg, BaC	DWORD	X+1	252645135
Nazwisko - Pow, Acc, Agi, Rea	DWORD	X+5	252645135
Nazwisko - Bic, Hea, Sli, Sta	DWORD	X+9	252645135
Nazwisko - Pas, Acc, Fit, Awa	DWORD	X+13	252645135
Nazwisko - Rank	BYTE	X+17	99

Dlaczego tak dziwnie? Pierwsza pozycja obsługuje pierwsze cztery cechy (ponieważ jest typu DWORD = Double Word = podwójne słowo = cztery bajty). A czemu liczba 252645135? To nic innego, jak 0F 0F 0F 0Fh, czyli maksymalne wartości (piłkarzowi drużyny przeciwnej wpisujemy oczywiście 0). Cztery pierwsze linijki zmieniają szesnaście cech, ostatnia - wartość Rank.

Po odszukaniu i wpisaniu wszystkich jedenastu (ew. dwudziestu dwóch) piłkarzy wystarczy tylko zapisać tabelkę i zabrać się za granie. Oczywiście, w międzyczasie można wracać do gry i sprawdzać na bieżąco wpisywane wartości (wystarczy tylko wcisnąć strzałkę w lewo lub w prawo, aby odświeżyć ekran).

Uff... Mam nadzieję, że wyraziłem się dostatecznie jasno [nie martw się, ja skapowałem - MW].

Don Johnson

KÓŁKO WETERANÓW

Destruction Derby (PC)

Bierzemy się za plik **GAME00x.SAV** z katalogu **SAVES.** Wpisz pod offset 0Ch wartość FFh - będziesz miał najwięcej punktów w lidze. Pozostałe możliwości:

offset	imię zawodnika
15Ch	The Taxman
12Ch	Crunch Bunch
174h	Suice Sqd.
144h	The Doctor
CCh	The Skum
114h	Psychi
FCh	L. Driver
B4h	The Goddess
6Ch	The General
84h	The Beast
3Ch	The Bouncer



9Ch	Passion Wgn.
54h	Trashman
24h	Barmy Army
E4h	Undertaker

Wpisanie 00h to najmniejsza liczba punktów, FFh - największa.

Dawid Kowalczyk (Józefowo)



Eye of the Beholder (Amiga)

Zmian dokonujemy w pliku **EOBDATA.SAV.** Znajdujemy w save'ie imię postaci i od pierwszej litery odliczamy bajty:

+0Bh	Strength (4 bajty)
+0Fh	Intelligence (2 bajty)
+11h	Wisdom (2 bajty)
+13h	Dexterity (2 bajty)
+15h	Constitution (2 bajty)
+17h	Charisma (2 bajty)
+19h	HP
+1Ah	aktualne HP
+1Bh	Armor Class (2 bajty)
+22h	Level (2 bajty)
+25h	Experience (3 bajty)



Od 123. bajtu po pierwszej literze imienia postaci (+7Bh) mamy informacje o plecaku - zawiera 14 pozycji po dwa bajty każda. Można wpisać np. 00 24h (axe), 01 60h (short sword), 00 D0h (mace) lub 00 0Ah (iron rations).

Shock

Hi Octane (PC)

Gra tworzy na twardym dysku katalog **HIOCTANE.CD**, a w nim podkatalog **SAVE.** Właśnie w nim zapisane są wszystkie save'y. Zabieramy się za plik **SAVE*.DAT.** Wpisując pod offset 2C7Eh wartość FFh będziesz miał najwięcej punktów w lidze i oczywiście pierwsze miejsce.

Dawid Kowalczyk (Józefowo)

Heroes of Might & Magic (PC)

Patrz także: 5/96.

W zależności od tego, czy rozgrywamy kampanię czy pojedynczą grę, modyfikujemy plik **.CGM** lub **.GM1**.

Należy odszukać w pliku imię swojego bohatera. Występuje ono dwa razy, nas jednak będzie interesowało, kiedy pojawia się po raz pierwszy. Oznaczamy pierwszą literę imienia (ew. tytułu, np. Lord) jako offset +00h.



+1Ah	zawód bohatera:			
	01h	Barbarian		
	02h	Sorcerer		
	03h	Warlock		
	04h	Knight		
+25h	punkty ruchu (wpisać FFh)			
+27h	experience (4 bajty) - nie warto zmieniać, bo i tak nie wzrosną statystyki			
+2Eh	attack skill (wpisać 64h)			
+2Fh	defence skill (wpisać 64h)			
+30h	spell power (wpisać 64h)			
+31h	knowledge (wpisać 64h)			
+33h	morale (wpisać 64h)			
+34h	luck (wpisać 64h)			
+55h...+59h	oddziały (po jednym bajcie na oddział):			
	00h	Peasant	0Eh	Elf
	01h	Archer	0Fh	Druid
	02h	Pikeman	10h	Unicorn
	03h	Swordsman	11h	Phoenix
	04h	Cavalry	12h	Centaur
	05h	Paladin	13h	Gargoyle
	06h	Goblin	14h	Griffin
	07h	Orc	15h	Minotaur
	08h	Wolf	16h	Hydra
	09h	Orge	17h	Dragon
	0Ah	Troll	18h	Rogue
	0Bh	Cyclops	19h	Nomad
	0Ch	Sprite	1Ah	Ghost
	0Dh	Dwarf	1Bh	Genie
+5Ah...+63h	liczebność oddziałów (po 2 bajty na oddział)			
+64h...+76h	znane czary bitewne:			
	00h	Fireball	0Ah	Curse
	01h	Lightning Bolt	0Bh	Turn Undead
	02h	Teleport	0Ch	Anti Magic
	03h	Cure	0Dh	Dispel Magic
	04h	Ressurect	0Eh	Berserk
	05h	Haste	0Fh	Armageddon
	06h	Slow	10h	Storm
	07h	Blind	11h	Meteor Shower
	08h	Bless	12h	Paralyze
	09h	Protection		
+77h...+80h	znane czary „ogólne":			
	13h	View Mines	18h	View All
	14h	View Resources	19h	Identify Hero
	15h	View Artifacts	1Ah	Summon Boat
	16h	View Towns	1Bh	Dimension Door
	17h	View Heroes	1Ch	Town Gate
+81h...+9Dh	liczba możliwości rzucenia czaru, zapisanego 29 bajtów wcześniej - od offsetu +64h (wpisać 64h)			
+9Eh...+ABh	przedmioty:			
	00h	Ultimate Book Of Knowledge (+12 Knowledge)		

01h	Ultimate Sword Of Dominion (+12 Attack Skill)
02h	Ultimate Cloak Of Protection (+12 Defence Skill)
03h	Ultimate Wand Of Magic (+12 Spell Power)
04h	Arcane Necklace Of Magic (+4 SP)
05h	Caster's Brass Of Magic (+2 SP)
06h	Mage's Ring Of Power (+2 SP)
07h	Witches Brach Of Magic (+3 SP)
08h	Medal Of Valor (+1 Morale)
09h	Medal Of Curage (+1 M)
0Ah	Medal Of Honor (+1 M)
0Bh	Medal Of Distincion (+1 M)
0Ch	Fizbin Of Misfortune (-2 M)
0Dh	Thunder Mace Of Dominion (+1 AS)
0Eh	Armored Gauntlets Of Protection (+1 DS)
10h	Giant Flail Of Dominion (+1 AS)
11h	Ballista Of Quickness
12h	Stealth Sield Of Protection (+2 DS)
13h	Dragon Sword Of Dominion (+3 AS)
14h	Power Axe Of Dominion (+2 AS)
15h	Divine Breastplate Of Protection (+3 DS)
16h	Minor Scroll Of Knowledge (+2 K)
17h	Major Scroll Of Knowledge (+3 K)
18h	Superior Scroll Of Knowledge (+4 K)
19h	Foremost Scroll Of Knowledge (+5 K)
1Ah	Endless Sack Of Gold (+1000 gold/turn)
1Bh	Endless Bag Of Gold (+750 gold/turn)
1Ch	Endless Purse Of Gold (+500 gold/turn)
1Dh	Nomad Boots Of Mobility
1Eh	Traveller's Boots Of Mobility
1Fh	Lucky Rabbit's Foot (+1 Luck)
20h	Golden Horsehoe (+1 L)
21h	GAMBLER'S LUCKY COIN (+1 L)
22h	Four-leaf Clover (+1 L)
23h	True Compass Of Mobility
24h	Sailor's Astrolabe Of Mobility
25h	Spellbook



Najlepiej jest wpisać Spellbook, Ballista of Quickness, wszystkie przedmioty podnoszące Mobility oraz wszystkie dające złoto. Resztę wolnych miejsc można zapełnić według uznania, lecz proponuję zostawić kilka wolnych.

Patryk Mierzwa (Poznań)

Lords of the Realm 2 (PC)

Grzebiemy w pliku **.SAV.**

offset:

14B80h	pieniądze
14B98h	drewno
14B88h	ruda
14B90h	kamień
15998h	krowy
158C8h	zboże
	Broń
15464h	maczugi
14BB4h	halabardy
14BA4h	kusze
14BB0h	miecze
14BB8h	łuki
14BBCh	kawaleria



Przemysław Damaszka (Kraków)

Outpost (PC)

Zmian dokonujemy w pliku **X.OPS**, gdzie **X** to nazwa, jaką nadaliście plikowi przy nagrywaniu stanu gry.

Morale ludności zapisane jest pod offsetem 8E9h (2 bajty; maksymalnie E8 03h), natomiast żywność - pod offsetem 2218h (4 bajty).

Otis



Premier Manager 2 (PC)

Plik **.SAV.**

PIENIĄDZE

Od offsetu 2DE8h rozpoczynają się nazwy wszystkich drużyn występujących w grze. Najpierw należy znaleźć nazwę swojej drużyny. Przyjmujemy, że pierwsza litera nazwy zespołu ma offset +00h.

offset:

+11h	Twoje imię lub ksywka (zależy, jak się wpisałeś na początku gry)
+22h	Wartość Twojej kasy (najlepiej wpisać FF FF FF 3Fh i będziesz miał ponad miliard funtów)

Można również zmienić wartość kasy drużyn, które grają w Twojej lidze i doprowadzić je do bankructwa.

ZAWODNICY

Szukamy nazwiska interesującego nas zawodnika, którego dane chcemy zmienić. Przyjmujemy, że pierwsza litera nazwiska ma offset +00h.

offset:

+0Dh	Handling	- manipulacja (1 bajt; najlepiej wpisać 63h)
+0Fh	Tackling	- przytrzymywanie zawodnika (jw.)
+11h	Passing	- wymijanie (jw.)
+13h	Shooting	- strzelanie (jw.)
+15h	Control	- panowanie nad piłką (jw.)
+17h	Fitness	- „zaklimatyzowanie się" w drużynie (jw.)
+19h	Wage	- tygodniowa wypłata dla zawodnika
+1Dh	Played	- liczba meczów rozegranych przez zawodnika
+1Eh	Scored	- liczba bramek zdobytych przez piłkarza
+1Fh	Conceded	
+20h	Dpts	



+21h Noga, którą gra zawodnik:

00h	left (lewa)
01h	right (prawa)
02h	both (obie)
03h	any (obojętnie)

+24h Liczba lat, które zawodnik musi jeszcze spędzić w Twojej drużynie, zgodnie z zawartym kontraktem:

00h	0 lat
01h	2 lata
02h	4 lata
03h	6 lat itd.

+25h Wiek zawodnika

Te przeróbki można zastosować także dla zawodników innych drużyn grających w Twojej lidze (i nie tylko), aby doprowadzić je do stanu bezbronności, bezwzględnie to wykorzystać i wygrać wszystkie mecze [albo doprowadzić je do stanu doskonałości, bezwzględnie to wykorzystać i również wygrać wszystkie mecze, jeżeli się jest Kristoffem - MW].

Stadion

Dzięki podanym tu offsetom będziesz mógł rozbudować swój stadion i stworzyć z niego najlepszy obiekt sportowy na świecie.

offset:

581h	Seats - rodzaj krzeseł na północnej stronie stadionu (01h - wooden; 02h - plastic; 03h - deluxe)
583h	jw. na wschodniej stronie stadionu
585h	jw. na południowej stronie stadionu
587h	jw. na zachodniej stronie stadionu
589h	Covering - trybuna północna (01h - basic, 02h - average, 03h - luxurious)
58Bh	jw. - trybuna wschodnia
58Dh	jw. - trybuna południowa
58Fh	jw. - trybuna zachodnia
591h	Support. Club - klub (01h - small, 02h - large)
593h	Facilities - sklepy (01h - average, 02h - good, 03h - excellent)
595h	Soil Heating - podgrzewana płyta boiska (00h - nie zamontowana, 01h - zainstalowana)
597h	Floodlights - oświetlenie (01h - medium, 02h - large)
599h	Scoreboard - tablica świetlna (01h - small, 02h - medium, 03h - large)
59Bh	Car Park - parking (01h - medium, 02h - large)
59Dh	Safety - bezpieczeństwo obiektu (01h - **, 02h - ***, 03h - ****, 04h - *****)

Krzysztof Zawisło (Gliwice)

Privateer 2: The Darkening (PC)

Grzebiemy w którymś z plików **GAME0?.IFF.** Ponieważ offsety mogą przyjmować różne wartości, w zależności od m.in. długości nazwy save'a, tak więc trzeba się będzie orientować w inny sposób. Jeśli napiszę PLAY+48h oznacza to, że należy w pliku SG znaleźć ciąg znaków PLAY i przesunąć się o 48h do przodu (od pierwszej litery!).

DANE PILOTA

offset:

PLAY+0Ch liczba kredytów (4 bajty; maks. FF FF FF 7Fh)

PLAY+18h liczba zabitych wrogów (4 bajty), od tej wartości bezpośrednio zależy nasza ranga:

0...19	Green	650...899	Connoisseur
20...59	Novice	900...1399	Righteous
60..119	Apprentice	1400...2099	Specialist
120..239	Average	2100...2999	Ice Man
240...399	Above Average	3000 i dalej	Privateer
400...649	Reputable		

Offset, pod którym zapisany jest rodzaj statku, jakim latamy, to PLAY+24h. Możliwe do wpisania wartości:

FF FF FF FFh	**brak statku**	**FF FF FF FFh**	**brak statku**
00 00 00 00h	Drakkar	0C 00 00 00h	Kalrechi
01 00 00 00h	Danrik	0D 00 00 00h	Aurora
02 00 00 00h	Duress	0E 00 00 00h	Shaman
03 00 00 00h	Heretic	0F 00 00 00h	Karnenan
04 00 00 00h	Faldari	10 00 00 00h	Jenderi
05 00 00 00h	Faldari MkII	11 00 00 00h	Icarus
06 00 00 00h	Freij	12 00 00 00h	Gea Transit
07 00 00 00h	Freij MkII	13 00 00 00h	Gea MkII
08 00 00 00h	Straith	14 00 00 00h	Ogan
09 00 00 00h	Velacia	15 00 00 00h	Ilia
0A 00 00 00h	Skecis	16 00 00 00h	Ilia MkII
0B 00 00 00h	Skecis MkII	17 00 00 00h	Monolith

Jak widać, można latać nawet Monolithem! Niestety, najlepiej wyposażać go także bezpośrednio w save'ie - w grze ma tylko po jednym miejscu na działo, rakietę i oprzyrządowanie. Ale to nie wszystko. Spróbujcie wpisać np. 18 00 00 00h - będziecie latać rakietą!!! Wystarczy dołożyć jej parę dział (oczywiście w save'ie), rakiet i koniecznie Afterburner Enhancer MkIII i mamy najszybszy statek (wszech)świata!

MIEJSCE POBYTU

Aby natychmiast zmienić stację, na której się znajdujemy, wystarczy wybrać z poniższej tabelki szukaną pozycję i podane liczby wpisać odpowiednio pod offsety VARS+48h oraz VARS+4Ch.

Planety			**Księżyce**		
Anhur (7)	07h	08h	Athos (120)	0Fh	22h
Bex (2)	05h	11h	Corinthias (91)	0Ch	21h
Crius (4)	01h	03h	Desolia (103)	0Dh	21h
Hades (6)	03h	0Bh	Destinas (98)	0Bh	24h
Hephaestus (1)	04h	0Eh	Leviatha (116)	11h	23h
Hermes (5)	00h	01h	Massanas (109)	10h	23h
Janus IV (3)	06h	15h	Ostinia (106)	0Eh	22h
Karatikus (0)	07h	09h	Petra (95)	0Ah	24h
			Serca (93)	09h	1Dh
			Terrel (122)	08h	1Dh

Commodity stations			**Repair stations**		
Dexros (155)	16h	1Bh	Bestinium (88)	20h	20h
Lironas (133)	17h	1Bh	Craxath (86)	1Fh	20h
Pletirat (142)	18h	1Bh	Felos (77)	1Dh	20h
Reva (136)	15h	1Bh	Kaldon (82)	1Eh	20h
Equipment stations			**Super Stations**		
Corsas (94)	19h	25h	Curium (150)	13h	1Ch
Ferix (125)	1Ch	25h	Tersa (147)	14h	1Ch
Sarama (132)	1Bh	25h			
Stanton (129)	1Ah	25h			

OPRZYRZĄDOWANIE

Moduły (modules)

Rodzaje modułów zapisane są pod offsetami MOUN+08h, +10h, +18h, +20h, +28h, +30h, +38h, +40h (patrz tabelka). W ten sposób można wpisać do ośmiu modułów, nawet jeśli statek nie ma tyle miejsca! Natomiast offsety MOUN+0Ch, +14h, +1Ch, +24h, +2Ch, +34h, +3Ch, +44h odpowiadają za liczbę sztuk danego modułu. Zazwyczaj wystarczy wpisać 01h, tylko przy minach trzeba będzie wrzucić np. FF FF FF 7Fh.

00h	Coolant Unit MkI	0Bh	Shield Generator Enhancer MkIII
01h	Coolant Unit MkII	0Ch	BSE
02h	Coolant Unit MkIII	0Dh	BSE MkII
03h	Coolant Unit MkIV	0Eh	Signal Filter
04h	Auto Repair Unit	0Fh	Warp Shield
05h	Auto Repair Unit MkII	10h	Nuke'em
06h	Afterburner Enhancer MkI	11h	Hi-ex Mines
07h	Afterburner Enhancer MkII	12h	Proximity Mines
08h	Afterburner Enhancer MkIII	13h	Viral Mines
09h	Shield Generator Enhancer MkI	14h	Decoys MkI
0Ah	Shield Generator Enhancer MkII	15h	Decoys MkII

Rakiety (missiles)

Tu sprawa wygląda podobnie, jak z modułami, tylko do ww. offsetów dodajemy 40h (tzn. offsety „rodzajowe" będą szły tak: MOUN+48h, +50h, +58h itd., a „ilościowe" od MOUN+4Ch, +54h, +5Ch...).

00h	Snipe Missile	05h	Banshee Missile
01h	Brute Missile	06h	Proximity Missile
02h	Brute Missile MkII	07h	Stingray Torpedo
03h	Python Missile	08h	Hellraiser Torpedo
04h	Disrupter Missile		

Działa (guns)

I tutaj mamy analogiczny sposób zapisu, tyle tylko, że do podanych przy modułach offsetów trzeba dodać 80h.

00h	Stream Laser	04h	Flux Beam MkII
01h	Stream Laser MkII	05h	Mass Ion Cannon
02h	Volt Laser	06h	Kraven MkIV Laser
03h	Flux Beam		

USZKODZENIA

Pod podanymi tu offsetami znajdują się informacje o uszkodzeniach statku. Mimo że można wpisywać liczby na czterech bajtach, najlepiej jednak wrzucić wszędzie FFh, co oznacza sprawność 100%.

PLAY+28h	Armour	PLAY+38h	Weapons
PLAY+2Ch	Comms	PLAY+3Ch	Shields
PLAY+30h	Flight Control	PLAY+40h	Targeting
PLAY+34h	Afterburners		

TOWARY

offset:

PLAY+48h — rodzaj statku transportowego, jaki wynajmujemy:

00h	Gea Transit
01h	Gea MkII
02h	Ogan
03h	Ilia
04h	Ilia MkII
05h	Monolith

PLAY+4Ch — liczba luk bagażowych na statku (nie powinna przekraczać dziesięciu)

PLAY+50h — ilość towaru, jaki może przewieźć statek (4 bajty; maks. FF FF FF 7Fh)

Pod offsetami PLAY+54h, +58h, +5Ch, +60h, +64h, +68h, +6Ch, +70h, +74h i +78h znajdują się informacje o rodzaju przewożonego ładunku (kolejne luki) - każda po cztery bajty (wartości z tabelki poniżej), natomiast offsety PLAY+7Ch, +80h, +84h, +88h, +8Ch, +90h, +94h, +98h, +9Ch oraz +A0h odpowiadają za ilość towaru (także po 4 bajty).

FF FF FF FFh	brak
	Industrial
00 00 00 00h	Plasteen
01 00 00 00h	Brik Crete
02 00 00 00h	Titan Alloys
03 00 00 00h	Biopolys
04 00 00 00h	Lumber
	Medical
05 00 00 00h	Cybernetic Limbs
06 00 00 00h	Medi Kit
07 00 00 00h	Blood
08 00 00 00h	Synthi Skin
09 00 00 00h	Optic Nerves
	Food
0A 00 00 00h	Grain
0B 00 00 00h	Fertilite
0C 00 00 00h	Fresh Water
0D 00 00 00h	Livestock
0E 00 00 00h	Synthi Meat
	Hardware
0F 00 00 00h	Solar Generators
10 00 00 00h	Enviro Suits
11 00 00 00h	Power Loaders
12 00 00 00h	Atomic Chisel
13 00 00 00h	Comms Unit
	Luxuries
14 00 00 00h	Bex Beer
15 00 00 00h	Cerulean Gemstones
16 00 00 00h	Fluffy Rodents
17 00 00 00h	Sunflowers
18 00 00 00h	Warp Steroids
	Ores
19 00 00 00h	Rhodium
1A 00 00 00h	Platinum
1B 00 00 00h	Iridium
1C 00 00 00h	Cesium
1D 00 00 00h	Lythia
	Black Market
1E 00 00 00h	Nerve Toxins
1F 00 00 00h	Human Organs
20 00 00 00h	Firearms
21 00 00 00h	Brain Implants
22 00 00 00h	Pressure Borgs



Marcin Wichary

Wizardry 7 (PC)

[Autor nie podał dokładnie, o którą część Wizardry mu chodzi. Przyjąłem, że o siódemkę - MW.]

Gierca tworzy save'y **.SGM.** Szukamy nazwy danej postaci i przyjmując, że pierwsza litera imienia ma offset +00h, mamy:

+02h	nasze expy (2 bajty)
+170h	Str (maks. 64h)
+171h	Int
+172h	Pie
+173h	Vit
+174h	Dex
+175h	Spd
+176h	Per
+177h	Kar
+18..+19h	aktualne Hp (maks. FFh)
+20..+21h	maks. Hp
+1C..+1Dh	aktualna stamina
+1E..+1Fh	maks. stamina

Teraz umiejętności naszego bohatera. Nie powinno się przekraczać wartości 64h, ponieważ gra i tak nie bierze pod uwagę większych liczb. Poza tym, gdy wszystko będziemy mieć na full i zdobędziemy kolejny level, nie wyjdziemy z menu skills :(

+178h	Wand&Dagger	+189h	Ninjutsu
+179h	Sword	+18Ah	Firearms
+17Ah	Axe	+18Bh	Relextion
+17Bh	Mace&Flail	+18Ch	Snake Speed
+17Ch	Pole&Staff	+18Dh	Eagle Eye
+17Dh	Throwing	+18Eh	Power Strike
+17Eh	Sling	+18Fh	Mind Control
+17Fh	Bows	+190h	Artifacts
+180h	Shield	+191h	Mythology
+181h	Hands&Feet	+192h	Mapping
+182h	Swimming	+193h	Scribe
+183h	Climbing	+194h	Diplomacy
+184h	Scouting	+195h	Alchemy
+185h	Music	+196h	Theology
+186h	Oratory	+197h	Theosophy
+187h	Legerdemain	+198h	Thaumaturgy
+188h	Skulduggery	+199h	Kirijutsu

Wojciech Pietkiewicz (Wrocław)

CIEKAWOSTKI WUJA ZENONA

Baldies (PC)

Pliki **LEV?MIDI.BAL**, **MDLOSE.BAL** oraz **MDWIN.PAL** to zwykłe pliki muzyczne w formacie .MID.

Marcin Wichary

LUDZIE LISTY PISZĄ

Nagroda w tym miesiącu powędruje do **Patryka Mierzwy** z Poznania, za dokładną przeróbkę Heroes of Might & Magic. Nagrodę dostałby także **Don Johnson**, gdyby tylko przysłał swój adres... Don, odezwij się!

Podziękowania należą się **Elephantowi** za programiki do Settlers 2 oraz Duke Nukem 3D, które znalazły zasłużone miejsce na kwietniowym kompakcie Gamblera.

I jeszcze jedno. Jim Midnite i ja wpadliśmy na pomysł stworzenia edytora plikowego specjalnie do grzebania w save'ach (choć nie tylko), który powaliłby konkurencję na kolana. Wiadomo powszechnie, że DiskEditor ma bardzo toporny kalkulator, a z kolei edytorowi z DOS Navigatora brakuje wielu podstawowych funkcji (np. kopiowanie bloków itp.). Tak więc prosimy - jeżeli macie jakieś ciekawe pomysły (a nie wątpię, że wielu wymyśli coś naprawdę niezwykłego) - piszcie! Dla autorów najciekawszych listów postaram się o jakieś nagrody...

Marcin Wichary

PS Jeden ze znajomych podpowiedział mi, że w zasadzie powinienem zwracać się do Was per **Cheatelnicy**... Co Wy na to?

PPS Obrazki pochodzą z gry Battleground: Bulge, o której więcej za miesiąc.



Witam po raz kolejny. Za chwilę Gambleriada - święto wszystkich graczy. Z punktu widzenia fanatyków gier FPP, najważniejszym wydarzeniem targów będzie oczywiście Wielki Turniej Quake'a. Mam wrażenie, że okaże się wydarzeniem tej samej miary, co turnieje Mortal Kombat na poprzednich edycjach Gambleriady. To, co nie było możliwe wcześniej, stało się faktem i za ok. dwadzieścia dni będziemy mieli możliwość sprawdzenia swoich umiejętności.

Przyszło mnóstwo zgłoszeń. Wiedziałem, że Turniej będzie strzałem w dziesiątkę. Najwyraźniej niektórzy z Was dobrze zrozumieli nasze (moje i RooSa) sugestie, dotyczące przysyłania demek. Zapewniam Was, że uczestników będziemy losować przede wszystkim spośród najlepszych. W ten sposób zyskamy pewność, że na Turniej nie zabłądzą żadni laicy (czyli tzw. lajkoniki). Pamiętajcie, zabawa musi być także widowiskowa. A, właśnie. Mam do Was pewien mały apel. Nawet jeśli nie zostaniecie wylosowani, lub po prostu nie mieliście ochoty brać udziału w Turnieju, zjawcie się na widowni. Zapewniam Was, że warto. Szykujemy z RooSem kilka małych niespodzianek. Wśród nich będzie oczywiście nasz pojedynek (w którym zostanę pokonany). Obiecywałem także mecz pokazowy z innymi redakcjami. Miał być Świat Gier Komputerowych, ale - niestety - redakcja nie zamierza mieć stoiska na Targach. Szkoda, miałem nadzieję, że będę się mógł zrewanżować za deathmatch w DN3D. Nie wiem nadal, jak wygląda sytuacja z reprezentacją Chipa, ale ciągle mam nadzieję, że Yaromirowi (przedstawicielowi pisma w Internecie) uda się dobrać partnera. Tak przy okazji, wszystkim grającym w Quake'a przez Internet radzę zajrzeć pod adres www.chip.pl. Na tym serwerze można pograć też w Capture the Flag oraz w QuakeWorlda.

Hmmm.... Znowu Quake zdominował stronę gier 3D. Chcę stanowczo zdementować pogłoski, jakoby Klub miał zajmować się tylko tym tematem. Bracia Duke'owcy, samiście sobie winni. Listów dotyczących Q przychodzi kilka razy więcej niż tych o DN3D. Jeżeli nie macie ochoty naskrobać kilku słów, to nie dziwcie się, że piszę o Q. Z drugiej strony, bardzo mnie dziwi to, co się dzieje z młodymi Polakami. Mam wrażenie, że Wy po prostu lubicie się nienawidzieć. Duke'owcy nienawidzą Quake'a, quake'owcy Duke'a. PO CO? Czy naprawdę nie można lubić i jednej, i drugiej gry? Ostatnio jakiś miłośnik Q przysłał do Klubu wiersz, z którego płynęła taka rzeka nienawiści, że nie chciało mi się nawet przeczytać go do końca. Czy to, że ktoś gra w inną grę niż ja, daje mi prawo do nazywania go „kretynem", „idiotą", [- - - -] i czym tam jeszcze się Wam podoba?

A właśnie, przypomniało mi się coś związanego z tym tematem. Ostatnio jeden z kierowników jednej z Gildii notorycznie obraża ludzi grających w gry inne niż RPG oraz traktuje wszystkich miłośników gier FPP jako, cytuję: „braci uboższych w rozumie". Nie będę wskazywał palcem na żadnego Erectusa. Niech jego tożsamość pozostanie tajemnicą. Nie mam ochoty wdawać się z tym tajemniczym osobnikiem w dyskusje. Proszę go tylko, aby wykazał minimum tolerancji. Ja sam uważam RPG za wspaniałą rozrywkę (ostatnio spędziłem kupę czasu nad Daggerfallem) i nie widzę niczego zdrożnego w interesowaniu się grami różnego rodzaju.

Zajmijmy się inną sprawą, którą ostatnio poruszacie w swoich listach. Zarzucacie mi, że nazwa Klub 3D jest bez sensu, bo klub zajmuje się tylko grami FPP. Oświadczam wszem i wobec, że nie ma bardziej mylnego poglądu. Nie mam ochoty tłumaczyć, jaka gra uznawana jest za 3D, a jaka nie. Wiadomo - Quake to 3D, DN to 3D (huh, huh) i Tomb Raider to TEŻ 3D. Wiadomo skądinąd, że Tekken 2 - mimo trójwymiarowej grafiki - zalicza się do bijatyk, a nie gier 3D. Mam nadzieję, że rozumiecie. Już niedługo pojawi się nowe logo (przynajmniej mam taką nadzieję) i sądzę, że będzie bardzo dobrze obrazowało charakter Klubu. No, bo jaką mu nadać nazwę? Chyba nie Klub Zabijaków czy coś równie lamerskiego?

Miałem ostatnio parę pomysłów na urozmaicenie strony klubowej. Myślałem nad kolejnym konkursem (tym razem trochę trudniejszym), ale realizację pomysłu odłożyłem do czasu znalezienia odpowiedniej nagrody. Myślałem też, żeby wzorem innych klubów przygotować jakąś ankietę, ale w końcu uznałem, że to nie ma sensu. Mam za to inny pomysł. Proponuję „Poradnik Grania w ..." (tu wstawić nazwę), czyli cykl pt. „User Guide". Początkujący gracz znajdzie w nim różne triki i tipy, dotyczące gier 3D pojawiających się na rynku. Pomysł powstał pod wpływem listów z pytaniami w stylu „Co to jest ten deathmatch?" albo „Co to znaczy skakać na rakiecie?". Jak widać, jest zapotrzebowanie na takie tematy, więc mam nadzieję, że pomysł Wam się spodoba. Oczywiście, nie zamierzam realizować go sam. Przeciwnie, będę się starał jak najmniej pisać sam, zostawiając Wam możliwość zaprezentowania swoich umiejętności.

Nie mam zamiaru robić z Klubu jeszcze jednego kącika na kody do gier, więc od razu wyjaśnie, czego oczekuję. Przysyłajcie odkryte przez Was lub Waszych kolegów sposoby walki, triki deathmatchowe, ciekawe ustawienia kontroli i tak dalej. Na przykład - w Terminator: Future Shock nie da się grać na firmowych ustawieniach klawiatury. Jeżeli opracowaliście jakiś fajny układ klawiszy lub ciekawie skonfigurowaliście mysz, przyślijcie swoje propozycje. Jeżeli okaże się to rzeczywiście ciekawe i warte druku, będziecie sławni!

Ta propozycja nie jest przeznaczona jedynie dla nowicjuszy. Nawet starzy wyjadacze mogą się zawsze czegoś ciekawego nauczyć. Aha. Nie przyjmuję żadnych kodów, ani spisów tajnych przejść. Nie o to chodzi.

Zacznę od dwóch gier, które znam od podszewki, czyli Quake'a (huh) i DN3D. Na pierwszy ogień pójdzie Q. Postarajcie się wyczuć, o co mi dokładnie biega i ślijcie listy. Zaczynamy.

Quake - User Guide

Wiele osób, zaczynających grać w Quake'a, zastanawia się nad sprawą podstawową, czyli doborem sposobu kontrolowania postaci. Dobre „klawiersy" to połowa sukcesu w grze. Są pewne akcje, których nie da się przeprowadzić, jeżeli nie czujemy się całkowicie zrośnięci z kontrolami. Moja rada - GRAJCIE MYSZĄ. Nie tylko w Quake'a. W każdą grę FPP najlepiej gra się myszą. Jest to najbardziej naturalny sposób kierowania postacią, jaki dotąd stworzono. Tu nie ma miejsca na kłótnie, że jedni to lubią a inni nie. Wyjawię Wam to, co mówię każdemu grającemu na klawiaturze: człowiek grający choćby i najlepiej, ale tylko na klawiaturze nie ma szans z przeciwnikiem sprawnie obsługującym mysz. Wynika to z faktu, że klawiatura nie daje możliwości obracania się z taką szybkością, jak mysz. Obrót o 180^0 na myszy trwa ułamki sekund, podczas gdy na klawiaturze - ponad sekundę. Oczywiście, można sobie zwykle ustawić obrót pod którymś z klawiszy, ale zapewniam Was, że to nie to samo. Kolejna przewaga myszy - kilkakrotnie większa dokładność. Tu chyba nie ma się o co kłócić. Mysz po prostu została stworzona do bycia dokładną.

Jeżeli ktoś grający na klawiaturze ma jakieś wątpliwości, to radzę przeprowadzić test. Niech spróbuje przeskoczyć nad dziurą, cały czas celując w jej środek. Prawie niewykonalne, a jeżeli nawet komuś się uda, to niech spróbuje to zrobić z myszką - sto razy prostsze!

Jak ustawić kontrole?

Podstawą w trybie multiplayer (który dzięki BOT-om stał się dostępny także dla nieokablowanych) jest tzw. strafing. Polega na jednostajnym przesuwaniu się w bok. Bez strafingu nie ma szans wygrać w deathmatchu. Możecie to sobie wyobrazić na przykładzie czołgu jadącego do przodu, podczas gdy strzelec ciągle ostrzeliwuje pozycje wroga po lewej stronie pojazdu. Tak wygląda 80% starć w grze kilkuosobowej. Z tego powodu najczęstszym ustawieniem myszowców jest:

- strafing na klawiaturze (ja go mam na kursorach),
- ruszanie głową (celowanie) na myszy.

To chyba najwygodniejsza kombinacja. Strzelanie najlepiej ustawić pod jednym z klawiszy myszy. Problem pojawia się przy konfigurowaniu poruszania przód-tył oraz skakania. Ja mam skok pod prawym klawiszem myszy, a ruch na kursorach. Są jednak ludzie, którzy wolą inne ustawienia (np. RooS).

U niego pod jednym z klawiszy myszy (poezja!) ustawione jest poruszanie. To dla mnie kombinacja zupełnie niezrozumiała, ale - sądząc po efektach - warto zwrócić na nią uwagę. Ja próbowałem, ale za bardzo jestem przyzwyczajony do swoich ustawień.

Jeżeli jesteście szczęśliwymi posiadaczami trzyklawiszowej myszy, radzę pod trzeci przycisk podstawić rakietnicę. Możecie to zrobić przez bindowanie (omówię w jednym z najbliższych odcinków). Jest to naprawdę bardzo użyteczne.

Jaką mysz wybrać?

RooS i ja jednomyślnie proponujemy jedną mysz - dwuklawiszową mysz Microsoft (yyyyh). Wiem, że wielu z Was podchodzi z rezerwą do produktów tej firmy, ale zapewniam, że w tym wypadku warto zrezygnować z uprzedzeń. Mysz MS jest bardzo ergonomiczna (znaczy się - świetnie leży w ręku), odpowiednio ciężka i z oryginalnym driverem MS działa po prostu doskonale. Jej główną zaletą jest to, że nawet po bardzo długim okresie grania (np. cała noc), w ogóle nie czuć zmęczenia w rękach. Niestety, ma jedną wadę - tylko dwa klawisze.

RooS chwali też bezprzewodową mysz Logitechu. Jest wygodna, ma trzy klawisze, a przede wszystkim - nie ma kabla. To bardzo ułatwia granie, bo niektórym (w tym mnie) kabel bardzo przeszkadza. Jeżeli nie jest dość miękki, gra może stać się prawdziwą drogą przez mękę. Do wad tej myszy należy konieczność instalowania specjalnych driverów. Oprócz tego, niektóre gry mają kłopoty z jej obsługą.

Oczywiście, przedstawiam tu myszy, które sam poleciłbym graczom. Jednak wcale nie twierdzę, że żadna inna mysz nie nadaje się do Quake'a. Radzę po prostu wybrać taką, jaka Wam najbardziej odpowiada, bo dobra mysz to podstawa. Z tych właśnie powodów jedną z głównych nagród na Turnieju Quake'a będzie naprawdę dobra i droga mysz.

Zooltar

zooltar@lupus.waw.pl
kruszk@sgh.edu.pl

PS Uwaga, uczestnicy Turnieju Quake'a!

Ćwierćfinał i półfinał zostaną rozegrane na poziomie GAGA. Znajdziecie go m.in. na majowym Gambler CD (GAGA.ZIP).



Ponieważ szczęśliwie udało nam się zakończyć temat Daggerfalla, ten odcinek Gildii mogę wreszcie poświęcić na publikację Waszych opowiadań. Przypominam, że namawiałem Was do napisania króciutkiego opowiadania, którego bohaterem byłby barbarzyńca w rodzaju Thruda z Magii i Miecza. Cały czas, oczywiście, możecie nadsyłać swoje teksty, a ja postaram się je - w miarę możliwości - drukować.

KONKURS - ROZWIĄZANIE

Prawidłowe odpowiedzi na pytania z numeru 3/97:

1. Enlighted One to profesja osoby przyłączającej się do drużyny w grze Albion.
2. W grze Eye of the Beholder nie występują Gladiator i Warrior.
3. W grze Might & Magic 3 możemy prowadzić drużynę złożoną aż z ośmiu bohaterów.

Natomiast za zwycięstwo w konkursie Gildii z numeru 2/97 nagrodę, czyli grę **Anvil of Dawn** ufundowaną przez **Mirage Software**, otrzymuje **Paweł Wojtkiewicz** z Koszalina.

NAJŁATWIEJSZY KONKURS

W tym miesiącu postanowiłem nie męczyć Was trudnymi pytaniami i urządzić najłatwiejszy konkurs w historii Gildii. Nagrodą jest gra-niespodzianka, postaram się, aby była jak najbardziej atrakcyjna.

1. Z jakiego cyklu pochodzą Avatar i Lord British?
2. W jakiej grze spotykamy arcybiskupa Lazarusa?
3. Jaka gra została brzydko przezwana Buggerfallem?

DIABLO

W rozwiązaniu gry Diablo zabrakło opisu trzech subquestów, które podaję teraz:

Ghorbag the Weak - na czwartym poziomie spotykamy koziogłowego, który prosi, aby darować mu życie. Jeżeli odwiedzimy go powtórnie, otrzymamy w prezencie magiczny przedmiot.

Sala Ślepców - gdy przeczytamy napisaną wierszem księgę, otworzy się przejście do Halls of Blind. Po pokonaniu strzegących tego miejsca niewidzialnych, zielonych paskudztw znajdziemy Optic Amulet; powinien też być jeden losowo wygenerowany magiczny przedmiot.

Zbrojmistrz Piekła - to najbardziej opłacalny subquest w grze. Zbrojmistrz Piekła strzeże (wraz z pokaźną grupą swoich rycerzy) bogatego zestawu magicznych broni i pancerzy. Znajdziemy go na 14. (a może 15.?) poziomie. Jego historię poznamy, gdy przeczytamy księgę.

IDEAŁ GRY

„Niedawno ukazały się dwa bardzo ciekawe listy dotyczące idealnej gry. Postanowiłem więc skreślić parę słów i wyrazić w ten sposób swoje skromne zdanie. Na wstępie chciałbym wyrazić pogląd odmienny od wyrażonego przez jednego z moich poprzednikow. Mianowicie, świat w grze wcale nie musi być duży. Problem nie tkwi w wielkości, lecz w jakości. Po co komu wielki świat, jeśli za każdym razem, w każdym nowym miejscu jest mu ofiarowywane to samo, co w poprzednich. To naprawdę staje się po pewnym czasie nużące i człowiek popada w rutynę. Po drugie: idealna gra musi być realistyczna, a to nieczęsto się zdarza. Przykład: podpakowana drużyna, na odpowiednio wysokich poziomach jest w stanie pokonać wszystkie potwory, wyrżnąć wszystkich NPC-ów. Ale przecież bohaterowie niezależni i potwory też powinni się rozwijać, zdobywając nowe poziomy doświadczenia! Zresztą, istnieją przecież przerażające potwory, których zabicie jest niemożliwe, potwory, które teoretycznie powinny graczy wgnieść w ziemię. Tak, w idealnej grze nie powinno być możliwe wygranie ze wszystkimi. Gracz myślałby wtedy np., jak uniknąć walki, jak sprytnie podejść NPC-a, aby ten... itd. Kolejna sprawa: mała możliwość ingerencji w losy bohaterów, czyli brak pełnej kontroli nad drużyną. W idealnej grze powinna być możliwość nasłania jednego NPC-a na drugiego, podkupienia zbrodniarzy, nasłania morderców na klienta itd."

Bruno

OPOWIADANIE

Po wielu miesiącach wędrówki okryte ciężkimi sandałami stopy Vgurzipa stanęły przed wejściem do Czarnej Wieży.

- Na Yondra, zaiste ciężka to była droga - powiedział heros, wzdychając mocarnie.

Okiem fachowca spojrzał na masywne drzwi, broniące dostępu do budynku. Po długim namyśle siarczyście splunął w dłonie, by w chwilę potem przygładzić rozwichrzone włosy. Wziął krótki rozbieg, by całą swą, niemalże nadludzką siłą uderzyć głową w drzwi. Te w zetknięciu z twardą czaszką Cannonijczyka rozprysły się jakby z lichej sosenki były zrobione, a nie z tęczowego mahoniu, najtwardszego drzewa w Quka-killonii. Heros usłyszał z wnętrza Wieży szybkie kroki i za chwilę jego orlim oczom ukazał się strażnik - legendarny Xondran. Mąż ten wysoki był na trzy metry, miał purpurową skórę i wielkie, wystające zębiska, odrobinę nadgryzione już przez czas.

- Pukać, głąbie, nie umiesz?! - ryknął.

Nie tracąc czasu na odpowiedź Vgurzip z szybkością atakującej pantery wyciągnął diamentowy miecz, zakreślając nim śmiertelny łuk. Niczym nóż w ciepłym maśle ostrze zagłębiło się w głowie Strażnika. Jeszcze ciało Xondrana nie zaczęło stygnąć, a heros już był w połowie schodów wiodących na szczyt Czarnej Wieży. Bowiem, mimo niedźwiedziej postury, poruszał się ze zwinnością kota. Za ostatnim stopniem widniały kolejne drzwi. Szybko jednak ustąpiły pod naporem Vgurzipa, którego nic nie było w stanie powstrzymać. Oczom herosa ukazał się jasno oświetlony pokój, a w jego centrum łoże. Na tym łożu leżała niewiasta, najpiękniejsza, jaką Cannonijczyk kiedykolwiek widział. Jej alabastrowe ciało przykrywała jedynie prześwitująca, muślinowa szata. Krew mocniej zatętniła w skroniach herosa.

- Kim jesteś? - zapytała zalotnie, udając przestraszoną.

- Jam Vgurzip z Cannonii - warknął w odpowiedzi.

Nie mógł sobie pozwolić na sentymenty. Zaśpiewał miecz, głowa kobiety potoczyła się po podłodze. Heros rozejrzał się za jakimś naczyniem i znalazł je pod łóżkiem. Zaopatrzywszy się w pokaźny zapas krwi (a trzeba Wam wiedzieć, że krew Quka-killońskich niewiast ma właściwości farbujące) wyszedł na dach Wieży. Rozwinął pergamin z runami, które dostał od czarnoksiężnika z karczmy. Namalował ich ogromne wersje, nawet nie zastanawiając się, co oznaczają. Jego misja była ukończona. Na dachu czerwienił się napis: JEDZCIE U JOEGO.

Rip Dehumanizer

LISTY

Przeczytałem list od Foxa Muldera etc., niestety, nie mogę go zacytować - był tak napisany, iż tylko czasem domyślałem się sensu. Ale pewne zarzuty zrozumiałem. Otóż Fox Mulder pisze, że za mało uwagi poświęcamy (cały Gambler, nie tylko Gildia) temu, że istnieją gry role-playing niekomputerowe. Trudno się z tym zgodzić, gdyż w recenzjach i opisach wspominamy np. o AD&D, a systemy fabularne doczekały się nawet artykułu (w nr. 5/95) napisanego przez Rafała Kolińskiego, ówczesnego redaktora naczelnego Złotego Smoka (pismo, niestety, już nie istnieje). Przypominam też, że jeden z Tematów Numeru poświęciliśmy systemowi bitewnemu Warhammer, inny - systemom karcianym, a w tym numerze - Gwiezdnym Wojnom (w tym również systemom opartym na scenariuszu filmu). Fox Mulder proponuje, aby Gildia zajmowała się filmami, literaturą, legendami, systemami itp. No cóż, od tego są pisma: Nowa Fantastyka, Feniks, Magia i Miecz, a ostatnio również Kruk. Gildia ma tylko jedną stronę i nic nie wskazuje na to, aby ten godny ubolewania stan miał się zmienić.

Odpowiedź na pytanie o walkę z pająkiem w Daggerfallu jest bardzo prosta: część monstrów (w tym pająki i skorpiony) potrafi paraliżować naszego bohatera. Sparaliżowany bohater nie jest w stanie wykonać żadnego ruchu, a więc nie tylko zaatakować czy bronić się, ale nawet uciec. Działanie paraliżu trwa na tyle długo, iż pająk (skorpion) zwykle zdąży nas wykończyć. Jedyną skuteczną obroną jest czar nazywający się, jeżeli dobrze pamiętam, Free Will. Stosowanie przez potwory czarów i jadów paraliżujących jest jedną z przyczyn, dla których bardzo trudno poradzić sobie w Daggerfallu, prowadząc postać nie umiejącą czarować.

Erectus Magnificus

Przypominam o ankiecie na najlepszą grę role-playing. Tytuł wpisany przez Was na pozycji pierwszej otrzymuje 3 punkty, drugiej 2, a trzeciej 1 punkt. Wśród uczestników rozlosujemy nagrody.

ANKIETA

.....

Imię i nazwisko

.....

.....

.....

Adres

Najlepsze gry role-playing

.....

1.

.....

2.

.....

3.

Witajcie!

Zakładam, że czytacie te słowa po pierwszym maja, a więc za Wami dwa mecze naszej piłkarskiej reprezentacji z włoskimi „i calciatori". Na brak emocji na pewno nie narzekaliście. Wyobrażam sobie, że wydzieraliście się na telewizor, wyrywaliście włosy z głowy, nerwowo obgryzaliście paznokcie i przeklinając, dawaliście upust swojemu zdenerwowaniu.

A jeśli chcielibyście o tych wydarzeniach jak najszybciej zapomnieć, to i tak media Wam na to nie pozwolą. Maj zapewne będzie miesiącem komentarzy, analiz i proroctw na temat przyszłości polskiej piłki. A selekcjoner Antoni Piechniczek będzie się bez końca rozliczać z pracy z reprezentacją.

W KSG temat „dyrygentów piłkarskich orkiestr" jest również aktualny i dlatego majowe wydanie klubu w całości poświęcamy trenerom i menedżerom piłkarskim. Zarówno tym rzeczywistym, jak i komputerowym.

Sekcja piłkarska dla menedżerów

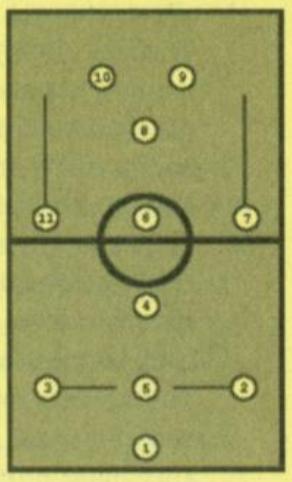
Jak gromiono Włochów na Wembley?

Powróćmy na moment do wydarzeń sprzed dwóch i pół miesiąca. Reprezentanci Anglii nie dali rady znakomitym rozwiązaniom taktycznym „cezara" Maldiniego. „Makaroniarze" pokonali „Angoli" 1-0 na ich własnym terenie, a zwycięskiego gola strzelił - grający na co dzień na angielskich boiskach - „szpieg", Gianfranco Zola. Angielska prasa winą za tę porażkę obarczyła głównie selekcjonera Glenna Hoddle'a, jego posunięcia taktyczne i personalne.

A gdyby tak zastosował poniższą taktykę, autorstwa **Łukasza Wojakowskiego**? Łukasz bowiem wygrał z zespołem Italii 4:1 (!!!) i został laureatem konkursu „Jak pokonać Włochów na Wembley?" (jego zespół generowany był przez grę Championship Manager 2).

Attacking: Direct Style

1. David Seaman
2. Rob Jones
3. Graeme Le Saux
4. Paul Ince
5. Tony Adams (Capt.)
6. Jamie Redknap
7. Steve McManaman
8. Paul Gascoigne
9. Alan Shearer
10. Robie Fowler
11. Jason Wilcox
12. Ian Walken
13. Gareth Southgate
14. Steve Stone
15. Nick Barmby
16. Stan Callymore



Anglia - Włochy

4:1 (2:1)

	Le Saux (bramka samobójcza) 14
Shearer	16
Shearer	37
Redknapp	55
Adams	79

Żółte kartki: Albertini, Apolloni

Rezultaty osiągnięte przez pozostałych uczestników naszej zabawy prezentują się równie okazale. **Wojciech Gąsiorowski** wygrał z Włochami 3:0, **Marcin Gąsiorek** - 3:1, **Artur Bartkiewicz** - 3:2, **Michał Gadziński** - 2:0, a **Robert Tomczak** - 2:1. Komputerowa drużyna Włoch odprawiła z kwitkiem jedynie **Jakuba Kotarskiego**, pokonując prowadzonych przez niego Wyspiarzy 3:2.

Jak widać, nasza klubowa „myśl taktyczna" jest na bardzo wysokim poziomie. Wszystkim należą się brawa! Natomiast nagroda, gra **FIFA SOCCER '97** ufundowana przez **IPS Computer Group**, zgodnie z regulaminem konkursu przypada najlepszemu - **Łukaszowi Wojakowskiemu** z Sosnowca.

„To jest niby prosta gra, ale..."

Powróćmy do postawionego wcześniej pytania: czy taktyka, zastosowana przez zwycięzcę naszego konkursu zapewniłaby wygraną Anglikom? Czy różnice między grami komputerowymi a rzeczywistością są na tyle małe?

Czekam na Wasze opinie na ten temat, a za wstęp do dyskusji niech posłużą fragmenty wywiadu z Władysławem Stachurskim, trenerem Legii Warszawa, z 13 marca 1997. Zapis rozmowy uzyskaliśmy dzięki uprzejmości dziennikarzy z „Tygodnika Kibica", Michała Kaczmarka i Jacka Powązki.

- Jako trener osiągnął Pan już bardzo dużo. Był Pan selekcjonerem reprezentacji narodowej, trenował najlepsze kluby w Polsce [m.in. Widzew i Legię - przyp.red.]. Czy ma Pan swoją filozofię trenerską lub jakieś trenerskie wzory? Czym się Pan kieruje w swojej pracy?

Władysław Stachurski: Na pewno to, że zostałem trenerem, jest w pewnym stopniu wynikiem mojej dość szybko przerwanej kariery sportowej. Z powodu kontuzji musiałem odwiesić buty piłkarskie na kołku w wieku 28 lat. Myślę, że do końca nie spełniłem się jako zawodnik. Fakt, że grałem parę razy w koszulce z białym orłem na piersi nie oznacza, że osiągnąłem wszystko, co mogłem w tym sporcie osiągnąć. Pozostał pewien niedosyt.

Natomiast jako trener sporo już zrobiłem, ale nie osiągnąłem jeszcze tego najważniejszego. Nie udało mi się z żadnym zespołem zdobyć mistrzostwa kraju. Może nie jest to podstawowy warunek, by mówić o udanej karierze, ale sądzę, że tytuł mistrza Polski byłby ładną klamrą spinającą moją ponad dwudziestoletnią pracę trenerską (...)

Moim mottem jest połączenie praktyki z teorią. To, że sam byłem piłkarzem i wiem, jak wszystko wygląda od drugiej strony, bardzo mi pomaga w pracy. Teorię poznałem na studiach, wyjeżdżając na staże. Na stażach byłem w Lokeren i Hamburgu. Teraz pogłębiam ją przede wszystkim poprzez rozmowy z moimi kolegami po fachu (...)

Prowadząc zespół stosuję zasadę dostosowywania wizji do ludzi, a nie ludzi do wizji. Często się słyszy, że jakiś trener ma wizję przez duże „W" i ma zamiar ją realizować z takimi i takimi zawodnikami. Ja postępuję odwrotnie. Myślę, że najpierw trzeba wydobyć z piłkarzy maksimum możliwości, dołączyć do tego ich predyspozycje, a dopiero na końcu ustalić taktykę (...)

Uważam, że gra w piłkę nożną jest bardzo prosta. W ofensywie jesteśmy wtedy, kiedy jesteśmy w posiadaniu piłki. Nieważne, jaki zawodnik ją ma, czy jest to bramkarz, czy skrzydłowy, czy boczny pomocnik, czy stoper... To my mamy piłkę, więc my atakujemy. Z kolei w defensywie jesteśmy, gdy jest odwrotnie (...)

Piłka nożna jest prostą grą. Wystarczy przyjąć piłkę, zagrać do partnera, wyjść na wolne pole, otrzymać dobre podanie i wcelować w bramkę.

- To jest niby prosta gra, ale gdy się wyjdzie na boisko....

WS: No, na pewno łatwiej jest poruszać ręką niż nogą. Ale patrząc na najlepszych piłkarzy widzimy, że ludzie i to potrafią. (...)

Należy pamiętać, że wszystko zaczyna się od chęci (...)

Fan rekordzista

Ta rubryka staje się powoli domeną menedżerów. Tylko oni na razie przysłali opisy swoich rekordowych osiągnięć i podali sposoby, jakimi je osiągnęli. Jak tak dalej pójdzie, trzeba będzie zmienić nazwę rubryki na „menedżer-rekordzista".

W tym miesiącu KSG poświęcamy osiągnięciom **Pawła Ojrzanowskiego** (Szczecin) w grze **Premier Manager 3** (Amiga, PC).

Paweł rozpoczął karierę menedżerską w Yeovil Town, typowym średniaku Conference League, najniższej zawodowej ligi piłkarskiej. Pierwsze miesiące spędził na poszukiwaniach optymalnej taktyki. Najlepsze efekty przyniosło mu następujące ustawienie: taktyka 4-3-3, obrońcy kryją „każdy swego" i grają „długą piłką", pomocnicy podają do napastników na krótkie dystanse, a skrzydłowi zawsze dogrywają piłki do superstrzelca, biegającego w polu karnym przeciwnika.

Temu ustawieniu pozostawał wierny przez całą swoją karierę (16 sezonów). O słuszności dokonanego wyboru świadczyły kolejne sukcesy Yeovil, a po objęciu przez niego posady w Exeter City, także tego klubu. Po siedmiu latach Paweł po raz pierwszy świętował zdobycie Mistrzostwa Anglii. Sukces ten powtórzył jeszcze pięciokrotnie. Do najcenniejszych trofeów w jego bogatej kolekcji należą: 5 Pucharów Europy, 1 Puchar Zdobywców Pucharów, 3 Puchary Anglii, 3 Puchary Ligi Angielskiej i 7 Superpucharów Anglii. Przez 16 lat pracy menedżerskiej Paweł został 118 razy wybrany menedżerem miesiąca i 9 razy menedżerem roku. Karierę zakończył w Chelsea Londyn, najbardziej renomowanym zespole spośród tych, które prowadził.

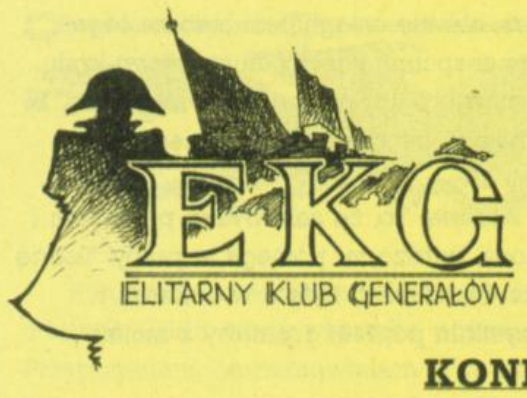
Oto, co radzi wszystkim grającym w Premier Manager 3.

1. „Na początku gry warto wybierać sponsorów, którzy dają forsę jednorazowo (przy cenie nie jest napisane PW, czyli per week).
2. Grając w niższych ligach warto na początku sezonu dzwonić do graczy klubów z wyższych lig, ale tylko do takich, którym skończył się kontrakt (cena wynosi zero). Nie płaci się wtedy „odstępnego", a można trafić na niezłego piłkarza. No, a jeśli trafi się „bubel", zawsze można go sprzedać.
3. Pamiętaj! Gdy w drużynie jest tylko 4 rezerwowych, klub nie odstąpi Ci żadnego zawodnika.
4. W wyższych ligach dobrze jest włączyć wyświetlanie przed meczami rezultatów innych spotkań (najlepiej z ligi znajdującej się o jeden szczebel wyżej od naszej). Dzięki temu dostajemy czasem informację, że jakiś gracz złapał kontuzję. W takiej sytuacji, po rozegraniu jednego meczu, dzwonimy do tego gracza i próbujemy go podkupić. W 90% przypadków klub nie żąda za niego zapłaty. Niestety, nie każdy chce u nas grać.
5. Gdy zatrudniasz scoutów (ludzi od penetrowania piłkarskiego rynku) nie wybieraj lepszych niż „World Class". Lepsi do niczego Ci się nie przydadzą, a po co płacić im więcej.
6. Scoutów w Premier League najlepiej „ustawić" na „Report on club and players". Zobaczysz wtedy cały skład wybranej drużyny i dokładne współczynniki jej poszczególnych zawodników.
7. Jeśli grasz w Premier League, warto kupować bardzo młodych zawodników. Jeśli ustawisz takiemu treningi na poziomie „Very Hard", to po dwóch, trzech sezonach wyrasta na supergwiazdę."

Paweł Ojrzanowski

Zapraszam do lektury Skarbnicy Wiedzy KS Gambler na str. 54. Druga, ostatnia część znajdzie się w następnym wydaniu KSG.

Kristoff, The KSG Manager



Motto:

„...Dlatego w tych historycznych rozważaniach powinniśmy kierować się, jako najwyższym przykazaniem, świadomością, że w tak trudnych czasach nie tyle przezorna ostrożność, co śmiałe serce może ocalić narody."

Adolf Hitler [sic!]

KONKURSY

Nagrodę za poprawne rozwiązanie konkursu z numeru 2/97 otrzymuje **Robert Benedyk**. A oto rozwiązanie konkursu z numeru 3/97.

1. Gry strategiczne oparte na systemie AD&D to Stronghold i Blood & Magic.
2. Szlak bojowy od Sumter do Appomatox przedstawia gra American Civil War.
3. Statek strzegący Oriona to Guardian.
4. Czarny i Biały są bohaterami gry Bastion.
5. Doradca Paula Atrydy zajmujący się szkoleniem Fremenów to Gurney Halleck.

Zabawne, ale konkurs nie sprawił większości z Was nadmiernych kłopotów. W związku z tym postanowiłem przygotować pytania nieco trudniejsze. Za to nagrody będą tym razem okazałe. Są nimi bowiem **Cywilizacja 2** i **Syndicate Wars** ufundowane przez **IPS Computer Group**. Jak zwykle jedno z pytań dotyczy historii, a nie gier komputerowych.

1. Wymień dwa sposoby poruszania się między siczami, z jakich korzysta Paul Atryda w grze Dune?
2. Jak będzie się nazywać gra, przygotowywana przez firmę Bullfrog, w której gracz będzie zarządzał więzieniem? (To nie żart!)
3. Z jakiej gry pochodzi kraina Illuria?
4. Jak brzmi tytuł zapowiadanej gry z serii Battleground, nie nawiązującej do czasów wojny secesyjnej?
5. Jeden z rzymskich cezarów powiedział: „zabity wróg wonieje pięknie, ale jeszcze piękniej zabity obywatel". Jak brzmiało imię cezara i po jakiej bitwie wypowiedział te słowa?

MEIN KAMPF

Wiele osób pyta, jakie gry są moimi ulubionymi czy też, w jakie grałem z największą przyjemnością. Hmm... zacznijmy od programu dość nietypowego. Była to gierka pod tytułem Atlantis (jeśli dobrze pamiętam), a rzecz polegała na zdobywaniu obszarów na mapie, budowaniu armii (wyobrażonych jako cyferki) itp. Przyznam, że niezbyt dobrze już ją pamiętam, ale spędzałem nad nią całe dnie, a rozgrywka na wysokich stopniach trudności była naprawdę zajmująca - mimo że o Atlantis można powiedzieć, iż nie miała ani grafiki, ani dźwięku. Zauroczyła mnie (to już o nowszych i znanych grach) History Line 1914-18. Kto grał, ten zapewne pamięta, jak beznadziejna była Sztuczna Inteligencja, ale ponieważ komputer miał czasem ogromną przewagę jakościową i liczebną, to przynajmniej pierwsze tury scenariusza wymagały sporego zaanagażowania. Mnóstwo też czasu spędziłem przy Warlords (potem przy drugiej części i wersji Deluxe) i z radością ostatnio przeczytałem w Internecie wieści, iż już niebawem (późne lato) ukaże się Warlords III. Oczywiście, była Cywilizacja, nad którą spędziłem wiele dni (rozrastających się w tygodnie) i inne gry MicroProse, np. Master of Orion, Master of Magic i Railroad Tycoon. Wspaniałą niespodzianką stała się dla mnie Dune 2. Co prawda, spodziewałem się kontynuacji Dune (którą bardzo polubiłem), a tu nagle dostałem coś zupełnie odmiennego, ale po pierwszych wybrzydzaniach (gdzie jest Paul Atryda?!) zachwyciłem się tak samo jak znakomita większość świata i kilkakrotnie skończyłem grę każdym z rodów. No, a dalej... Oczywiście, Warcraft ze swoją fantastyczną (w każdym tego słowa znaczeniu) atmosferą, później inne strategie czasu rzeczywistego. Sporo godzin przesiedziałem nad obiema częściami Lords of the Realm, kiedyś z pasją grałem w szalenie oryginalną grę Castles 2, w której absolutnym novum były filmiki wideo, obrazujące akcję (Jeeezu, kiedy to było!). Oczywiście, nie omieszkałem podjąć prób budowy idealnego miasta w grze SimCity, zabicia Kosmitów w UFO czy stworzenia silnej ekipy najemników w Jagged Alliance. No, był jeszcze doskonały Syndykat i zapewne sporo innych, których w tej chwili sobie nie przypominam. Jakoś nigdy nie kusiły mnie specjalnie strategie takie, jak Empire, nie za bardzo też lubiłem serię „generałów" (z wyjątkiem Fantasy General) i milion gier o wojnie secesyjnej. Natomiast świadectwem moich uczuć do serii Heroes of Might & Magic może być fakt, że spędziłem wiele godzin nad edytorami, planując własne scenariusze i ustawiając każde głupie drzewko, krzaczek czy jeziorko.

Niestety, mam poważne zaległości i sporządziłem ambitny plan ich odrabiania na najbliższe miesiące. Chcę skończyć Warhammer: Shadow of the Horned Rat (tyle dobrego pisaliście o nim w listach, że zostałem prawie przekonany), bliżej zapoznać się z serią Battleground, zagrać wreszcie w Master of Orion 2 i Syndicate Wars.

PANZER GENERAL

Porady dotyczące kampanii:

1. **Armia**. Najlepszy skład armii, to po 30% jednostek pancernych, lotnictwa i piechoty, 10% artylerii i jednostek wsparcia.
2. **Rodzaje jednostek**. **Czołgi**. Grając rolę niemieckiego generała należy bezwzględnie wykorzystać przewagę, jaką dają czołgi niemieckie w późniejszym etapie wojny. Oto harmonogram zmian sprzętu: 1939 - czołgi bez zmian; 1940 - PzI i PzIb przezbroić na lepsze typy, 1941/42 - przezbroić na PzIIIj (do walki z czołgami) i PzIV (do niszczenia piechoty), 1943-45 - tu rządzą Tygrysy i Pantery. **Piechota**. Z czasem przezbroić na lepszy typ (WehrInf39 - WehrInf40 - WehrInf'43HW), dwa oddziały przezbroić na wojska inżynieryjne. **Lotnictwo**. W 1941 myśliwce zmienić na FW190a (potem FW190d9), ewentualnie - w Berlinie na Me262A1 (żaden myśliwiec aliancki nie ma z nim szans). Wymieniać na lepsze podstawowe bombowce taktyczne, czyli Junkersy. Warto posiadać chociaż jeden bombowiec strategiczny (do bombardowania punktów kluczowych i niszczenia lotnisk wroga).
   Jednostki wsparcia. Raczej należy stawiać na artylerię samobieżną i opancerzoną, która pojawia się już w 1941. Artylerię przeciwlotniczą kupuje się w końcowym okresie wojny. Tu stawiać na jakość.
3. **Taktyka:** skup siły na punktach kluczowych; zdobyte punkty kluczowe zabezpieczaj jednostkami pomocniczymi; lotnictwo wykorzystuj w grupach (daje to lepsze efekty niż rozproszone eskadry); część czołgów wykorzystaj jako samodzielną dywizję pancerną (do przełamywania frontu i okrążenia wrogich pozycji)."

Damian Gutkowski

POLANIE

1. „By odciągnąć wroga nie musisz stawiać budynku, jak napisał Kacper Woźniak (2/97). Wystarczy, że w pewnej odległości od wioski po stronie, z której atakuje wróg, postawisz zwykłego drwala. Ten, niczym kamikadze, poświęci swoje życie, byle zatrzymać przeciwnika. Po jego zabiciu wroga armia zawsze stoi w miejscu. Po chwili wraca do swojej wioski, aby odnowić siły, a Ty w tym czasie podstawiasz kolejnego kamikadze.
2. By zbadać „czarne plamy" na mapie można wysłać kolejnego herosa, czyli następnego drwala, w rajd po terenie. Kiedy wróg zaatakuje, Ty nie zwracaj na niego uwagi, tylko biegnij dalej. Czasem dochodzi do tak absurdalnych sytuacji, że drwala goni cała wielka armia i, co ciekawe, w zamieszaniu łucznicy strzelają do własnych współplemieńców. Gdy Twój bohater zginie, okaże się, że część ścigających jest ranna, część zginęła, a Ty masz odkrytą część mapy.
3. Bardzo przydatny jest czar „ognisty deszcz". Można nim niszczyć domy i jednostki stojące po drugiej stronie rzeki lub za lasem.
4. Gdy masz uwolnić Heldwiga wystarczy, że wypalisz las po prawej stronie od miejsca, gdzie zaczynasz misję i już jest on wolny. Później trzeba go tylko doprowadzić do magicznego kręgu.
5. Swoją wioskę już na początku otocz palisadą. Wróg jej nie niszczy, a Ty spokojnie się rozbudowujesz."

Szczuru

6. „Kiedy nasz kapłan natknie się na wrogi oddział stojący w miejscu, każmy mu rzucać ogniste sopelki. Po każdym rzucie robimy kilka kroków do tyłu. Tym sposobem można załatwić niezłą armię, a nawet skończyć misję.
7. Po planszy krążą grupy bojowe, które przeważnie nie atakują, jeśli do nich nie podejdziemy. Dlatego trzymaj oko na krowy, które łażą, gdzie im się podoba.
8. Na każdej planszy jest kilka świątyń, które pozwalają na poprawę zdrowia wojowników.
9. Drwale ścinają drzewa, ale niech to robią stojąc po prawej stronie, ponieważ drzewa zawsze padają na lewą stronę. Możemy to wykorzystać, kiedy wróg stoi z lewej strony, a my zetniemy na niego drzewo."

Łukasz Dłuski

WARCRAFT 2

„Zapewne wielu czytających ma kłopoty z 14. misją ludzi. Problemem jest sam początek, kiedy to trzeba zniszczyć bazę orków i obronić się przed atakami smoków. Oto propozycja przejścia początku tej trudnej misji. Od razu mówię, że za pierwszym razem na pewno się nie uda. Nie zrażaj się jednak i próbuj dalej. Masz do dyspozycji: 2 niszczyciele, 1 pancernik, 3 transportery, 6 łuczników, 6 żołnierzy piechoty, 7 rycerzy, 2 balisty, 2 magów i 6 chłopów. Na zachodzie znajduje się wroga baza. Atak można podzielić na dwie fazy. W pierwszej musisz zniszczyć 3 wieże artyleryjskie, 2 katapulty, 3 ogrów, a w drugiej - resztę bazy. Najlepiej będzie, gdy na statki załadujesz kolejno: do pierwszego 6 oddziałów piechoty, do drugiego 4 rycerzy i 2 balisty, do trzeciego 3 rycerzy. Nie ładuj łuczników i magów! Tylko oni, wraz z niszczycielami, będą mogli odeprzeć potem atak smoków. Łuczników i magów cofnij w głąb lądu, gdyż w czasie desantu rycerze śmierci mogą rzucić w okolicy czar

Tornado. Najpierw zbliż się pancernikiem do wybrzeża i zaatakuj jedną z katapult. Niszczyciele zostaw z tyłu. Równocześnie z atakiem na katapultę przeprowadź desant. Ogry będą się starały zniszczyć Twoje balisty. Nie dopuść do tego! Balistami zaatakuj drugą katapultę. Kiedy pancernik zniszczy pierwszą, niech zaatakuje najbardziej wysuniętą na północ wieżę. Kiedy zniszczysz wszystkie katapulty i ogrów, niech Twoje wojska udadzą się w górę, poza zasięg pozostałych wież, ale nie za daleko. Jeśli pójdziesz za daleko, mogą Cię zaatakować ogry z górnej części bazy. Teraz pancernik za pomocą balist może zniszczyć resztę wież. Wszystko to trzeba zrobić bardzo szybko. Teraz zawróć transportery i przewieź resztę wojsk. W górnej części bazy znajduje się siedem ogrów. Najlepiej przeprowadzić atak od prawej strony lasku. Uważaj tylko, byś nie stracił łuczników i magów. Teraz będzie Cię atakować około 10 smoków w grupkach po 2-3. Jeżeli będą atakować w grupach, staraj się wejść między nie. W ten sposób będą się nawzajem raniły. Jeżeli nie będziesz miał już łuczników i magów, staraj się zwabić smoki w pobliże niszczycieli". [I pamiętaj, żeby rozpraszać wojska podczas ataku smoków! - red.]

Przemek Furgacz

WARCRAFT 2 VS. C&C - KONIEC SPORU

List Krystiana Smoszny i jego krytyka WC2 wywołały gigantyczny odzew. „Warcraftowcy" prześcigali się w wykazywaniu błędów w sposobie myślenia i oceniania Krystiana oraz zażarcie (jak lwy) bronili swojej ulubionej gry. Myślę, że czas już zakończyć te polemiki, gdyż trudno się spodziewać, aby argumenty nie zaczęły się powtarzać. Z całą pewnością oba programy są godne uwagi, a w realizację każdego z nich włożono mnóstwo serca i wysiłku. I Command & Conquer, i Warcraft 2 przejdą do historii gier komputerowych, choć być może nie staną na podium tak wysoko, jak Cywilizacja czy Dune 2 (dlatego, iż Cywilizacja i Dune 2 były pierwsze oraz oryginalne, a w WC2 i C&C są tylko rozwinięca starych pomysłów). Na koniec sporu list, którego autor „przejeżdża się" zarówno po WC 2, jak i C&C.

„Zgadzam się, że większość misji w Warcrafcie to kalki poprzednich w podobnej skali, gdy misje w C&C mają bardzo urozmaiconą fabułę. Ale, kochani stratedzy i taktycy powiedzcie mi, co wspólnego ze sztuką wojenną ma ta bezwładna kupa mięsa armatniego, poruszająca się jak pijane gęsi po ekranie w grze C&C? Ta gra to zaprzeczenie minimum logiki pola walki. Owszem, jest bardzo atrakcyjna, ale z punktu widzenia „strategiczności" czy raczej „taktyczności" po prostu drętwa. W Warcrafcie brak asymetrii wojsk, zmiennych celów misji, a pole ewentualnych potyczek jest zbyt małe (te drzewka i góry ograniczające linię piechurów do 6-8 wojów to lekka przesada), by wykorzystać algorytmy zachowania się wojsk. Czekam na grę, która uwzględni dynamikę pola bitwy, a siły Warcrafta upatruję nie w grafice, a w tym, że stara się on coś zdziałać w tym zakresie. C&C nawet nie próbuje. Bo kto widział współczesną piechotę, która podchodzi pod pozycję wroga w terenie płaskim jak stół w postawie „na baczność"? To paranoja, a nie taktyka.

Moim zmartwieniem jest fakt, iż w Klubie dominują „hollywoodzkie malowanki", a brak nam starej, dobrej taktyki planszowej, jak cała seria klonów V4V czy np. Harpoon 2. Najwyraźniej, wśród czytelników Gamblera dominują młodsi miłośnicy strategii. Tymczasem piękno sztuki wojennej czy strategii to nie sztuczne widoczki i przydługie wstawki wideo, lecz problemy taktyczne, zmienna fortuna bitwy, załamania stron, niespodziewane manewry, ludzkie słabości i determinacja. Tak więc dobra gra strategiczna to taka, która pozwala nam zapomnieć, że walczymy jedynie z maszyną i przeżyć historię rodem z dzienników sztabowych ostatnich wojen. A przy całym szacunku, ani C&C, WC2 czy Setlers 2 nie są takimi grami."

Artur von Roy

GRY - MOJA MIŁOŚĆ

„W ubiegły piątek domęczałem kolejną bitwę w Panzer General, do końca zostało mi tylko jedno miasto i ponad 10 tur. I wtedy przyszedł mój kumpel. Zaczął mnie popędzać, gdyż obaj mieliśmy się udać na zwiad w terenie do pobliskiego baru. W tym momencie chwilowe rozproszenie uwagi (i alianci z prawej flanki) zaowocowało tym, iż zamiast wykonać save uskuteczniłem load. Z rozpaczy chciałem popełnić samobójstwo przez porażenie się prądem, ale miejscowa elektrownia akurat rozpoczęła strajk (za to infiltracja terenu została przeprowadzona bardzo gruntownie). Czy w związku z tym generalissimus Bócevau mógłby mi udzielić jakiegoś pocieszenia? Chodzi o podniesienie mojego morale. Muszę też wyjaśnić pewien aspekt bycia kochankiem (sic!) strategii. Otóż wiele osób nie rozumie, jak można zapaść w coś tak głęboko, by stracić dziewczynę, w szkole mieć oceny nie przekraczające trójki, śmierdzieć potem i nie zmieniać przez tydzień ubrania (szkoda czasu), nie wiedzieć, który mamy rok, nie poznawać przyjaciół na ulicy, dziwić się, widząc dr Quinn (oczywiście, po raz pierwszy), nie znać sytuacji politycznej w kraju (à propos: od kiedy J.K. Bielecki jest premierem?). Tym wszystkim, którzy nie rozumieją tak podstawowych problemów, udzielę odpowiedzi. To miłość, piękne i głębokie uczucie, które pochłania całkowicie i daje większą satysfakcję niż kobieta."

Gniewko the Hetman

GRA MARZEŃ

„Cała historia zaczyna się, kiedy cesarz Napoleon Bonaparte wkracza do kapitulującej Moskwy. Car Rosji w obawie przed śmiercią i zniszczeniem Rosji uznaje zwierzchnictwo Francji i oddaje wielkie połacie ziemi na zachód od Uralu. Wkrótce poddają się Prusy i Austria, a niedługo potem, pod naporem „niezwyciężonej armii" ustępują Dania, Portugalia i Wielka Brytania. Cała Europa zostaje zjednoczona w wielkie Cesarstwo Francuskie z Napoleonem na czele. Mija 50 lat spokoju i wielkiego rozwoju technicznego i kulturalnego. Zostaje wynaleziony silnik parowy, który napędza wszystkie nowo powstałe wynalazki [był wynaleziony dużo wcześniej - gen. B.]. Lecz nagle nadchodzi klęska nieurodzaju na wschodzie, na południu szerzy się epidemia śmiertelnej choroby. W końcu umiera Napoleon, co staje się ostatecznym ciosem. Ogólny chaos powoduje rozpad Cesarstwa na setki małych państewek. Podzielona Europa przez lata jest centrum konfliktów na świecie. Małe, biedne i zacofane królestwa toczą krwawe wojny miedzy sobą. Nagle, w roku 1920 na arenie pojawia się nowa postać. Wiodąc za sobą fanatycznie popierające go tłumy jednoczy małe państewka nad Renem w Imperium Niemieckie. Tą postacią jest... Adolf Hitler. Wybucha wojna pomiędzy Imperium a sojuszem, który mimo wszelkich różnic przekonań tworzy się, by uchronić Europę przed hitleryzmem. Tu zaczyna się rola gracza, który może wcielić się w samego Adolfa H. lub przywódcę sojuszu... Józefa S. Do dyspozycji masz takie urządzenia militarne, jak działa parowe, czołgi parowe, a także samoloty parowe oraz statki również na parę. Twoim zadaniem jest kierowanie ruchami wojsk, a także wyznaczanie, na co będą szły nakłady z budżetu (powiększenie armii, szpiegostwo, rozbudowa fabryk, wynalazki itp). Gra ma trzy zakończenia. Pierwsze dwa - militarne zwycięstwo jednej ze stron, a trzecie - wynalezienie przez Twoich naukowców silnika elektrycznego lub spalinowego, co doprowadza do wielkiej przewagi militarnej i szybkiego zniszczenia przeciwnika."

Szczuru

SKRZYNKA POCZTOWA

Tomasz Golek, 37-450 Stalowa Wola, KEN 8/41, (0-15) 844-37-21 - poszukuje osób zainteresowanych Warhammer Fantasy Battle, zakłada stowarzyszenie przeciw Krystianowi Smosznie.

Konrad Gruca, 26-100 Skarżysko Kamienna, ul. Górnicza 6/16 - strategie czasu rzeczywistego.

Damian Gutkowski, 36-048 Rzeszów, Przybyszówka 187

Przemek Furgacz, 41-908 Bytom, ul. Felińskiego 48/100

Maciej Szczurek, 30-316 Kraków, ul. Słomiana 9/102

AWANSE I ANKIETA

Zauważyliście zapewne, iż od dawna nie podawałem już listy awansów. A to z powodu braku miejsca na wyliczanie nazwisk. Jednak w następnym odcinku EKG spodziewajcie się listy osób, które zebrały najwięcej poprawnych odpowiedzi. Przypominam, że osoba, która otrzyma najwcześniej stopień generała dostanie atrakcyjne, nowe gry oraz będzie mogła samodzielnie przygotować jeden odcinek EKG. Również w przyszłym miesiącu opublikujemy wyniki ankiety na Grę Wszech Czasów, a jak się domyślacie (na podstawie wcześniejszych wyników) cały czas walczą ze sobą Warcraft 2, Cywilizacja 2 i Command & Conquer. A ostatnio sporo głosów zaczyna zbierać Red Alert.

generalissimus Bócevau „Młot Na Wroga"
w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów

ODPOWIEDZI. KONKURS EKG 5/97

.....

Imię i nazwisko

.....

.....

Adres

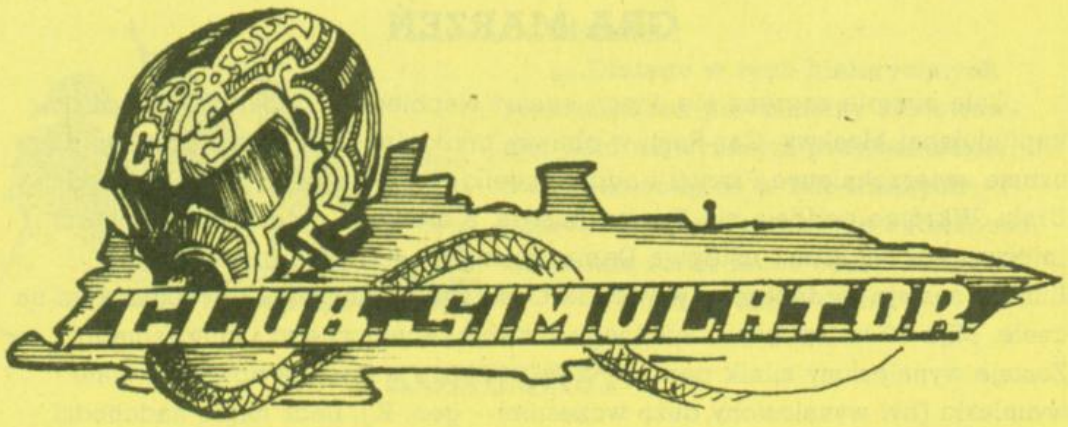
1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....

ANKIETA EKG

.....

.....

Ulubiona gra strategiczna



Witam wszystkich fanów symulatorów. Jak zapewne się inteligentnie domyśliliście, poprzedni Klub (i jego pożegnalny ton) był tylko primaaprilisowym żartem. Na szczęście... Przystąpmy więc w zwykłym trybie do rozpatrywania kolejnych wniosków naszych kochanych (odrobina wazeliny nie zaszkodzi) Czytelników.

Zaczynają już napływać pierwsze ankiety. Wynika z nich, że objętość Klubu jest w sam raz, ale mógłby on przenieść się na normalne strony i być ilustrowany screenami. Jeśli takich wniosków będzie więcej (pełne wyniki ankiety niebawem), spróbuję nagiąć Alexa do woli wyborców. Choć naginanie ww. obywatela jest zadaniem niebywale trudnym i czasochłonnym [a nawet beznadziejnym - Zgredaktor].

Tyle na tematy organizacyjne. Teraz to, co zwykle.

Ogłoszenie

Nerwy kupię. Mogą być używane. Koniecznie stalowe. Oferty nadsyłać pod adresem: Szpital Lepszego Jutra.

Pilot Nightman

Za fajerą

„Szybkie dziewczyny i piękne samochody - to lubią wszyscy (z wyjątkiem pedałów). Dużo pięknych dziewczyn i superszybkie pojazdy - to już raj. Niestety, w realnej rzeczywistości takie rzeczy nie mają miejsca [Nie zgadzam się! Trzeba tylko dobrze poszukać - Z.K.]. Trzeba więc tę „niedoróbkę świata" jakoś poprawić. Najlepiej symulatorem i to nie byle jakiej „pluskwy", a rasowego bolidu Formuły 1. Dla wszystkich niezmotoryzowanych i spragnionych prędkości [A co z pięknymi i szybkimi kobietami? Czy i tu zaproponujesz jakiś symulator?] jedynym i słusznym pomysiem będzie zapuszczenie sobie produktu „Małych Prosiaków" - gry Grand Prix 2.

[OD ZGREDA KILLERA: tu następuje kilka porad „pierwszokwietniowych", nieco spóźnionych, ale baaardzo pożytecznych].

10. Zawsze trzymaj się Ideal Line [w miarę możliwości nawet obiema rękami - Z.K.].
9. Z bolidami F1 jest jak z „Destruction Derby" - mocno przywalisz i kity nie odwalisz.
8. Pal gumy na starcie - bez bieżnika lepiej się jeździ.
7. Automatyczne hamulce to błogosławieństwo Stalina, a ja Ojcu Narodu wierzę.
6. Automatyczna przepustnica - patrz punkt 7.
5. Zjeżdżaj często do Pit Stopu - samochód dociążony paliwem to samochód stabilny.
4. Piknik na trawie? Czemu nie? Na przełaj zawsze szybciej!
3. Oszczędzaj, oszczędzaj. Po co jeździć z czterema kołami, kiedy z trzema też można.
2. Pokonywanie zakrętu z zablokowanymi kołami - karuzela OK!
1. To ptak! To samolot! Nie, to latający McLaren! A przesłanie jest proste: lotem bliżej.
0. Wybieraj samochód, kierując się jego parametrami, producentem silnika, stajnią... Różnice (w kolorystyce) są gigantyczne.
   Start. Pamiętaj o pasach!"

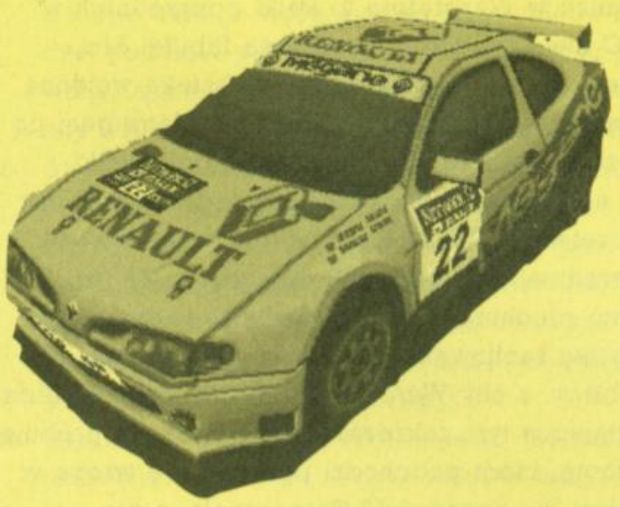
Pilot Nightman

A teraz coś na serio, czyli uzupełnienie opisu gry Network Q RAC Rally Championship (ten, co wymyślił taki tytuł, chyba miał coś nie tak z głową - szkoda że nie dłuższy), a to z okazji zbliżającej się wielkimi krokami Gambleriady i turnieju Rally Championship, jak w skrócie nazywa się ta gra. Oto praktyczne uwagi na temat samochodów, które nie znalazły się w opisie (Gambler 3/97).

- Subaru Impreza - dla mnie samochód idealny. Z górki można z niego wydusić ponad 300 km/h. Gdybym nie widział, nie uwierzyłbym.
- Ford Escort RS Cosworth - mocy tyle samo, co w Subaru, nieco mniejszy i osiągany przy wyższych obrotach maksymalny moment obrotowy. Tak samo dobrze idzie do przodu, na zakrętach wykazuje większą prędkość kątową niż Subaru, ale też wytraca więcej prędkości. Więc nieco różni się w prowadzeniu.
- Renault Megane Maxi - zdecydowanie bardziej podsterowny niż dwa powyższe z uwagi na przedni napęd. Moc ma porównywalną z Protonem, a siedem optymalnie ustawionych biegów pozwala na osiągnięcie przyspieszeń podobnych do Subaru i Forda. Jednak prędkość maksymalną ma zdecydowanie mniejszą. W rękach sprawnego kierowcy może walczyć z klasą 8 na krętych drogach i krótkich prostych.
- Volkswagen Golf GTi 16V - dużo słabszy od Megane, więc pomiń go, podobnie jak następny samochód.
- Skoda Felicia - samo dno i wodorosty. W tak doborowym towarzystwie miejsce Skody jest na szarym końcu.
- Proton Wira - mnie najbardziej odpowiada jego skrzynia biegów. Niewiele tylko gorszy od Forda i Subaru - dobry kierowca bez problemu wygra ze średnim, prowadzącym jedną z tamtych maszyn. Jednak optymalnie skonfigurowane Megane może narobić problemów.

Technika jazdy. Tu działają nieco odmienne metody niż w rzeczywistości. Na zakrętach nie żałuj lamp, zderzaków i błotników. Optymalne wejście w niektóre zakręty łączy się z dobrym „odbiciem" od skał, czy płotków... I nie wolno zapominać o hamowaniu, aczkolwiek tylko w ściśle określonych zakrętach. Również wyścig po sieci to zupełnie co innego. Ludzie nie są doskonali i można wypaść z zakrętu wprost na dachującego przeciwnika, dołączając do niego. To oznacza praktycznie koniec rajdu...

Mogę też zdradzić część tajemnicy - prawie wszystkie odcinki będą asfaltowe. Aczkolwiek w finałach nie zabraknie śniegu i błota. Tak więc trenujcie technikę jazdy. Wybierzcie jeden samochód i dopracujcie jazdę do perfekcji. Spójrzcie na mój czas w podsumowaniu i porównajcie ze swoim...



Listy

Napisał do nas Pewien Facet. Oto, co go poruszyło:

„Zwykle nie czytam Gildii RPG, bo kto normalny by to czytał, lecz gdy me zezowate oczy trafiły (1/97) na jawną i bezpośrednią obrazę genialnego [dobrze - Z.K.], niepowtarzalnego [lepiej - Z.K.], super, hyper, extra [bardzo dobrze - Z.K.] col. Zgreda Killera, to krew we mnie zawrzała. Także obraza może nie tak genialnego, ale niepowtarzalnie durnego don Pedra nie może zostać niezauważona. Słuchaj, Corectus Mumificus! Żądam oficjalnych przeprosin ww. osobników. I dobrze Ci radzę: skompresuj ten swój miejscochłonny klub, bo kiedyś pojawi się eskadra F-18, dowodzonych przez (baaacznność!!) Zgreda Killera (spooocznij!) i rozwali Ci tę magiczną budę!"

Pewien Facet

W tym miejscu muszę i ja dołożyć trzy słowa do obfitej wypowiedzi P.F. Na takiego „elementa" jak E.M. jest tylko jeden sposób - najpierw solidne przygotowanie artyleryjskie, potem nalot Intruderów z Kennedy'ego w osłonie Tomcatów, a na koniec desant w składzie RooS, Zooltar, Zgred Killer plus dwa plutony BOT-ów (w nawiązaniu do marcowej Gildii) i st. arcymag szt. trafi na łono Abrahama, łącznie ze swoimi czarami i innymi „wynalazkami".

Podsumowanie

Na początek końca wiadomość z ostatniej chwili: Mój czas w Rally Championship na odcinku Tatton Park (pierwszy) wynosi 2 min 35,56 s. Samochód - Subaru Impreza. Tym optymistycznym akcentem kończę i zapraszam wszystkich na Gambleriadę, gdzie odbędzie się (jak wiadomo) Rajd o Puchar Gamblera. Do zobaczenia na Torwarze i za miesiąc w następnym odcinku Klubu. I w pedał, w pedał panowie...

col. Zgred Killer

PS Z powodu awarii mego nieskończenie genialnego mózgu i utraty pewnych danych, w tym miesiącu col. Hunter NIE wypowie się na temat Mission Buildera do X-Winga. Sorry, może za miesiąc...

A.D. 2044 (PC)

rozwiązania

czyli jak i gdzie „macać" monitor, żeby urodził chłopca.

Pod krzesłem, obok stolika leży łyżka. Podnieś ją i zjedz zupę. Na stoliku, obok „owoców" znajdują się zapałki. Otwórz komorę hibernacyjną. Za kolumną są papierosy, obejrzyj je i wyjmij jednego z paczki. Idź do łazienki. Za gumofilcami jest żeton „A", obok sedesu leży gazeta, a na ścianie wisi lusterko (stań naprzeciw umywalki, cofnij się i popatrz do góry i w lewo).

Zejdź na dół. Na czujniku umieszczonym nad drzwiami użyj zapalonego zapałkami papierosa. Strażniczkę cmoknij w pysk. Idź w lewo. Użyj lusterka na słabym miejscu w barierze laserowej. Z apteczki wyjmij maskę gazową. Idź do pomieszczenia ze zsypem (przycisk otwierający drzwi jest po prawej stronie). Tam z pojemnika zabierz szpulkę nici. Załóż maskę i wskocz do zsypu (pod napisem „Do szmaty szmata..."). Podejdź do wagonika, zajrzyj do środka i weź pogrzebacz, zwolnij też ręczny hamulec. Przejdź na lewą stronę wagonika i popchnij go. Podnieś kamień i zabierz mysz. Otwórz drzwi do warsztatu. Z wiadra wyjmij pręt. W szufladzie jest młotek. Połóż na wiertarce żeton, włącz ją i przewierć żeton, po czym przez dziurkę przewlecz nić. W szafie na górze jest rękawica (dolna szuflada), a pod szafą klucz, dzięki któremu możesz wyjść za kratę.

Wskocz do zsypu jeszcze raz. Użyj rękawicy, aby otworzyć piec i wrzuć tam strażnika osobistego. Idź do miejsca, gdzie znalazłeś maskę p-gaz. Zamiast donosu, wrzuć mysz. Zgaś lampkę, otwórz szufladę i wyjmij klucz. Użyj go na zamku obok zielonej „zasłony". Pogrzebaczem przysuń papier leżący w celi. Wystukaj 3,8,7,1 na panelu szafki drugiego biurka. Podnieś obie dźwignie. Idź do drzwi naprzeciw „MO". Do automatu po lewej wrzuć żeton i wystukaj słowo „Danka".

Pojedź windą na 1 piętro. Ze starego teleportera zabierz linę. Zjedź na 3. piętro. Rozciągnij linę między kolumnami i przejdź do przodu. Gdy hałas ucichnie, zabierz linę. Idź do pomieszczenia na wprost. Połóż gazetę na prawym krześle i wejdź na nie. Na futrynie znajdziesz klucz. Otwórz drzwi i podejdź do płaskorzeźby. Obok niej leży dłuto. W szufladzie biurka jest przepustka. Użyj jej na blacie biurka. Za pomocą dłuta wyjmij z szafki legitymację partyjną. Przepustkę opieczętuj, korzystając z maszyny stemplującej (użyj żetonu).

Jedź na pierwsze piętro. Użyj kołatki, aby przywołać strażniczkę. Podaj jej papiery. Za pomocą pogrzebacza wydostań z pojemnika rękawiczkę. W jednym ze skafandrów (schowek na piersi), korzystając ze znalezionej rękawiczki, znajdziesz pilota. Użyj pilota na czujniku podczerwieni, znajdującym się na lewo od drzwi antyradiacyjnych. Zabierz dwa moduły i wciśnij je w odpowiednie miejsce w panelu po lewej stronie drzwi. Wybieraj figury w kolejności: od najmniejszej do największej liczby boków.

W następnym pomieszczeniu, obok silnika leży kamień i klucz nasadowy. Tego ostatniego użyj do otwarcia szafki nad silnikiem. Włącz prąd i idź do platformy windy. Oporne zamknięcie potraktuj młotkiem. Wejdź na platformę i rzucaj kamieniem w trzeci przycisk panelu sterowania windą, aż trafisz. Otwórz metalową klapę - znaleziony w wiadrze pręt wkładasz w przekładnię zamka i przekręcasz ją.

Ciemności rozgoń zapałkami. Wciśnij zielony przycisk. Z szafki pomiarowej usuń pogrzebaczem materiał radioaktywny. Weź butelkę z fosforem. Przywal młotkiem w kamień i zabierz żuka. Wróć do pomieszczeń „Dyrektoriatu Archeologii". Używając fosforu na czujniku w sejfie (pod obrazem) zdobądź zapalniczkę. W komisariacie „MO" użyj żuka, tak jak wcześniej myszy. W tytanowej szafce biurka będzie czekał nóż.

Wróć do miejsca, gdzie zapałkami rozjaśniałeś ciemność. Na wprost, w powłoce namiotu znajdziesz idealne miejsce na wykorzystanie noża. Użyj liny na ostrokole muru i skorzystaj z niej. Podejdź do ławki. Skieruj się od niej do lewej barierki mostu. Przejdź pod mostem. Obok rośliny leżą drwa. Przejdź przed mostek. W lewej donicy jest klucz.

Wejdź do willi i udaj się do pokoju z kominkiem. Zbliż się do stołu, wejdź na sofę, obok nogi krzesła znajdziesz drucik. Wróć do przedpokoju. Zawór fontanny potraktuj kluczem nasadowym, a ze środka wyjmij mokry nabój. Za wiszącymi tarczami znajdziesz latarkę i bezpiecznik. Użyj na nim drutu i włóż go z powrotem. Przejdź do pomieszczenia z kominkiem. Podejdź do paleniska, włóż tam drewno i gazetę, następnie zapal papierosa i nim podpal gazetę. Mokry nabój zostaw obok fotografii na kominku. Idź do pomieszczenia z biurkiem. Obejrzyj dokładnie prawą stronę podnóżka, weź baterię i włóż ją do latarki. Wejdź na podnóżek, odwróć się i ze ściany zdejmij dubeltówkę. Dokładnie obejrzyj biurko.

Gdy będzie zbyt ciemno, poświeć latarką. Wciśnij znaleziony pod blatem przycisk. Zabierz jedną książkę z regału i wyjmij z niej kartkę. Wyjdź do ogrodu, a stamtąd za bramę. Zabierz linę z muru. Wróć do ogrodu. Zwrócony przodem do bramy - idź do altanki (kursor w lewej dolnej części ekranu). Tam użyj zegara słonecznego, stań na nim i weź drugą linę.

Wróć do domu. Potrzymaj wyrwaną kartkę nad ogniem kominka i odczytaj ją. Weź nabój z kominka. Załaduj dubeltówkę. W miejscu, gdzie znalazłeś książkę, znajduje się pokrętło szyfru. Ustaw je na dwunastą i przekręcaj zgodnie z instrukcjami z kartki. Windą zjedź na niższy poziom, robota rozwal z dubeltówki. Stojąc o krok od drzwi, przywiąż liny do obu dźwigni i pociągnij. W rozdzielni materiału genetycznego znajdziesz cztery zawory. Ustaw je tak: odpady na 0%, chromosomy Y na 50% (licznik Y znajduje się wysoko nad zaworem X), X na 50%, a przepływ masy chromosomowej na 100%.

A teraz obejrzyj nudnawe zakończenie i podziwiaj, jak Twój monitor rodzi chłopca.

Tymoteoo

Case of the Rose Tatoo - cz. 2 (PC)

rozwiązania

Porozmawiaj z pokojówką i przekaż jej złe nowiny. Porozmawiaj z Watsonem. Zagadnij ponownie pokojówkę - wyjdzie z pokoju. Zbadaj przedmioty leżące na stole. Weź szpilkę. Przeszukaj resztę pokoju. Niestety, nic nie znajdziesz. Rozerwij szpilką poduszkę - dalej nic. Przejdź przez portal, zbadaj obraz i półkę z książkami. Teraz przyjrzyj się kominkowi. Przesuń trochę palenisko, aby odsłonić czerwone ubranie. Weź je. Otwórz pudło na węgiel, zbadaj znajdujące się tam małe pudełka. Weź zapałki. Przyjrzyj sie stolikowi koło łóżka. Znowu opium. Skorzystaj ze szpilki, aby oczyścić rurkę. Przejrzyj papiery leżące na stole. Popatrz na fotografię, przesuń ją i weź. Przeszukaj koszyk stojący koło wejścia. W środku znajdziesz kawałek papieru. Obejrzyj go, weź bryłkę laku. Porozmawiaj z Watsonem. Jedź do Neville.

Porozmawiaj ze strażnikiem, potem z drugim facetem. Obejrzyj ręcznik, potem grzejnik. Spróbuj nastawić grzejnik, sprawdź rurkę. Przesuń poduszkę. Powiedz strażnikowi, że w pokoju jest brudno. Przesuń ręcznik. Porozmawiaj z Whitneyem o Pratcie. Zamknij drzwi, przekręć wajchę na bojlerze i ponownie zagadnij Whitneya. Jedź do Lawtona, porozmawiaj z Jenkinsem - dostaniesz adres Ministerstwa Obrony. Zbadaj wszystko wokół siebie i wyjdź. Porozmawiaj z Jenkinsem. Pomoże Ci, jeżeli zagrasz z nim w bilard i pokonasz go. Wróć na Baker Street.

Porozmawiaj z Wigginsem. Niestety, nie udało mu się znaleźć poszukiwanego przez Ciebie człowieka. Jedź do Ministerstwa Obrony. Przeszukaj półki, sprawdź okno. Spróbuj je otworzyć. Porozmawiaj z facetem. Jedź do St. Bernard Academy. Rozejrzyj się, pogadaj z barmanem i resztą towarzystwa. Przedyskutuj sytuację z Watsonem. Zerknij na tarczę do lotek, porozmawiaj z barmanem o Mahoneyu i weź lotki. Zagadnij Mahoneya i wyzwij go na pojedynek. Gdy z nim wygrasz, nauczy Cię paru trików bilardowych, których będziesz mógł użyć podczas gry z Jenkinsem. Otwórz torbę Mahoneya, wyjmij piłkę. Jedź do Lawtona. Wyzwij Jenkinsa na mecz bilardowy. Porozmawiaj z nim, pokaż trik. Popatrz na pianino i na nuty. Zwróć uwagę na pudełko stojące na pianinie. Otwórz je - okaże się, że zniknął z niego pierścień. Powiedz o tym Jenkinsowi. Użyj igły, aby otworzyć leżący na stole album ze zdjęciami. Przejrzyj go - odkryjesz, że jedno ze zdjęć zostało wyjęte. Spytaj o to Jenkinsa. Odpowie, abyś sprawdził w gazecie. Pojedź tam.

Obejrzyj obrazki na ścianie i papiery poniewierające się po ziemi. Porozmawiaj z redaktorem, zapytaj go o zdjęcia. Przejrzyj wydruk, przeczytaj notatki. Dostaniesz adres fotografa. Twoim następnym przystankiem jest Fanshaw Pile. Zapytaj kobietę o Sir Avery'ego. Porozmawiaj z Watsonem. Ponownie zaczep kobietę i zapytaj ją o Petigrewa. Jedź do lorda Lockridge, rozejrzyj się po pokoju i porozmawiaj z jego żoną o sprawie. Popatrz na pianino, zagraj na nim i obejrzyj zdjęcie. Spróbuj je wziąć. Przyjrzyj się skrzypcom, porozmawiaj z Watsonem. Popatrz na pudełko stojące na pianinie i otwórz je. Porozmawiaj z panią Lockridge o muzyce, potem zagadnij Watsona. Zagraj razem z panią Lockridge na pianinie. Porozmawiaj z nią i weź nuty.

U Hemminga obejrzyj pojemniki. Sprawdź, co zawierają, potem obejrzyj kamerę. Poproś Hemminga o pomoc. Rzuć okiem na narzędzia. Weź pióro, podejdź do małego pudełka na stole. Otwórz je, załaduj kamerę i weź ją. Jedź do Needhema. Poproś go o pomoc. Porozmawiaj z Jessem i z Hemmingiem. Jedź do redakcji. Pokaż redaktorowi zdjęcie. Okaże się, że poszukiwany człowiek to Erick Moellendorf, prawa ręka Bismarcka. Znajdź Cartera i porozmawiaj z nim o Ericku. Następnie omów całą sprawę z Watsonem.

Udaj się do rezydencji Silverbridge'a. Porozmawiaj z lokajem. Wymuś na nim spotkanie z lordem. Wejdź do środka i popatrz na lorda. Jest chory. Porozmawiaj o tym z lokajem. Spróbuj pogadać z lordem - nic z tego. Zapytaj Watsona o radę. Otwórz słój stojący na stole i użyj go, aby ocucić lorda. Porozmawiaj z nim o synu. Popatrz na kosz koło kominka. Zajrzyj do niego. Znajdziesz kawałek papieru - porozmawiaj o tym z lokajem. Obudź Silverbridge'a i opowiedz mu o problemie. Obudź go jeszcze raz. Nie będzie chciał niczego powiedzieć. Popatrz na biurko po lewej. Zbadaj napis. Przyjrzyj się ołówkowi, leżącemu na ziemi i podnieś go. Użyj gumki na napisie. Opisuje on pewien ruch szachowy. Skorzystaj z informacji i wykonaj ruch na szachownicy obok. Usłyszysz kliknięcie. Popatrz na prawy róg biurka. Otwórz ukryty panel i wyjmij ze środka list. Przeczytaj go. Porozmawiaj z Silverbridgem. Weź fotografię i wyjdź. Zanim opuścisz dom, możesz jeszcze zajrzeć pod sofę - znajdziesz coś, co może Cię zainteresować.

Pojedź do starego znajomego, Shermana, i zapytaj go o Toby'ego (psa). Pojedź do St. James Park. Popatrz na Wilbura i pogadaj z nim. Zapłać facetowi,

weź od niego jedzenie dla ptaków. Popatrz na psa, potem na dziecko i książkę. Przejrzyj książkę, potem porozmawiaj z chłopcem. Zapytaj Wilbura o dzieciaka. Umów się z chłopcem i odszukaj Shermana. Zapytaj go o zwierzaka. Ze stołu weź ciastko, popatrz na zegar z kukułką. W środku znajdziesz nieoczekiwanego pasażera, którego wywabisz za pomocą ciastka. Porozmawiaj z Shermanem. Pojedź na Baker Street.

Zapytaj Wigginsa o postępy. Każ mu jeszcze raz poszukać faceta. Jedź do St. James Park, odszukaj chłopca i daj mu zwierzaka. Potem pokaż mu przedmiot znaleziony pod sofą. Idź za dzieciakiem, przedyskutuj sytuację z Watsonem. Porozmawiaj z maszynistką i pokaż jej okup. Porozmawiaj z Watsonem, ponownie pokaż Toby'emu przedmiot znaleziony pod sofą. Idź za nim. Porozmawiaj z pomywaczem okien. Zagadnij Maxwella, wypytaj go o wszystko. Potem porozmawiaj z Watsonem. Daj okup Toby'emu i idź za nim. Dojdziesz do domu porywacza. Zajrzyj przez okno. Pogadaj z Watsonem, popatrz na drzwi. Zerknij też na otwór na listy. Za pomocą szpilki weź klucz, który w nim wisi. Otwórz kluczem drzwi. Zdarzy się wypadek i porywacz zginie. Porozmawiaj z kierowcą, zbadaj ciało. Zwróć uwagę na pierścień leżący na ulicy. Zabierz go ze sobą. Wejdź do budynku. Powąchaj kubek i miskę. Popatrz na papierową torbę na stole. Otwórz ją i weź. Zbadaj chusteczkę i zabierz ze sobą. Obok znajdziesz buteleczkę z ciemnego szkła. Ją także zbadaj i zabierz. Przy drzwiach w pojemniku znajdziesz kopertę. Odczytasz z niej nazwisko, które później Ci się przyda. Wróć na Baker Street.

Porozmawiaj z Wigginsem, potem z Watsonem. Wejdź do domu. Chwilę później otrzymasz wiadomość od Kaisera, podziel się nią z Watsonem. Jedź do Kensington. Zbadaj hełm i miecz. Popatrz na fotografię w gablotce i na flagę niemiecką. Pogadaj z Watsonem. Pojawi się Kaiser, porozmawiaj z nim. Pokaż mu zdjęcie. Potem użyj kamery, aby go sfotografować. Porozmawiaj z Kaiserem jeszcze raz na temat Ericka. Wróć na Baker Street. Każ Wigginsowi śledzić Ericka. Teraz czas przeszukać pomieszczenia Farthingtona. Otwórz kulę, odkryjesz ukryty pojemnik. Jeżeli chcesz, możesz wypić likier. Popatrz na książkę, weź papierosy i zbadaj je. Popatrz na fotografię, potem na małe pudełko. Otwórz je, spróbuj cukierków znajdujących się w środku. Pogadaj z Watsonem. Popatrz na list i dyplom na ścianie. Zapytaj Farthingtona o Bledsoe. Zapytaj Watsona o zdanie, potem znów zamień parę słów z Farthingtonem. Rzuć okiem na jego kalendarz (na stole). Znajdziesz inicjały P.B., spytaj go o nie. Zorganizuje Ci spotkanie z Bledsoe.

Twoim następnym celem jest bar. Rozejrzyj się dokładnie, porozmawiaj z barmanem o Pratcie, potem z właścicielem. Spróbuj wejść za kurtynę. Spróbuj przekupić barmana, gdy będzie chciał Cię zatrzymać. Nic. Pokaż mu zapałki. Dalej nic... Cóż, będziesz musiał sobie chwilowo odpuścić. Wróć na Baker Street.

Zapytaj Virgila o Wigginsa. Okaże się, że go nie ma. Zapytaj Jonasa, czy go nie widział. Potem zwróć się jeszcze raz do Virgila i daj mu cukierka. Zapytaj go jeszcze raz o Wigginsa i daj drugiego cukierka. Powinien wreszcie zacząć mówić. Pogadaj z Watsonem. Jedź do Croydon Aerodrome. Będziesz świadkiem małej strzelaniny. Machnij mieczem, wyjmij z ziemi drzazgę. Porozmawiaj z Erickiem - po chwili się otruje. Zbadaj flaszkę leżącą na ziemi. Przeszukaj ciało Ericka, potem przeszukaj koszyk - niczego ciekawego nie znajdziesz. Po dokładniejszym zbadaniu okaże się jednak, że w koszyku jest broń. Weź ją. Stłucz flaszkę, znajdziesz formułę. Porozmawiaj z Watsonem. Popatrz na budę z tyłu, potem na szarfę. Znalazłeś właśnie szarfę Wigginsa. Rzuć okiem na zamek, użyj kolca, by go otworzyć. Wypuść Wigginsa.

Jedź do laboratorium Dewara. Pokaż mu formułę i porozmawiaj z nim. Jedź na Kensington. Powiedz Kaiserowi o śmierci Ericka i zapewnij go, że jego tożsamość pozostanie tajemnicą. Wróć na Baker Street. Zapytaj Wigginsa, co się stało. Idź do domu odpocząć. Niedługo potem otrzymasz wiadomość od Dewara. Zbadaj formułę na stole laboratoryjnym. Najpierw użyj nożyczek na papierze. Włóż kawałek do zlewki, potem dorzuć „amonia hydroxide" (wodorotlenek amonu). Na końcu dołóż chloroform i zamieszaj. Odkryjesz składniki bomby. Jedź do laboratorium Dewara. Skontaktuje Cię z Lloydem Jonesem, specjalistą od bomb.

Porozmawiaj z siostrą Lloyda o domu. Popatrz na pianino i książki. Zapytaj Lloyda o bombę. Nie będzie chciał nic powiedzieć. Spytaj go o pianinio i jego ostatnich gości. Zapytaj Watsona o zdanie. Wyjdź z domu i po chwili wejdź ponownie. Okaże się, że przez ten czas Lloyd się zdrzemnął, więc go obudź. Zapytaj go o bombę i przekaż informacje Watsonowi. Zbadaj książki, potem zegar. Spróbuj zagrać na pianinie - nie działa. Otwórz klapę, wyjmij pudełko na cygara. Zbadaj je, wyjmij rachunki z banku i zabierz je. Wypytaj Lloyda o wszystkie znalezione rzeczy. Nareszcie dowiesz się, kto go wynajął - niejaki Vincent.

Odszukaj Rumseya i pokaż mu rachunki. Przyzna się, że to on je wystawił. Wróć do domu Lloyda, porozmawiaj o nim z jego siostrą. Niestety, okaże się, że biedak już nie żyje. Daj panience trochę pieniędzy. Zapytaj o pianino.

Frogger

PS Dalszy ciąg przygód niezmordowanego Sherlocka za miesiąc (jeżeli gra wcześniej nie wykończy mnie).

rozwiązania

DIABLO - CZ. 2 (PC CD-ROM)

Z własnego doświadczenia wiem, ile kłopotów sprawia korzystanie z wszelkiego rodzaju ołtarzy i odgadywanie skutków takiego działania. Jest to szczególnie ryzykowne w grze multiplayer, gdzie nie możemy skorzystać z opcji save. Przedstawione tu wyjaśnienia działania wszystkich ołtarzy zapewne się przydadzą...

Abandoned Shrine (The hands of men are guided by fate) - Dexterity rośnie o 2 punkty.

Creepy Shrine (Strength is bolstered by heavenly faith) - Siła rośnie o 2 punkty.

Cryptic Shrine (Arcane power brings forth destruction) - mana rośnie do maksimum, czar Nova znika z Księgi Czarów.

Divine Shrine (Drink and be refreshed) - Hit Points i mana rosną do maksimum, pojawiają się dwie buteleczki z miksturami.

Eerie Shrine (Knowledge and wisdom come at cost of self) - rośnie maksymalny poziom mana, maleje liczba Hit Points.

Eldritch Shrine (Crimson and Azure become as the sun) - niebieskie i czerwone mikstury zmieniają się w złote.

Enchanted Shrine (Magic is not what it seems to be) - jeden czar traci poziom, inne zyskują poziom.

Fascinating Shrine (Intensity comes at the cost of wisdom) - maleje maksymalny poziom mana, do Księgi zostaje wpisany czar Firebolt, a jeśli już tam jest - rośnie o 2 poziomy.

Glimmering Shrine (Mysteries are revealed in the light of wisdom) - wszystkie magiczne przedmioty zostają zidentyfikowane.

Gloomy Shrine - zbroje zyskują 2 punkty AC, skuteczność broni spada o jeden punkt.

Hidden Shrine (New strength flows from destruction) - jeden przedmiot traci 10 punktów wytrzymałości, inne zyskują 10 punktów.

Holy Shrine (Wherever you go, there you are) - teleportacja.

Magical Shrine (While the spirit is vigilant, the body thrives) - ten sam efekt, co rzucenie czaru Mana Shield.

Murky Pool - ten sam efekt, co rzucenie czaru Infravision.

Mysterious Shrine (Some grow weaker as one grows strong) - dwie cechy tracą punkt, jedna zyskuje dwa punkty.

Ornate Shrine (Salvation comes at the cost of wisdom) - maksymalny poziom mana maleje, jeden czar zyskuje dwa poziomy.

Quiet Shrine (The essence of life flows from within) - Vitality rośnie o 2 punkty.

Religious Shrine (Only time can diminish the power of steel) - wszystkie rzeczy zostają naprawione.

Sacred Shrine (Energy comes at the cost of wisdom) - maksymalny poziom mana maleje, czar Charged Bolt zykuje siłę.

Secluded Shrine (The way is made clear when viewed from above) - zostaje odkryta mapa całego poziomu.

Spiritual Shrine (Riches abound when least expected) - wszystkie wolne miejsca w plecaku zapełniają się złotem.

Spooky Shrine (When avarice fails, patience grows) - wszyscy gracze zdrowieją.

Stone Shrine (The power of mana refocused renews) - wszystkie magiczne laski zostają magicznie napełnione do maksimum.

Thaurmaturgic Shrine (Everything that once was open, is now closed) - wszystkie otwarte skrzynie zamykają się i znowu zawierają skarby.

Weird Shrine (The sword of justice is sharp and swift) - każda broń sieczna (np. miecz, szabla) zyskuje 1 punkt do uderzenia.

Blood Fountain - odzyskiwanie zdrowia.

Purifying Spring - odzyskiwanie mana.

Fountain of Tears - wartość jednej cechy spada o punkt, innej rośnie.

Goat Shrine i **Cauldrons** - działają tak samo jak ołtarze, z tym że nigdy nie wiadomo, jaki jest efekt, póki się nie spróbuje.

Jacek Piekara

Skarbnica Wiedzy KS Gambler

FIFA SOCCER '96 - CZ. 1 (PC)

A. Ustawienie zespołu na boisku

1. Według Czytelników najlepszym ustawieniem drużyny jest „4-3-3 formation". Gdy zdecydujesz się na nie, Twój zespół ma równie silną formację defensywną co ofensywną.
2. Jeśli musisz szczelnie bronić dostępu do swojej bramki, najlepsze efekty przynosi taktyka „sweeper" (libero).
3. Jeżeli Twój przeciwnik nastawił się na murowanie bramki (pięciu obrońców), a Ty jesteś dobry w dryblowaniu i celnie podajesz, bardzo dobre wyniki daje ustawienie 4-4-2.

4. „Long ball" to bardzo dobry styl dla „rajdowców". Rajdy skrzydłami są bardzo silną bronią w FIFA '96. Jeśli sprawnie je wykonujesz, to gdy otrzymasz długie podanie będziesz miał często okazję wykorzystać tę umiejętność. Pamiętaj o spalonych.

B. Ogólne rady

1. Gdy wyprowadzasz akcję zaczepną, trzymaj wciśnięty klawisz podania (lub strzału, lub lobu). Dzięki temu szybciej biegasz i łatwiej mijasz obrońców. Jeśli używasz gamepada, wciśnięcie czwartego klawisza (zamiast klawiszy strzału, podania lub lobu) daje efekt jeszcze lepszy.
2. Do oddania strzału na bramkę służy również klawisz podania. Ta metoda jest skuteczniejsza od normalnego strzału, gdy znajdziesz się sam na sam z bramkarzem. Przytrzymaj wtedy klawisz dłużej niż przy zwykłym podaniu i uderz, celując w słupek. Podkręcając piłkę masz większe szanse na zdobycie gola.
3. Aby podać piętą do partnera z drużyny, trzeba nacisnąć razem klawisz podania i kursor ze strzałką o zwrocie przeciwnym do kierunku, w którym patrzy podający. Pamiętaj, że podanie będzie krótkie - patrz, jak daleko znajduje się Twój kolega.
4. Jeżeli chcesz sprawdzić, którzy z zawodników na boisku są kontuzjowani, wejdź do „Substitution menu". Czerwony krzyż na białym tle przy nazwisku piłkarza oznacza kontuzję.

C. Jak skutecznie atakować?

1. Ogólne rady

a. Strzelaj, gdy bramkarz wychodzi z bramki. Złapiesz go „na wykroku".
b. Jeśli nie możesz znaleźć dogodnej pozycji do oddania strzału, bo przed polem karnym jest za ciasno, wycofaj piłkę do pomocnika/obrońcy na linię środkową. Zmusisz przeciwnika do odsłonięcia bramki i będziesz miał więcej miejsca na przeprowadzenie szybkiej akcji skrzydłem.
c. Zawsze biegnij za oddanym strzałem, by w sprzyjającej sytuacji zrobić dobitkę.

2. Zagrania taktyczne

a. Lob i dobitka

Niech obrońca (lub pomocnik) prowadzi piłkę i przekroczy środek boiska. Gdy znajdzie się tuż za kołem na środku murawy, po jego prawej lub lewej stronie, przytrzymaj długo klawisz lobu i skieruj piłkę tak, aby leciała w światło bramki. Podczas jej lotu zacznij sterować jednym ze swoich napastników (klawisz ALT) i sprintem (klawisz strzału) pobiegnij za piłką. Bramkarz prawie zawsze paruje uderzenie i odbija piłkę przed siebie. Gdy tak się stanie, doskocz do niej i skieruj ją do siatki.

b. Precyzyjny strzał z 50 m

Biegnij jak najbliżej linii bocznej boiska. Jak tylko zauważysz „wapno jedenastki", obróć się o 45° i uderz piłkę lobem tak, aby leciała w kierunku drugiego słupka (trzeba ją podkręcić). Dobrze uderzona piłka wyląduje w okienku bramki przeciwnika. Dużą trudność stanowi dobranie odpowiedniego kąta i chwili oddania strzału, ale warto próbować, bo uderzenie jest niesłychanie efektowne.

c. Obrót o 180°

Jeżeli Twój napastnik atakuje bramkę przeciwnika, a drogę blokuje mu obrońca, możesz spróbować następującej sztuczki. Stań tyłem do obrońcy na chwilę przed bezpośrednią konfrontacją. Obrońca będzie się starał zastosować wślizg z tyłu na Twoje nogi. Jak tylko złoży się do tego zagrania, miniesz go, stosując „obrót o 180°" (klawisze strzału i lobu naciśnięte jednocześnie).

d. Przelobowanie obrońcy

Podaj piłkę do napastnika. Biegnij wprost na obrońcę Twojego rywala. W odległości ok. 3 kroków od Ciebie dotknij klawisza lobu i biegnij cały czas prosto. Sterowany przez komputer obrońca obróci się i będzie próbował trafić piłkę głową. Jeśli nie trafi (a zdarza się to często), ostatnią przeszkodą do pokonania będzie bramkarz.

e. „Wysokie" dośrodkowanie

Biegnij z piłką w róg boiska (prawie do linii końcowej). „Ustaw" się twarzą w stronę bramki i dośrodkuj (trzymając klawisz „lob") na 14 metr. Piłka poleci wzdłuż linii końcowej boiska, a Ty w tym czasie zmień zawodnika (ALT). Gdy piłka przeleci nad głowami obrońców, strzel bramkę główką. Dobrze jest wykonywać tę akcję, gdy ma się trzech napastników na boisku (formacja 4-3-3), a środkowy „forward" ma bardzo wysoki współczynnik „header".

f. Płytkie, krosowe dośrodkowanie

Trochę mniej skuteczne od wysokiego dośrodkowania. Centrę wykonujesz, naciskając jednocześnie klawisze „lob" i „podanie". Jej adresatem jest zawodnik znajdujący się na polu karnym - uzyska on gola automatycznie (sterowany przez komputer) lub przy Twojej pomocy. Ta akcja jest trudniejsza, ale szybsza i ładniejsza od zwykłego dośrodkowania.

g. Strzał wzdłuż linii końcowej

Gdy znajdziesz się tuż przy linii końcowej boiska, spróbuj strzelić tak, aby piłka leciała wzdłuż niej (prosto, nie podkręcona). Bramkarz często mija się z piłką, a wtedy Twój napastnik musi tylko dostawić nogę.

h. Metoda „na bezczelnego"

Podejdź do bramkarza, gdy ten trzyma piłkę w rękach. Stań z nim twarzą w twarz i staraj się cały czas znajdować jak najbliżej jego nosa. Przy próbie wykopu bramkarz wceluje w Ciebie i będzie bramka. Metoda niezbyt trudna, wymaga tylko trochę treningu.

Karol Matuszewski z Zielonej Góry, Marcin Wołczański z Krosna, Szymon Kwiatkowski z Poznania, Paweł Małunowicz, Di Mateo z Kłodzka, Tadeusz Huskowski z Wrocławia, Paweł Radecki z Białego Grodu, Tomek Stasiński z Wałbrzycha oraz Kristoff via Internet

Za miesiąc [Jeśli się uda - Zgred.] „Jak skutecznie się bronić?", „Stałe fragmenty gry" i „Tips & Tricks".

Tekken 2, ciosy - cz. 6 (PSX)

No i proszę, powoli zbliżamy się do końca. Okazało się, że wcale nie idzie tak źle. Tekken zajmie prawdopodobnie jeszcze tylko cztery numery Gamblera. Tylko (!!!). Ha! Gdybyście widzieli miny niektórych członków redakcji, uważających, że drukowanie tego to idiotyzm. Ha!

LEE CHOW LANG
Wzrost: 181 cm
Waga: 82 kg
Wiek: 29 lat

Lee jest przybranym synem Heihachi'ego. Przystąpił do turnieju, aby zająć miejsce Kazuyi oraz jego ojca w szeregach Mishima Corp. Jest sub-bossem Heihachi'ego.

CIOSY SPECJALNE
Flip do tyłu (0%): ←, ←, X + ●
Kopnięcie w twarz (18%): ↓, ↙ + ●
Flip (30%): ↓ (2 s), ↑ + ●
Kopnięcie z wyskoku (20%): →, →, X
Podcięcie (15%): →, →, X + ●
Kopnięcie na wprost (15%): ↘ + X
Hak nogą (30%): →, → + X
Duży flip (40%): ↓ (2 s), ↑ (przytrzymać) + ●

CHWYTY
Karmienie kolanem (40%): →, → + X + ●
Karmienie pięścią (30%): Δ + ●
Łamanie karku (35%): □ + X

SUPERATAKI
Supercios pięścią (100%): ↙ + □ + Δ
Superkopnięcie z wyskoku (80%): ↓ + X + ●

COMBOS
2 hity (22%): Δ, Δ
2 hity (22%): □, Δ
3 hity (24%): → (przytrzymać) + Δ, Δ, Δ
2 hity (27%): ↓ + ●, ●
5 hitów (30%): → + □, □, □, □, □
4 hity (38%): ↓ (przytrzymać) + ●, ●, ●, ●
3 hity (44%): ●, X, ●
3 hity (45%): X, X, X
7 hitów (49%): → + □, □, □, □, → (przytrzymać) + Δ, Δ, Δ
2 hity (50%): ●, ↑ + X
3 hity (50%): →, →, X, ●, → + ●
3 hity (50%): →, →, X, ●, ↓ + ●
4 hity (51%): ↓ + ●, ●, X, ●
3 hity (57%): ↓ + ●, ●, ↑ + X
3 hity (60%): →, →, X, ●, ●

COMBO 10's
Kombinacja kopnięć od 40% do 200%: ↓ (2 s, puścić), ↓ + X, X, ↓ + X, X, (nacisnąć ↑ + X dla kopnięcia hakiem, lub ↓ + X dla kopnięcia nisko)
10 hitów (88%): ↘ (przytrzymać) +□, Δ, Δ, □, X, X, X, ●, X, ●,

GANRYU
Wzrost: 169 cm
Waga: 120 kg
Wiek: 35 lat

Jest profesjonalnym zawodnikiem sumo. Przystąpił do turnieju głównie po to, aby udowodnić, że jest najsilniejszy. Jest sub-bossem Michelle.

CIOSY SPECJALNE
Podcięcie ręką (12%): ↘ + Δ + X
Rozgniecenie na ziemi (50%): (kiedy przeciwnik leży na ziemi) ↓ (przytrzymać) + ●
Siadanie (0%): X + ●
Cios ręką (10%): ↓ + □
Katapulta (30%): ←, ↙, ↓, ↘ (przytrzymać) + □
Cios pięściami w brzuch (25%): ↓ (1 s, puścić) + □ + Δ
Kolejny cios w nie kończącej się liście ciosów do Tekkena 2 (22%): □ + Δ
Uppercut w wątrobę (15%): ↓ (1 s), ↘ (przytrzymać) + □ albo Δ
Karabinowa pięść (40%): ←, ↙, ↓, ↘ (przytrzymać) + Δ
Podcięcie dwiema rękami (25%): ↓ (przytrzymać) + □ + Δ
Skok siadany (40%): ↗ + X + ●
Klaskanie (25%): →, → + □ + Δ

CHWYTY
Karmienie glebą (35%): →, → (przytrzymać) + Δ + X
Przerzut przez głowę (30%): → (przytrzymać) + Δ + ●
Chwyt (35%): Δ + ● lub □ + X
COMBOS
3 hity (27%): ↘ + Δ, □, □, □, □
4 hity (36%): ↘ (przytrzymać) + Δ, □, Δ, □
2 hity (39%): □ + Δ, □ + Δ
3 hity (39%): ↓ (1 s), ↘ (przytrzymać) + □, Δ, □
4 hity (40%): X + ●, □, Δ, □, Δ
3 hity (42%): ↓ (1 s), ↘ + □, Δ, □
2 hity (49%): ↓ (1 s, puścić), ↓ + □ + Δ, □ + Δ
4 hity (49%): ↘ (przytrzymać) + □, Δ, □, Δ
8 hitów (55%): → (przytrzymać) + Δ, □, Δ, □, Δ, □, Δ, □
5 hitów (60%): ↓ (przytrzymać) + □, □, □, Δ, □
5 hitów (60%): ↓ (przytrzymać) + □, □, □, Δ, → (przytrzymać) + □
3 hity (63%): □, □, □
3 hity (67%): Δ, □, Δ
Nieskończone hity (30% + 10% za każde dodatkowe uderzenie): ↓ + Δ, Δ, Δ, Δ...
SUPERATAK
Nesquik (90%): ← (przytrzymać) + □ + Δ

JACK 2
Wzrost: 235 cm
Waga: 168 kg
Wiek: 5 lat
Jack 2 jest dziełem tego samego naukowca, który stworzył większą część ciała Yoshimitsu. Na skutek zwarcia w obwodach, Jack 2 wyrwał się spod kontroli swojego twórcy. Dr. Boskonowicz (aktualnie kierujący sekcją Research and Development w Mishima Corp.) zdecydował, że należy odnaleźć przyczynę takiego postępowania Jacka i wyeliminować ją. Najlepiej razem z Jackiem.
CIOSY SPECJALNE
Uppercut z wyskoku (25%): ↓ + □ + Δ
Podcięcie ręką (35%): ←, ↙, ↓, ↘, (przytrzymać) + □
Siadanie (0%): X + ● (potem) □, Δ, □, Δ, □, Δ
Skok w kierunku przeciwnika - gdy bohater usiądzie (35%): ↗ + X + ●
Klaskanie (25%): →, → (przytrzymać) + □ + Δ
Uderzenie dwiema rękami (25%): □ + Δ
Pięść „karabin" (67%): ←, ↙, ↓, ↘ (przytrzymać) + Δ
CHWYTY
Wywalenie na orbitę (30%): ↘ (przytrzymać) + Δ + ●
Rzut z barku (35%): Δ + ●
Przewrót na ziemię + cios dwiema rękami (50%): □ + X, □ + Δ
Łamanie kręgosłupa (55%): ↓, ↙, ← (przytrzymać) + Δ
Pile Driver (70%): ↙, → (przytrzymać) + □ + Δ
Łamanie w plecach (40%): ↓, ↘, → + □
SUPERCIOS
Superpięść „karabinowa" (20% do 199%): ←, ↙, ↓, ↘, →, ↗, ↑,↖ (Za każdym razem, kiedy zrobicie pełne koło, zostanie ono policzone. Maksymalna liczba kół to pięć.) ← + □
COMBOS
4 hity (50%): → (przytrzymać) + □ + Δ, □ + Δ
4 hity (51%): ↙ (przytrzymać) + □, Δ, □, Δ
4 hity (51%): ↙ (przytrzymać) + Δ, □, Δ, □
2 hity (60%): → (przytrzymać) + □ + Δ, ↘ (przytrzymać) + □ + Δ
5 hitów (60%): ↓ (przytrzymać) +□, □, □, Δ, ↓ (przytrzymać) + Δ
5 hitów (60%): ↓ (przytrzymać) + □, □, □, Δ, ↘ (przytrzymać) + Δ
5 hitów (60%): ↓ (przytrzymać) + □, □, □, Δ, → (przytrzymać) + Δ
3 hity (63%): □, □, □
3 hity (67%): □, Δ, □
4 hity (72%): ↓ (przytrzymać od 1 do 2 s), ↘ + □, Δ, □, Δ
6 hitów (85%): ↙ (przytrzymać) +X, ●, X, ●, X, ●
6 hitów (165%): I tak nie ma szans na trafienie wszystkich sześciu, ale zawsze można pomarzyć ↙ + □, □, □, □, Δ
COMBO 10's
10 hitów (106%): ↗ + □, □, ●, X, ●, □, Δ, □, □ + Δ, □ + Δ
10 hitów (107%): ↗ + □, □, ●, X, ●, □, Δ, □, ↓ + □ + Δ, □ + Δ
10 hitów (107%): ↓ + Δ, □, □, □, Δ, □, Δ, □, □ + Δ, □ + Δ
10 hitów (108%): ↓ + Δ, □, □, □, Δ, □, Δ, □, ↓ + □ + Δ, □ + Δ

YOSHIMITSU
Wzrost: 178 cm
Waga: 80 kg
Wiek: niezñany
Znany przywódca gangu wyrzutków. W kolejnych walkach tracił różne cześci ciała, systematycznie zastępowane mechanicznymi protezami. Części biologiczne były najprawdopodobniej produkowane przez dr. Boskonowicza.
CIOSY SPECJALNE
Unik (zabiera trochę energii): ← (przytrzymać) + X + ●
Odwrócenie się plecami do przeciwnika (0%): →, → (przytrzymać) + □ + ●
Podcięcie (12%): ↓ + X
Kopnięcie kolanem (20%): →, → + ●
Rozpłaszczenie przeciwnika (30%): ↗ + X + ●
Podcięcie mieczem (30%): ↓, ↙ (przytrzymać) + □
Przewrót do przodu (40%): →, → + X + ●
Odzyskiwanie życia (+5% na s): ↓ (przytrzymać) + X + ●
Teleportowanie się (0%): (w momencie odzyskiwania energii) → albo ←
Obrotowy cios pięścią (10% każdy): ← (przytrzymać) + □ (powtarzać □)
W przykucnięciu obrotowy cios pięścią (10% każdy): ↙ (przytrzymać) + Δ (powtarzać Δ)
Kolejny paskudny atak Yoshimistu (40%): ↘ + □ + Δ, ↓ (przytrzymać) ↓
Latanie (0%): w locie ↘ + □ + Δ
Katapultowanie w powietrze (30%): ●, X
W przykucnięciu kopnięcie obrotowe (12% każde): ↙ + X (powtarzać X)
Cios mieczem (15%): ↙ + □ (aby go trochę opóźnić) ↙ i przytrzymać
Kamikadze (60%): (po odwróceniu się plecami do przeciwnika) ↓ + □ + ●
CHWYTY
Rzut na plecy (50%): ↓, ↙, ← (przytrzymać) + □ + Δ
Cios rękojeścią miecza (30%): Δ + ●
Rzut na ziemię (35%): □ + X
SUPERATAKI
Impalator + cios mieczem z obrotu (90% + 30%): ←, ← (przytrzymać) + □, (powtarzać □)
Impalator (90%): ←, ← (przytrzymać) + □
Harakiri (100%): →, → (przytrzymać) + □ + ● (też przytrzymać)
COMBOS
2 hity (29%): Δ, ↓ (przytrzymać) + X
2 hity (42%): Δ, X
2 hity (55%): X, ●
3 hity (60%): ●, ●, ●
5 hitów (81%): ●, ●, Δ, Δ, □
3 hity (110%): →, → + X + ●, □ + Δ, X + ●
COMBO 10's
8 hitów (77%): □, Δ, □, ●, ●, ●, □, X + ●
10 hitów (88%): □, Δ, □, ●, Δ, Δ, Δ, ●, □, □
8 hitów (95%): ●, ●, Δ, Δ, ●, ●, □, X + ●
10 hitów (98%): □, Δ, □, ●, ●, ●, □, □, □, □
10 hitów (116%): ●, ●, Δ, Δ, ●, ●, □, □, □, □

ZooltaR

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

Blood & Magic (PC)

Trzymając Alt, wstukaj:
FOG? WHAT FOG? - cała mapa.
BOOST - mana do pełna.
ELMINSTER - wszystko zostaje wynalezione.
Wstukując z Altem poniższe kody, zyskujesz jednostki:

ACOLYTE	Basal Golem	MOTHER IN LAW	Harpy
FATHER	Cleric	MICROSQUISH	Juggernaut
WOLVERINE	Druid	SEDUCTION	Nymph
GREMLIN	Enchanter	LANCELOT	Paladin
FATAL ATTRACTION	Fury	YOGI	Ranger
FLYING MONKIES	Gargoyle	CONCRETE	Stone Golem
RAISE DEAD	Ghoul	NEEDS FOOD BADLY	Warrior
ALASKA	Gnome	MERLIN	Wizard
JARETH	Goblin	SHADOW	Wraith
MERV	Griffin	SMOG	Wyrm
BODY GUARD	Guardian	DEAD FLESH	Zombie

Death Rally (PC)

Podczas wyścigu:
DRUB - niezniszczalność.
DREAD - niewyczerpana amunicja.
DRAG - niewyczerpane turbo.
DRINK - Rocket Fuel.
DRUG - Mushroom effect.
W menu:
DROOL - otrzymujesz 500 tys. USD.
DRAW - otrzymujesz 1000 USD.
DROP - tracisz 10 punktów.
DRIVE - dostajesz 10 punktów (tylko w pełnej wersji gry).

N.N., Chełm

Katharsis (PC)

Kody do poziomów:

1-1: BEE	3-3: SPRINGER
1-2: SHIELD	3-4: BAD DREAM
1-3: WHIRLWIND	4-1: ANTENNAE
1-4: ELECTRICITY	4-2: SLEDGEHAMMER
2-1: BOMBSHELL	4-3: CAVITY
2-2: BORER	4-4: BULLET RAIN
2-3: SWITCH	5-1: GIANTS
2-4: HEAT	5-2: PRIME TEAM
3-1: LEVIATHAN	5-3: XL SHIPS
3-2: RAINBOW	5-4: BLOOD BATH

Adrian Chmielarz, Metropolis

Lew Leon (PC)

XXDOC - nieśmiertelność.
XXSCORPIK - nieśmiertelność.
XXLESTER - wywala się.
XXTOMEK - jedno życie więcej.
XXKATE4EVER - „Predator".
XXLEON - zwiększa energię.
XXTEPE - zamienia kierunki.
XXDLUGI - śmierć.
XXZIBI - jedno życie mniej.
XXCYBERIUS - wszystkie przedmioty.
XXJACK - latanie (tylko w Kadmarze).
IDDQD - wywala się.
LEOTEAM - częściowa prezentacja zespołu.

Jarek Modrzejewski, Leryx LongSoft

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

GWARANTUJEMY

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

Zachęcamy do zamawiania naszych czasopism.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

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



Cena kioskowa: 2,60 zł

PRENUMERATA LUPUSA

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

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

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

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



Dla Prenumeratorów LUPUSA - ENTER specjalny - GRATIS!

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

PRENUMERATA LUPUSA

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

ENTER CD* **58** zł
zamiast 67,96 zł

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

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

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



Cena kioskowa: 3,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 120 zł

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



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

PRENUMERATA LUPUSA

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

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

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

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

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

Kupon nr 5 ważny do: 31.05.97 r.

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę | kwota za prenumeratę(y) | I-sza pren. wstaw X

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

suma

☐ proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

PRENUMERATA LUPUSA

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



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

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 114 zł

PRENUMERATA LUPUSA

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



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

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 124 zł

PRENUMERATA LUPUSA

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



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

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 65 zł

PRENUMERATA LUPUSA

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



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

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 65 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ZASADY

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

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ODCINEK DLA POCZTY

złotych ... groszy ...

słownie ...

Wpłacający ...

adres ...

Odbiorca prenumeraty ...

adres Odbiorcy ...

NUMER Prenumeratora .....

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO IX o/Warszawa

datownik ... podpis przyjmującego ... opłata zł ...

ODCINEK DLA BANKU

złotych ... groszy ...

słownie ...

Wpłacający ...

adres ...

Odbiorca prenumeraty ...

adres Odbiorcy ...

NUMER Prenumeratora .....

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO IX o/Warszawa

datownik ... podpis przyjmującego ... opłata zł ...

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

złotych ... groszy ...

słownie ...

Wpłacający ...

adres ...

Odbiorca prenumeraty ...

adres Odbiorcy ...

NUMER Prenumeratora .....

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO IX o/Warszawa

datownik ... podpis przyjmującego ... opłata zł ...

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

złotych ... groszy ...

słownie ...

Wpłacający ...

adres ...

Odbiorca prenumeraty ...

adres Odbiorcy ...

NUMER Prenumeratora .....

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO IX o/Warszawa

datownik ... podpis przyjmującego ... opłata zł ...

Dystrybutorzy gier z numeru 5/97

Bobmark
01-034 Warszawa
ul. Smocza 18
tel./fax: (022) 38 05 02, 636 76 45
Athlete Kings – 209 zł
Manx TT – cwmdnz*
Virtua Cop 2 – 239 zł

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 25 07 03
City of the Lost Children – cwmdnz*
Diablo – 155 zł

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel.,(022) 642 27 66, 68
Clandestiny – 145 zł
Harvester – 160 zł
Nascar Racing 2 – 145 zł
Terminator: SkyNET – 145 zł
Soviet Strike (PSX) – 145 zł

LiComp
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
fax: (022) 642 27 69
Realms of the Haunting – 160 zł

L.K. Avalon
35-064 Rzeszów
ul. Targowa 1 pok. 1104
tel. (017) 62 74 71 wew. 274, 275
A.D. 2044 – 122 zł

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
fax: (022) 663 92 98
Complete Davis Cup Tennis – 122 zł
Fallen Haven – 145 zł
Stars! – 145 zł
Slam Tilt – cwmdnz*

Master
02-784 Warszawa
ul. Cybisa 4
tel. (022) 644 48 47
fax. (022) 644 48 16
Admiral Sea Battles – 145 zł

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
Eraser – 155 zł
Deus – 135 zł
Over the Reich – 145 zł
Power F1 – 145 zł
Wages of War – 139 zł
Wooden Ships & Iron Man – 145 zł
Worms – Director's Cut – 100 zł

Optimus Bis
42-200 Częstochowa
ul. Kopernika 10/12
tel. (034) 65 29 74
fax: (034) 65 29 39 Creatures – cwmdnz*
Oddballz – cwmdnz*
Steel Panthers II: Campaign Disk – cwmdnz*

UltraMedia
00-513 Warszawa
ul. Nowogrodzka 4
tel. (022) 628 80 74
PC Golf – 1300 zł

* - cena w momencie druku nie znana

Indeks programów numeru

Program	Nazwa działu	Strona
3D Ultra Pinball 2	Recenzja	str. 24
A.D. 2044	Opis	str. 96
	Rozwiązanie	str. 53
Admiral Sea Battles	Opis	str. 86
Amiga–Quake	Amiga	str. 72
Athlete Kings	Saturn	str. 68
Baku Baku	Saturn	str. 68
Case of the Rose Tatoo	Rozwiązanie – cz. 2	str. 53
City of the Lost Children	Recenzja	str. 20
Clandestiny	Recenzja	str. 18
Complete Davis Cup Tennis	Recenzja	str. 22
Creatures	Opis	str. 82
Deus	Recenzja	str. 20
Diablo	Rozwiązanie – cz. 2	str. 54
Diablo – Multiplayer	Opis	str. 94
Eraser – Turnabout	Recenzja	str. 14
EuroLeague Manager	Amiga	str. 72
Fallen Haven	Recenzja	str. 17
FIFA Soccer '96	TeTe	str. 54
Goosebumps	Recenzja	str. 21
Harvester	Recenzja	str. 19
Manx TT	Saturn	str. 67
Nascar Racing 2	Opis	str. 74
NBA Hangtime	Recenzja	str. 15
Oddballz	Recenzja	str. 24
Off–World Interceptor Extreme	PSX	str. 64
Over the Reich	Recenzja	str. 27
Power F1	Recenzja	str. 23
Realms of the Haunting	Recenzja	str. 13
Reloaded	PSX	str. 64
Slam Tilt	Recenzja	str. 25
Soviet Strike	PSX	str. 62
Stars!	Opis	str. 90
Steel Panthers II: Campaign Disk	Recenzja	str. 26
Tekken 2	Ciosy – cz. 6	str. 55
Terminator: SkyNET	Recenzja	str. 16
Testament	Amiga	str. 71
Tobal No.1	PSX	str. 63
Trapped	Amiga	str. 71
Virtua Cop 2	Saturn	str. 66
Wages of War	Opis	str. 78
Wersal 1685	Recenzja	str. 12
Wooden Ships & Iron Men	Recenzja	str. 26
Worms – Director's Cut	Amiga	str. 70
WWF In Your House	Recenzja	str. 22



Numery archiwalne

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

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

UWAGA! Oferta specjalna!!!

GAMBLER CD nr 2/96 w cenie 7 zł

Zniżka 2,99 zł w stosunku do ceny okładkowej!



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

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

.....

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

.....

.....

.....

Adres

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

KUPON WAŻNY DO 31 maja '97

internet GAMBLER

Serwery dla graczy

Internet jest obecnie najbardziej aktualnym źródłem informacji. Tak też były pomyślane strony WWW, pełniące rolę interaktywnych artykułów.

Każda szanująca się firma ma własny serwer, na którym można znaleźć informacje o niej, poczytać opisy jej produktów czy nawet je zamówić, nie wychodząc z domu.

Wielkie koncerny rozrywkowe stworzyły serwery, dedykowane specjalnie dla graczy. Umieszczono na nich recenzje gier, opisy nowości oraz wersje demonstracyjne, które można ściągnąć. Serwery te przypominają czasopisma poświęcone grom (jak Gambler), tyle że – siłą rzeczy – informacje w prasie drukowanej ukazują się z dwumiesięcznym opóźnieniem, zaś w Internecie o pojawieniu się gry na rynku możemy się dowiedzieć w kilkanaście minut później.

Serwery growe mają również tę przewagę, że wszystkie informacje są skupione w jednym miejscu, pod jednym adresem. Jeśli chcemy odszukać wszystko, co dotyczy gry Tomb Raider (recenzje, cheaty, patch przerabiający program na wersję wspomaganą przez chip 3Dfx Voodoo Graphics) w Gamblerze, musimy wertować dziesiątki wydań czasopisma, wkładać po kolei do napędu CD wszystkie płytki z okładki pisma itd. Straszliwa robota.

Z kolei serwery growe zdolne są wyszukać dowolne informacje podane przez użytkownika. Jeśli chcemy znaleźć coś np. dla Tomb Raidera, wystarczy tylko w wyszukiwarce wpisać „Tomb Raider", a odpowiednie informacje zostaną znalezione w kilkanaście sekund.

Adresy głównych serwerów poświęconych grom

GameCenter	www.gamecenter.com
Games Domain	www.gamesdomain.com
Happy Puppy	www.happypuppy.com
Online Gaming Review	www.ogr.com





Jeśli interesują nas najświeższe gry, też znajdziemy coś dla siebie. Mamy bowiem możliwość „zassania" wersji demonstracyjnych wszystkich najnowszych produktów. Niestety, w tym momencie przewagę mają cover CD dołączane do drukowanych czasopism. Za niecałe 10 zł (jak w przypadku Gamblera) otrzymujemy płytkę z 600 MB gier. Żeby ściągnąć taką ilość przez modem, musielibyśmy obrabować bank, aby móc zapłacić rachunek za telefon. Niektórzy mają, co prawda, darmowy dostęp do Internetu (u taty w pracy, w szkole itd.), gdzie łącze jest o wiele szybsze (np. 64 kilobity/sekundę lub nawet 2 megabity/sekundę). Nawet w tym przypadku i tak trzeba poczekać parę dni (jeśli nie tygodni), aż demo najnowszej 300-megabajtowej produkcji (z czego 290 MB to filmik początkowy) znajdzie się na naszym dysku.

Nie będę jednak wytykał wad serwerów growych, gdyż chciałem właśnie napisać o ich zaletach. A więc do rzeczy.

Happy Puppy to jeden z najstarszych serwerów poświęconych grom. Znaleźć tu można śladowe ilości recenzji różnych gier, czasem także hinty czy pliki typu FAQ (Frequently Asked Questions – Najczęściej Zadawane Pytania wraz z odpowiedziami na każde z nich). Największą siłą jego są jednak wersje demo gier. W wydawnictwie często korzystamy z tego serwera, by ściągnąć jakąś nowość, która się właśnie ukazała. Co kilka dni, a czasem nawet codziennie na Szczęśliwym Szczeniaku (wolne tłumaczenie Copyright (c) 1996 by PiŁA) na ściągnięcie czekają najnowsze hity („z satelity"). Tu po raz pierwszy znaleźliśmy np. wersję „szerłer" Quake'a; stąd też ściągałem świeżutkiego Eradicatora.

Ciekawą propozycją Happy Puppy są pliki FAQ, których ściągnąć można kilkaset. Znaleźć więc można pliki poświęcone grom kultowym (Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Tomb Raider), ale często również zupełnie mało znanym.

Czego nie ma na innych serwerach? To ścieżki dźwiękowe w formacie RealAudio. Wśród nich znajdują się np. wywiady z ludźmi związanymi ze sceną rozrywkową. Największe szychy, producenci gier, programiści, dystrybutorzy wypowiadają się o swoich lub konkurencyjnych produktach. Pliki RA zawierają również inne rzeczy, np. porównanie kart dźwiękowych (można usłyszeć różnice między kartami WaveTable a FM).

Ciekawostką są też gry on-line zamieszczone na Happy Puppy. Są to proste, pisane w Javie gry, najczęściej logiczne. Małe, a cieszy.

Na pewno wart uwagi jest też serwer o nazwie **GameCenter**. Jest to serwer postawiony przez wydawnictwo CNet





(www.cnet.com). Zawiera znacznie więcej recenzji niż Happy Puppy, poza tym ma opisy sprzętu (np. najnowsze karty graficzne, muzyczne czy hełmy VR). Co ciekawsze, recenzentem hardware'u piszącym najwięcej jest... przedstawicielka płci pięknej o imieniu Alice, która świetnie zna się na tym, co robi!

GameCenter zawiera ponadto recenzje gier dla pecetów, maków, amig, a nawet konsol (PSX, Saturn, N64). Recenzje na wyższym poziomie niż na Happy Puppy, aczkolwiek nadal nie są jeszcze idealne.



Centrum Gry (ponownie wolne tłumaczenie by Author) wydaje parę razy w tygodniu internetową gazetkę o nazwie Game Center Dispatch. Żeby ją otrzymywać, można zamówić subskrypcję. Trzeba wysłać ze swojego konta pocztowego na adres listserv@dispatch.cnet.com list zawierający jako treść (nie temat) linijkę: „subscribe gamecenter-dispatch". Gazetka będzie przychodzić na nasz adres e-mailowy.

Online Gaming Review to serwer poświęcony w całości recenzjom gier oraz sprzętu, przy czym jest to, moim skromnym zdaniem, najlepszy serwis tego typu. Na serwerze OGR znajdują się bowiem tysiące recenzji gier na wszystkie platformy sprzętowe (od komputerów osobistych aż po wszelakiej maści konsole). Można też odnaleźć tu informacje o zapowiedziach nadchodzących gier (łącznie z terminami, kiedy mają się pojawić) oraz o nowościach (czyli grach, która właśnie się pojawiły).



Online Gaming Review oferuje graczom całe książki poświęcone popularniejszym produkcjom. Znaleźć można np. „Quake Unofficial Construction Kit". Widziałem też książkę – biblię – Duke Nukem 3D. Pozycje te mają już postać papierową z dołączonym srebrnym krążkiem i kosztują... żałosne 30 USD (90 zł) plus koszty przesyłki. Mało kto kupuje w Polsce książki za blisko 100 zł, ale warto przynajmniej o nich wiedzieć.

Ostatni serwer wart uwagi to **Games Domain**. Także tu znaleźć można recenzje gier czy same gry przygotowane do „downloadu". Zdecydowanie najsilniejszą stroną Games Domain jest olbrzymia kolekcja patchy (upgrade'ów) do gier. Można więc zrobić sobie upgrade Quake'a z wersji 1.01 na 1.06, przerobić Descenta II na ViRGE-a czy usunąć bugi w Descencie I. Patche wyszukiwane są przez szybki search engine, znajdujący się na serwerze; wystarczy tylko podać tytuł gry, a Games Domain udostępni listę wszystkich upgrade'ów dla owego tytułu.

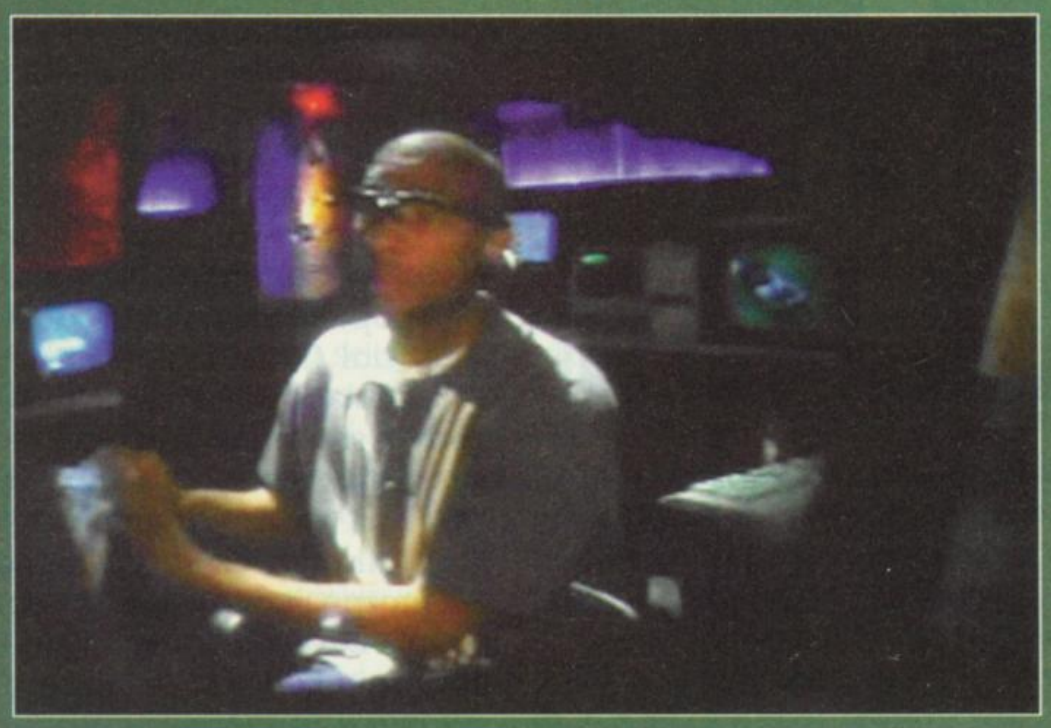
Games Domain ma, jako jedyny znany mi serwer, kącik dla programistów. Ci znajdą więc dla siebie użytki pomocne przy pisaniu gier, a także kontakty do muzyków, grafików i koderów (jeśli np. tworzą nową grę, a ich team jest zbyt mały).

W Internecie można znaleźć znacznie więcej serwerów poświęconych grom (np. serwer pisemka PC Gamer – www.pcgamer.com); ja jednak zająłem się tylko czterema najlepszymi. Gdy czegoś potrzebuję, mogę spokojnie ograniczyć się do Happy Puppy, GameCenter, Online Gaming Review czy Games Domain. Serwery te, wbrew pozorom, nie pokrywają się ze sobą. Recenzji nowych tytułów szukam na OGR, upgrade'ów do gier na Games Domain, zaś gier na GameCenter czy Happy Puppy. Jeśli jednak jakimś cudem nie znajdę poszukiwanej informacji, zawsze pozostaje HotBot...

PiŁA (pila@pol.pl).

PS Mały suplement do tekstu „Akceleratory 3D w Internecie" z Gamblera 3/97. Pod adresem www.drivershq.com (Drivers HeadQuarters) można znaleźć sterowniki do wszystkich urządzeń, jak: karty graficzne, muzyczne i sieciowe, napędy CD-ROM itd. (Podziękowania dla Tekktona).

SOVIET STRIKE



Dawno, dawno temu, kiedy miałem jeszcze Amigę, zadzwonił kumpel: „Wpadnij szybko, zdobyłem supergierkę!". Nie trzeba mi było powtarzać, w tamtych czasach o nowości było trudno. Kiedy wszedłem do jego pokoju, zobaczyłem na ekranie coś, co zrobiło na mnie absolutnie piorunujące wrażenie. Był to Desert Strike. Spędziłem nad DS naprawdę mnóstwo czasu.

Potem pojawił się Jungle Strike. Gra nie wciągała już tak jak poprzedniczka. Niby pojazdów było więcej, mnóstwo misji, można było nawet latać w nocy (dzięki czemu nic nie było widać), ale to nie to samo. Widać było, że twórcom zabrakło pomysłu. Cóż, czasem tak bywa z sequelami.

Minęło kilka lat i nastały czasy PlayStation. O Soviet Strike mówiono już od bardzo dawna. Miała to być kontynuacja starego, dobrego schematu, jednak w zupełnie nowej oprawie graficznej. No i w końcu jest. Muszę powiedzieć, że mam z tą grą naprawdę wielki problem. Po prostu nie wiem, jak ją ocenić.



Z jednej strony, grafika rzeczywiście robi wrażenie – wspaniałe, fotorealistyczne tereny, genialne wstawki filmowe. Z drugiej jednak strony, zupełnie niedopracowany engine, który powoduje, że gra jest POWOLNA. Wydawałoby się, że to w ogóle niemożliwe. Przecież PSX jest urządzeniem specjalnie przystosowanym do tworzenia szybkiej grafiki 3D. Okazuje się jednak, że nawet akcelerator nie pomaga, kiedy kod gry jest do d...

Tak jestem zaaferowany powolnym działaniem SS, że zupełnie zapomniałem, iż należałoby napisać, o czym właściwie jest ta gra.

Soviet Srike

Dystrybucja: IPS CG





Światem po raz kolejny chce zawładnąć szaleniec. Ma pieniądze, mnóstwo wojska i złe chęci, więc jeżeli ktoś go nie powstrzyma, to Światowy Pokój i Demokracja mogą być zagrożone. Ale od czego jest specjalna organizacja S.T.R.I.K.E? Oczywiście, od ratowania Światowego Pokoju i Demokracji. Co najzabawniejsze, zamierza tego dokonać za pomocą tylko jednego helikoptera Apache. Ale ponieważ za jego sterami siedzi Gracz, nie mamy się czego obawiać – On nas uratuje. Do wykonania szereg misji, polegających głównie na rozwalaniu, niszczeniu, demolowaniu, a czasem dla odmiany uratowaniu jakiegoś kretyna, który dał się złapać. W sumie dokładnie to samo, co w Desert Strike.

Jedna rzecz każe jednak zwrócić uwagę na SS. Są to niesamowite wstawki FMV, naprawdę najwyższej jakości. Zero przeplotu, prawie wszystkie w trybie całoekranowym, robią naprawdę DUŻE wrażenie. W dodatku jest ich zatrzęsienie. Już od początku gry jesteśmy zarzuceni mnóstwem filmików. Pojawiają się w każdym możliwym momencie gry. Jeżeli w trakcie misji mamy do wykonania jakieś dodatkowe zadanie, nie przewidziane w odprawie, to zanim do niego przystąpimy, będziemy mogli obejrzeć film fabularny, wyjaśniający okoliczności, w jakich doszło do takiego, a nie innego zdarzenia. No, może trochę przesadzam, ale tak czy inaczej wstawek jest bez liku.



Gra byłaby doskonała, gdyby nie wymieniona wcześniej wada. Skacząca grafika bardzo skutecznie utrudnia granie, psując całą przyjemność. Szkoda że tak dopieszczona od strony graficznej gra, tak bardzo traci na grywalności przez niedopracowany engine. Właściwie nie lubię zaniżać oceny ze względu na powolne działanie programu, ale nie widzę usprawiedliwienia dla robienia powolnych gier na PSX. Ta konsola ma wystarczającą moc na przetworzenie takiej liczby danych i można zrobić na nią gry bardzo widowiskowe a jednocześnie szybkie. Niestety, Soviet Srtike jest tylko widowiskowy.

Zooltar nie Soviet



Electronic Arts 1996

Strzelanina

PSX

Grafika: 73%

Dźwięk: 76%

Ogółem: 63%

TOBAL NO.1

Już niedługo pojawi się w Polsce oficjalna wersja Soul Edge. Od czasu Tekkena 2 będzie to pierwsza gra, mogąca naprawdę namieszać na rynku konsolowych bijatyk. Bardzo możliwe, że już na następnej Gambleriadzie zrobimy Turniej SE. Póki co jednak TK2 rządzi, a Tobal no.1 na pewno nie odbierze mu palmy pierwszeństwa. Nie znaczy to jednak, że jest grą słabą. Wręcz przeciwnie.



Nie mam ochoty męczyć Was legendą gry, bo sami możecie przeczytać w instrukcji. Ważne jest jednak zupełnie coś innego. Projekty postaci do Tobala robił sam Akira Toriyama (należący do czwórki moich ulubionych twórców Manga), jeden z kultowych twórców anime za sprawą serii Dragon Ball. Ma on swój bardzo specyficzny styl, który go wyróżnia spośród innych, podobnie jak



Katsuhiro Otomo, Hayao Miyazaki czy wspaniały Masamune Shirow. Eeeee... chyba się trochę zapędziłem. W każdym razie, dzięki talentowi Toriyamy postacie w Tobalu mają genialny design.

Wyjątkową cechą Tobala jest bardzo nietypowo rozwiązany system poruszania się po arenie. Jak dotąd wszystkie gry albo nie dawały żadnej możliwości poruszania się w trzech wymiarach (Tekken), albo dawały tylko jej namiastkę w postaci uskoczenia w bok (Toshinden, Star Gladiator). W Tobalu klawisz kierunkowy służy do



poruszania się w płaszczyźnie. Oznacza to, że naciśnięcie „do góry" nie da skoku, tak jak w normalnym przypadku, ale spowoduje, że zawodnik zacznie się poruszać w głąb ekranu. Jest to rozwiązanie rewolucyjne i jak dotąd zastosowane chyba tylko w Tobalu.

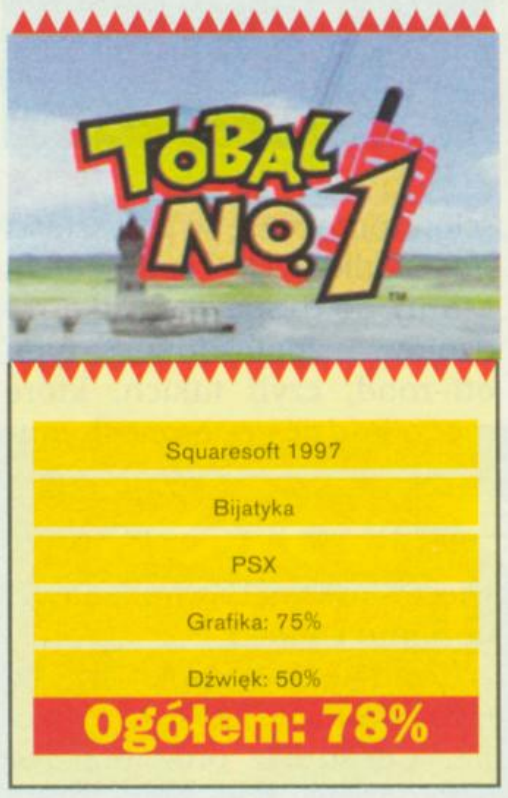
Na uwagę zasługuje wspaniała animacja postaci i genialny motion capture, mam



wrażenie, że lepszy niż w TK2. Postacie poruszają się bardzo płynnie, a wszystkie ciosy wyglądają niesłychanie naturalnie. W Tobalu po raz pierwszy zrezygnowano z dwumetrowych skoków, które tak skutecznie psuły wrażenie realizmu w Tekkenie.

Kolejną ciekawostką jest wprowadzenie trybu Quest. Polega on mniej więcej na tym, że wybrana postać zamiast bić hordy przeciwników (jak na przyzwoitą bijatykę przystało) pokonuje labirynty, zbiera różne przedmioty oraz walczy ze strażnikami lochów. Na końcu etapu czeka na nią jakiś wyjątkowo potężny przeciwnik/boss. (Tomb Raider to może nie jest, ale na pewno niezwyczajna bijatyka). To rozwiązanie może się nie podobać, ale nie jest pomysłem chybionym – najlepszym na to dowodem jest fakt, że panowie z Namco poszli tym samym tropem i w Soul Edge będzie coś w stylu Quest Mode (oczywiście, opartego na zupełnie innych zasadach).

Nie podobało mi się w Tobalu kilka rzeczy. Przede wszystkim fatalna muzyka. Co prawda, każdemu może się podobać coś innego (ja np. lubię KMFDM i jestem jedną z trzech osób ze znanego mi grona, które lubią taki rodzaj muzyki), ale ścieżka dźwiękowa w grze zdecydowanie ssie. Co najgorsze, nie można jej wyłączyć – uważam to za wyjątkowe niedopatrzenie, bo, do licha, nawet najlepsza muzyka może się znudzić! Nie najlepiej dobrano także kolorystykę. Wszystko jest niemożliwie szare, brak jakichkolwiek mocniejszych barw. Niby nic, a denerwuje. Oczywiście, wadą jest fakt, że do wyboru mamy jedynie ośmiu wojowników, co przy ponad 20 w Tekkenie 2 jest liczbą zbyt małą. Ale nie można mieć wszystkiego.



Tobal no.1 jest grą, która może albo wciągnąć, albo zupełnie odrzucić. Jej nietypowe rozwiązania nie spodobają się konserwatywnym graczom



(takim jak Żaba), ale innym, szukającym ciekawej, oryginalnej rozrywki na pewno przypadną do gustu. Polecam, choćby ze względu na mój sentyment do Toriyamy.

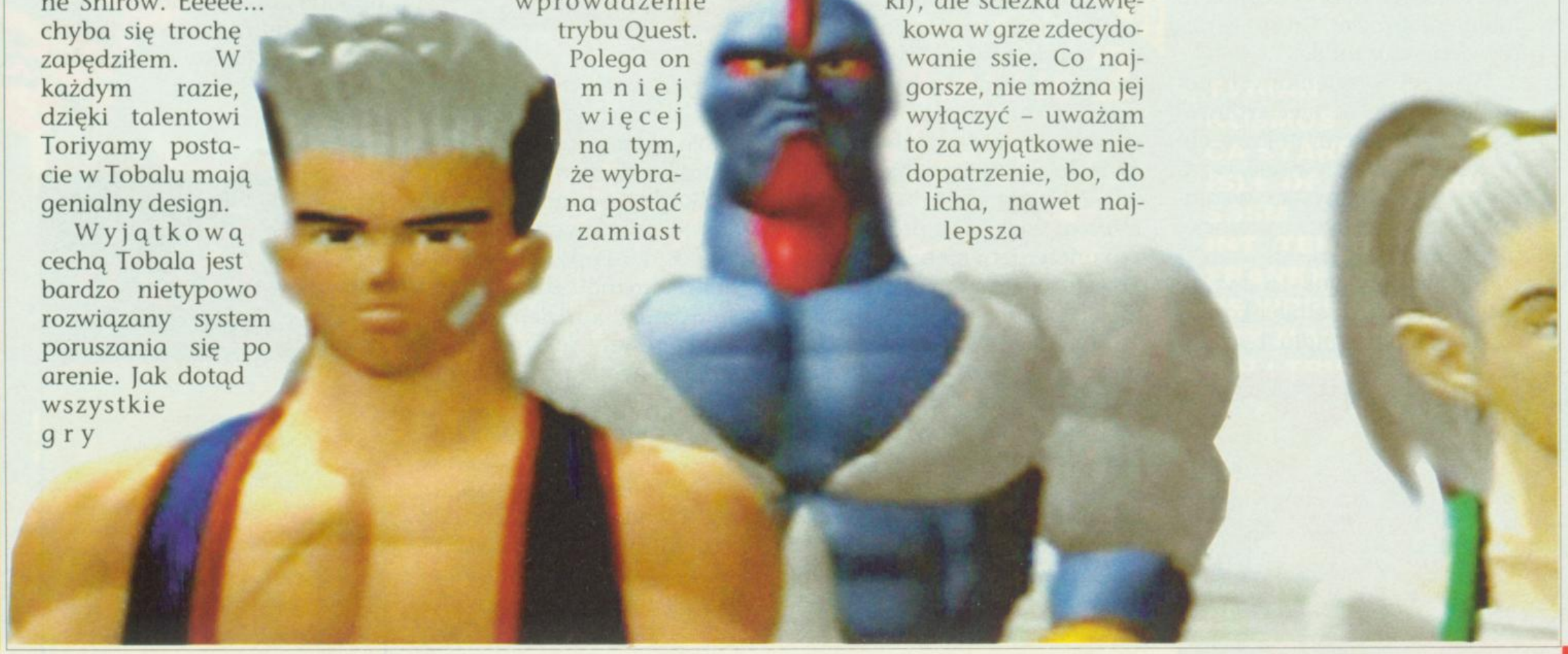
Mangowy Zooltar

PS Grę dostarczył PSX Projekt.

PS1 Jeżeli ktoś ma ochotę korespondować ze mną na temat Mangi to podaję mój adres e-mailowy:

zooltar@lupus.waw.pl.

PS2 Jeżeli ktoś z Was, przez zupełny przypadek, także lubi KMFDM to zapraszam do nawiązania kontaktu.



PSX GAMBLER

OFF–WORLD INTERCEPTOR EXTREME

Przyznam się szczerze, że nie grałem w pierwszą część tej gry. Nie grałem, ponieważ pojawiła się na rynku, zanim dostałem konsolę. Z tego powodu nie będę porównywał OWIE do poprzedniczki, skoncentruję się raczej na tym, jak w to się gra.

Od razu mówię – gra jest gorsza od Penny Racers (Gambler 4/97, ocena: 12%). Właściwie, jest to obecnie najgorsza gra na PSX, w jaką grałem. Nie ma w niej dokładnie nic, co mogłoby wciągnąć nawet niezbyt wymagającego gracza. To przykład absolutnie żenującego, wydanego bez żadnego „pomyślunku" produktu, który nie powinien nigdy trafić na półki sklepowe. Co najdziwniejsze, gra została zrobiona przez Crystal Dynamics, producenta fenomenalnego Pandemonium.



Ufff... strasznie ostro ją potraktowałem. Niestety, wszystko co napisałem jest prawdą. Gra odrzuca już przy pierwszym kontakcie. Są to niby wy-





ścigi, toczące się w przyszłości na odległych planetach. Mamy do dyspozycji kilka rodzajów pojazdów typu off–road, czyli takich, które mogą jeździć po terenach normalnie nie nadających się do niczego, a już szczególnie do wyścigów samochodowych. Wszystkie pojazdy wyposażone są w aż dwa rodzaje broni. Można więc przeciwnika zastrzelić lub potraktować rakietą. Jest to rozwiązanie niezwykle oryginalne i zostało



użyte tylko w pięćdziesięciu innych grach. Problem w tym, że bazując na takich samych założeniach można zrobić i OWIE i wipEouta 2097; która z tych gier jest lepsza, chyba nie muszę tłumaczyć.

Można się pobawić w normalną rozwałkę oraz w coś, co zostało nazwane „Story". Przed każdym wyścigiem na ekranie pojawią się naprawdę niezłej jakości filmiki, mające wprowadzić gracza w akcję. Te filmiki to jedyna rzecz w grze, która robi naprawdę pozytywne wrażenie. Niestety, dobre wstawki FMV to nie wszystko.

Off–World Interceptor Extreme jest.... Huh... Jeżeli przeczytaliście ten tekst, to chyba wiecie, czym jest. W każdym razie, UWAŻAJCIE NA TĘ GRĘ.

Zooltar Extreme

PS Grę dostarczył PSX Projekt.



Crystal Dynamics 1996

Wyścigi/strzelanina

PSX

Grafika: 40%

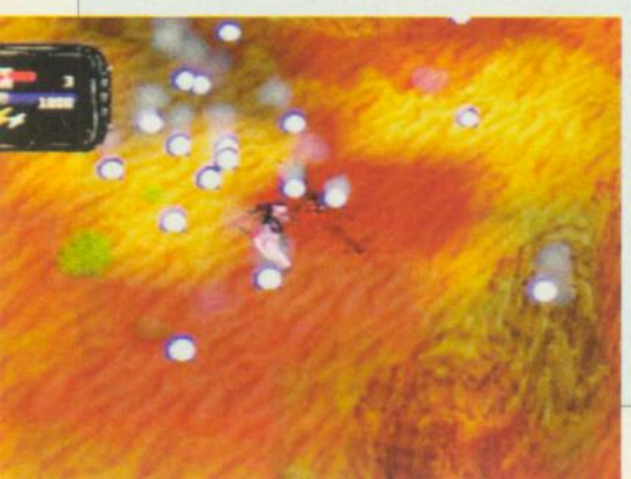
Dźwięk: 45%

Ogółem: 10%

RELOADED

Pamiętam jeszcze dzień, kiedy w moje ręce wpadła gra Loaded. Był to dzień głośnej muzyki, Tekkena 2, Necromundy i długiej obecności Froggera w moim domu. Wszystkiego było pełno. Graliśmy, w co się tylko dało. Graliśmy też w Loaded. Świetna grafika, GENIALNA muzyka, dużo krwi – to jest właśnie to, co redaktorzy Gamblera lubią najbardziej. Grało się rzeczywiście wspaniale.

Z wyżej wymienionych powodów z wielką niecierpliwością oczekiwałem pojawienia się Reloaded. Oczywiście, w zapowiedziach wszystko wyglądało wspaniale. Nowe postacie, ulepszona grafika, słowem – cudo. Niestety, jak to zwykle bywa, gra niezupełnie okazała się tym, czym miała być. Co



więcej, nie zachowano nawet poziomu Loaded.

Rzeczywiście, pojawiły się nowe postacie. Jest pani o imieniu Consumer oraz brzydko wyglądający pan (pani?) pod tytułem Sister Magpie. Niestety, jednocześnie zniknęły dwie postacie z części poprzedniej. Pierwszy kontakt z grą to swojego rodzaju szok. Przede wszystkim, cała zabawa zaczyna się na dworze. Przyzwyczaiłem się do klaustrofobicznych, ciemnych wnętrz więzienia z Loaded i nagle wylądowałem w środku pustyni. Muszę powiedzieć, że nie bardzo mi się to spodobało. Po chwili grania okazało się, że już mnie raz zabili. Zdziwiłem się, bo w L nie miałem większych problemów z ukończeniem pierwszego etapu, a tu już na samym początku taka rzeźnia.

Zmieniłem więc postać. Niestety, było tylko gorzej. Słabsze postacie, które w poprzedniej części nadrabiały szybkością, w Reloaded mają znacznie mniejsze szanse niż chodzące czołgi. Ponieważ tak się składa, że preferuję jednostki bardziej mobilne, ale z mniejszą siłą ognia, nie byłem tym wcale zachwycony.

Muzyka w Reloaded jest, moim zdaniem, znacznie gorsza niż w poprzedniku. Nie ma już tego beatu, który zagrzewał do dalszego rozwalania na kawałki



kolejnych setek przeciwników. Jest to kolejny czynnik zaniżający moją ogólną ocenę gry.

Grafika rzeczywiście jest lepsza. Bardzo podobały mi się wstawki animowane dla różnych postaci. Poprawiono efekty light sourcingu, dzięki czemu eksplozje są bardziej widowiskowe. Niestety, lekkie zmiany kosmetyczne nie poprawią automatycznie jakości gry.

Jak sami widzicie, Reloaded niezbyt mi się podobała. Brak w niej czegoś.... tego czynnika, który powodował, że w Loaded zamienialiśmy hordy współwięźniów w kupki dymiącego mięsa. Nie ma już tej wspaniałej atmosfery ogólnej rzezi, mordu, krwi, krwiiiiiii, aaaarrrrghhhh.... Mhm... Chyba mnie trochę poniosło. Ogólnie – Loaded było lepsze. Rzekłem.

Loaded Zooltar

PS W jednym z pism branżowych napisano, że rysunek na okładce gry bardzo przypomina twórczość wspaniałego Simona Bisleya. Hmm... Może dlatego przypomina, że to właśnie on go narysował. Podobnie jak okładkę do Loaded. Huh...



Gremlin 1996

Strzelanina

PSX

Grafika: 60%

Dźwięk: 59%

Ogółem: 57%

PROGRAMY KOMPUTEROWE

GRY NA DYSKIETKACH:

ARCADE POOL	PC	45,50
BLADE OF DESTINY	PC	24,50
BODY SLAM WRESTLING	PC	30,50
BURNTIME	PC	70,50
CANNON FODDER 2	PC	39,50
CAR AND DRIVER	PC	30,50
CLASSIC BOARD GAMES	AM	25,00
DATE GIRL	AM	28,00
DESERT WOLF	AM	42,00
DIGITAL WARRIOR	PC	36,00
DOMAN	AM	35,00
DREAM WEB	PC	99,00
EKSPERYMENT DELFIN	PC	49,00
EPIC	PC	29,00
EPIC PINBALL	PC	28,50
EXILE	AM	49,00
FLIPER	PC	36,00
FOREST DUMB FOREVER	AM	29,00
F-29 RETALIATOR	PC/AM	39,00
HANNIBAL PL	PC	39,50
HARPOON 2	PC	39,50
INTERCALARIS	AM	39,00
JAZZ JACKRABBIT	PC	36,00
KA-50 HOKUM PL	PC	39,50
KAJKO I KOKOSZ	PC	50,00
KINGMAKER	PC/AM	24,50
KINGPIN	PC	45,00
KLIK AND PLAY PL	PC	49,00
LANDS OF LORE	PC	39,50
LIGA POLSKA MANAGER 95	PC	39,00
LIGA POLSKA MANAGER 96	AM	39,00
MACHINES	PC	29,00
MANAGER PIŁKARSKI SSSM	PC	30,50
MEGA BLAST	PC	24,50
NOC	PC	50,00
NOMAD	PC	36,00
OLIMPIADA 1996	AM	29,00
OVERDRIVE	PC	59,00
PIOTRKOW 1939	PC	43,00
POLANIE PL	PC	55,00
POLTERGEIST	AM	25,00
RETRIBUTION	PC	97,50
ROCKSTAR	AM	39,00
SEAL TEAM	PC	24,50
SHADOW CASTER	PC	30,50
SKAUT KWATERMASTER	PC	44,00
SKAUT KWATERMASTER	AM	29,00
SPEEDWAY MANAGER 96	PC	36,00
SUICIDE SPEED	PC	40,00
ŚWIRUS	PC	40,00
TAJEMNICA BURSZTYNOW	AM	29,00
TOTAL FOOTBALL	AM	49,00
TRANSPORT TYCOON	PC	39,50
WESOŁA UKŁADANKA	PC	36,00
WORMS	PC	115,00
ŻMIJA	PC	25,50

SUPER NOWOŚCI (CD):

DEATH RALLY	147,00
HEROES OF MIGHT MAGIC 2	159,00
READY AND ALERT	79,00
STRIFE	134,00
US NAVY FIGHTER '97	147,00
WAGES OF WAR	139,00

CO TYDZIEŃ KOLEJNE TYTUŁY!

GRY NA CD-ROM:

A4 NETWORKS	128,00
ABSOLUTE ZERO	134,00
ADMIRAL SEA BATTLES	139,00
A. D. 2044	122,00
AGE OF RIFLES	147,00
AGE OF SAIL	134,00
AH-64D KOREA-MISJE	147,00
ALEX DAMPIER HOCKEY	70,00
ALIEN BREED TOWER ASS.	100,00
AMERICAN CIVIL WAR	110,00
ARCHIMEDEAN DYANSTY	155,00
ASSASSIN 2015	144,00
ASSAULT RIGS	119,00
ATF	147,00
A-TRAIN	49,50
AVALON CLASSICS 1	69,00
AVALON CLASSICS 2	69,00
AZRAEL'S TEAR	145,00
BATTLEGR. ARDENNES	122,00
BATTLEGR. GETTYSBURG	122,00
BATTLEGR. SHILOH	122,00
BATTLEGR. WATERLOO	122,00
BIG RED RACING	134,00
BIOFORGE	39,00
BLAM! MACHINEHEAD	147,00
BRETT HULL HOCKEY	100,00
BROKEN SWORD	159,00
CATZ YOUR PETZ	80,00
CHAOS CONTROL	129,00
CHAOS OVERLORDS	134,00
CHRONICLES OF THE SWORD	129,00
CLANDESTINY	147,00
CLOSE COMBAT	134,00
C&C: RED ALERT	165,00
CONQUEROR A.D. 1086	134,00
CYBERMAGE	36,00
CZAROWNICA AGATA	89,00
D	155,00
DAGGERFALL	219,00
DAGGERS RAGE	115,00
D-DAY AMERICA INVADES	186,00
DEADLY TIDE	179,00
DECATHLON	110,00
DESTINY	147,00
DESTRUCTION DERBY 2	145,00
DEUS	134,00
DIABLO	155,00
DISCWORLD 2	155,00
DOGZ	75,00
DOWN IN THE DUMPS	147,00
DRAGON LORE 2 (3 CD)	147,00
EARTHSIEGE 2	134,00
ELK MOON MURDER	119,00
ERASER TURNABOUT	155,00
EXPLORATION	179,00
EXTREME PINBALL	36,00
FABLE	134,00
FADE TO BLACK	134,00
FIFA INTERNATIONAL SOCC.	39,00
FIFA '97	147,00
FIRE WIND	65,00
FLYING CORPS	155,00
FRAGILE ALLEGIANCE	147,00
FRONT LINES	78,50
GABRIEL KNIGHT	110,00
GENE MACHINE	134,00
GENE WARS	147,00
GEX	134,00
GOOSEBUMPS	179,00
GRAND PRIX 2	134,00
GRAND PRIX 2 MANAGER	49,00
HARPOON CLASSIC '97	134,00
HARPOON 2 ADMIRALS	147,00
HARVESTER	159,00
HELLBENDER	134,00
HELLFIRE ZONE	99,00
HERETIC	171,00
HIND	147,00
HOMICIDE	215,00
INCA1 +2	36,00
ISIS	134,00
INTERNATIONAL TENNIS	137,00
JONNY BAZOOKATONE	120,00
JUNGLE STRIKE	55,00
KATHARSIS	125,00
KICK OFF '96	134,00
KING'S TABLE	63,00
KNIGHT'S CHASE	137,00
KOSHAN CONSPIRACY	74,00
KRAZY IVAN	138,00
LEW LEON	99,00
LIGHTHOUSE	134,00
LION	147,00
LITTLE BIG ADVENTURE	39,00
LORDS OF THE MIDNIGHT	145,00
LORDS OF THE REALMS 2	147,00
MACHIAVELLI THE PRINCE	36,00
MAGIC CARPET 2	36,00
MARCO POLO	137,00
MAX	155,00
MECHWARRIOR 2: MERCEN.	165,00
MEGA MORPH	65,00
MEGARACE 2	134,00
MEPHISTO GENIUS 2	145,00
MONSTER TRUCK MADNESS	134,00
MORTAL COIL	134,00
NASCAR RACING 2	147,00
NAVY STRIKE	105,00
NBA LIVE '97	147,00
NECRODOME	165,00
NET ZONE	134,00
NORMALITY	134,00
ON SIDE SOCCER	139,00
OPERATION CRUSADER	186,00
ORION BURGER	147,00
PANZER DRAGOON	175,00
PERFECT GENERAL	119,00
PHANTASMAGORIA 2	175,00
PINBALL CONSTRUCTION	99,00
PIRANHA	65,00
POLANIE CD	89,00
POLICE QUEST: SWAT	147,00
POWER HOUSE	79,50
PRISONER OF ICE	128,00
PRIVATEER 2 DARKENING	160,00
RACEMANIA	65,00
RALLY CHAMPIONSHIP	134,00
RAPTOR	37,00
RAYMAN	89,00
READY AND ALERT -MISJE	79,00
REALM OF THE HAUNTING	165,00
RED GHOST	110,00
RETRIBUTION	36,00
RETURN FIRE	110,00
RIDDLE OF MASTER LU	59,00
RISE OF THE TRIAD	37,00
SABRE TEAM	37,00
SCORCHED PLANET	135,00
SEAL TEAM	39,00
SECRET OF MONKEY ISLAND	37,00
SEGA RALLY	175,00
SEKRETY KRÓLA	85,00
SETTLERS 2	138,00
SHATTERED STEEL	138,00
SHERLOCK HOLMES 2	147,00
SIM ANT	49,50
SIM CITY	49,50
SIM EARTH	49,50
SIM FARM	49,50
SKINS GAME AT BIGHORN	100,00
SMURFY (PO POLSKU)	119,00
SPEED RAGE	134,00
STARFIGHTER 3000	134,00
STAR RANGERS	122,00
STARS!	147,00
STEEL PANTHERS 2	155,00
S.T.O.R.M.	147,00
SUPER EURO FIGHTER 2000	189,00
SYNDICATE WARS	134,00
SYNERGIST	99,00
TEENAGENT CD PL	69,00
TEMPEST 2000	128,00
TERMINATOR SKYNET	147,00
THIRD REICH	147,00
THIS MEANS WAR	36,00
TIMELASE	147,00
TIME PARADOX	65,00
TITANIC	134,00
TOMB RAIDER	147,00
TOONSTRUCK	159,00
TOP GUN	147,00
TORIN'S PASSAGE	134,00
TOTAL DISTORTION	130,00
TOTAL MANIA	139,00
TUNNEL B1	147,00
ULTIMATE DOMAIN	29,00
URBAN RUNNER	147,00
VIRTUA COP	175,00
WAR COLLEGE	134,00
WARCRAFT 2	145,00
WARCRAFT 2 DELUXE	185,00
WERSAL 1685	147,00
WING COMMANDER 3	80,00
WITCHAVEN 2	129,00
WOODEN SHIPS & IRON MEN	147,00
WORMS REINFORCEMENTS	69,00
WORMS UNITED	145,00
XS	149,00
Z	134,00
11TH HOUR	122,00

EDUKACJA NA CD-ROM:

HISTORIA EUROPY MIĘDZWOJ.		89,00
MÓW DO MNIE-TALK TO ME 1		249,00
MÓW DO MNIE-TALK TO ME 2		249,00
MÓW DO MNIE DWIE CZĘŚCI		449,00
COMICS PLANET		155,00
DK HISTORY OF THE WORLD		159,00
DK VIRTUAL BIRD		119,00
DK VIRTUAL CAT		119,00
DK WORLD REF. ATLAS		199,00
DYKTANDO		97,00
ELEPHANT		89,00
ENCYKLOPEDIA KOSMOSU		99,00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY		169,00
ENCYKLOPEDIA PWN		240,00
ENGLISH+ 1 (3 CD)		199,00
ENGLISH+ 2 (3 CD)		199,00
ENGLISH+ 3 (4 CD)		259,00
EURO PLUS+ BUSINESS		219,00
EURO PLUS+ PROFESSIONAL		429,00
INTERNET NOW		89,00
INTERNET ZEGLOWANIE		79,00
JAK TO DZIAŁA		169,00
KLIK		99,00
LINGUA LAND WIELOJĘZYK.		250,00
LINGUA LAND ANGIELSKA		155,00
LINGUA LAND NIEMIECKA		155,00
LITERAT		99,00
MEDIA FACTOR CARS		110,00
MEDIA FACTOR MAMMALS		110,00
MEDIA FACTOR PLANES		110,00
MEDIA FACTOR SPACE		110,00
MOJE PIERWSZE ABC		89,00
MULTIMEDIA LANG. ANGIEL.		100,00
MULTIMEDIA LANG. FRANC.		100,00
MULTIMEDIA LANG. NIEMIEC.		100,00
MULTIMEDIALNY SŁOWNIK		145,00
MS CINEMANIA '96		155,00
MS ENC. '96 WORLD ATLAS		175,00
MS ENC. '97 WORLD ATLAS		199,00
MS ENCARTA '97 ENCYCLOP.		166,00
MS EXPLORAPEDIA		195,00
OKSF. ENC. HISTORII		120,00
POLSKIE FONTY		69,00
PROFESOR HENRY		69,00
PTAKI POLSKI		120,00
SŁOWN. JĘZ. POLSKIEGO PWN		139,00
ZWIERZAKI		79,00
3D ATLAS PO POLSKU		147,00

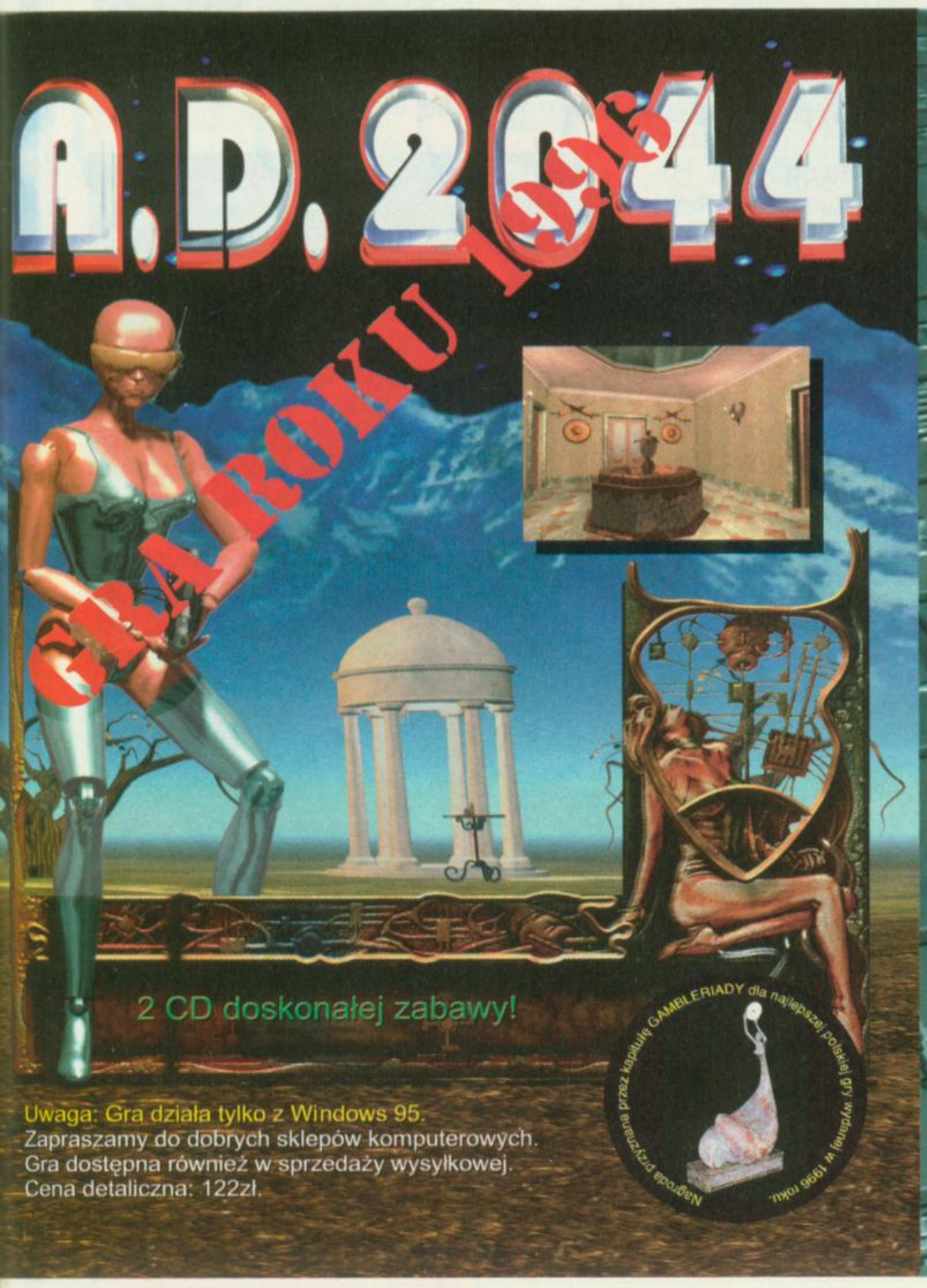
EDUKACJA NA DYSKIETKACH:

ASYSTENT	AM	14,00
BRZDĄC	PC	35,00
CHEMIA	PC	35,00
CUCKOO ZOO	PC	39,50
DIGI BOOSTER	AM	25,00
DRGANIA-FALE-DŹWIĘK	PC	75,00
EDUKACJA	PC	60,00
ETACHER ANGIELSKI WIN	PC	57,50
ETACHER NIEMIECKI WIN	PC	57,50
GENFAST	PC	150,00
GEOGRAFIA	PC	35,00
GEOMETRIA DLA KAŻDEGO	PC	25,00
GEOPHOBIA	PC	36,00
HISTORIA	PC	35,00
HISTORIA	AM	30,50
HISTORIA POLSKI 966-1795	PC	30,50
HYPER SŁOWNIK (ANG-POL)	PC	49,00
JĘZYK ANGIELSKI	PC	35,00
JĘZYK NIEMIECKI	PC	35,00
KOREPETYTOR Z FIZYKI	PC/AM	25,00
KOREPETYTOR Z GRAMATYKI	PC	25,00
KURS PRAWA JAZDY	PC	44,00
LITERAT	PC	50,00
LITERKI CYFERKI 3.0	PC	33,00
MAŁA ORTOGRAFIA	PC	30,00
MATEMATYKA 7-8	PC	38,00
MATMA KLASY I-IV	PC	60,00
MATMANIA	PC	38,00
MAT MIŚ	PC	30,00
MAT 123	PC	33,00
NARZ. MAT. WŁASN. FUNKCJI	PC	60,00
NARZ. MAT. MIARY, PRZKSZ.	PC	60,00
NARZ. MAT. TRÓJMIAN KW.	PC	60,00
NAUKA JAZDY	AM	39,00
ORTOMANIA	PC	35,00
PISARZ 3.0	AM	47,50
PITAGORAS KL. 1+2 LO	AM	24,50
PITAGORAS KL. 3+4 LO	AM	24,50
PITAGORAS MATURA	AM	24,50
PITAGORAS DOS KL. 5+6+7+8	PC	42,50
PITAGORAS DOS EGZAMIN	PC	42,50
PITAGORAS DOS KL. 1+2 LO	PC	42,50
PITAGORAS DOS KL. 3+4 LO	PC	42,50
PITAGORAS DOS MATURA	PC	42,50
PITAGORAS WIN KL. 5+6+7+8	PC	49,00
PITAGORAS WIN EGZAMIN	PC	49,00
PITAGORAS WIN KL. 1+2 LO	PC	49,00
PITAGORAS WIN KL. 3+4 LO	PC	49,00
PITAGORAS WIN MATURA	PC	49,00
POLONISTA (SZK. PODST.)	PC	35,00
POP ENGLISH	PC	49,00
POP FRANCAIS	PC	49,00
POP DEUTSCH	PC	49,00
SZKOLNY ATLAS POLSKI	PC	100,00
TESTY: HISTORIA NAJNOWSZA	PC	50,00
TESTY: HISTORIA OGÓLNA	PC	50,00
TESTY: MATEMAT. MATURA	PC	50,00
TESTY: WIEDZA O SPOŁECZ.	PC	50,00
UKŁAD OKRES. PIERWIAST.	PC	100,00
WIELOŚCIANY	PC	100,00
WORD TRANSLATOR POL-ANG	PC	145,00
WORD TRANSLATOR POL-NIE	PC	145,00
2 RAZY 2	PC	47,00

Serdecznie zapraszamy wszystkich do odwiedzenia naszego stoiska na targach Gambleriada '97, które odbędą się w warszawskiej Hali Torwar, w dniach 23-25/05/1997. Zapowiadamy wiele premier i nowości oraz inne atrakcje!

SPRZEDAŻ HURTOWA, DETALICZNA I WYSYŁKOWA

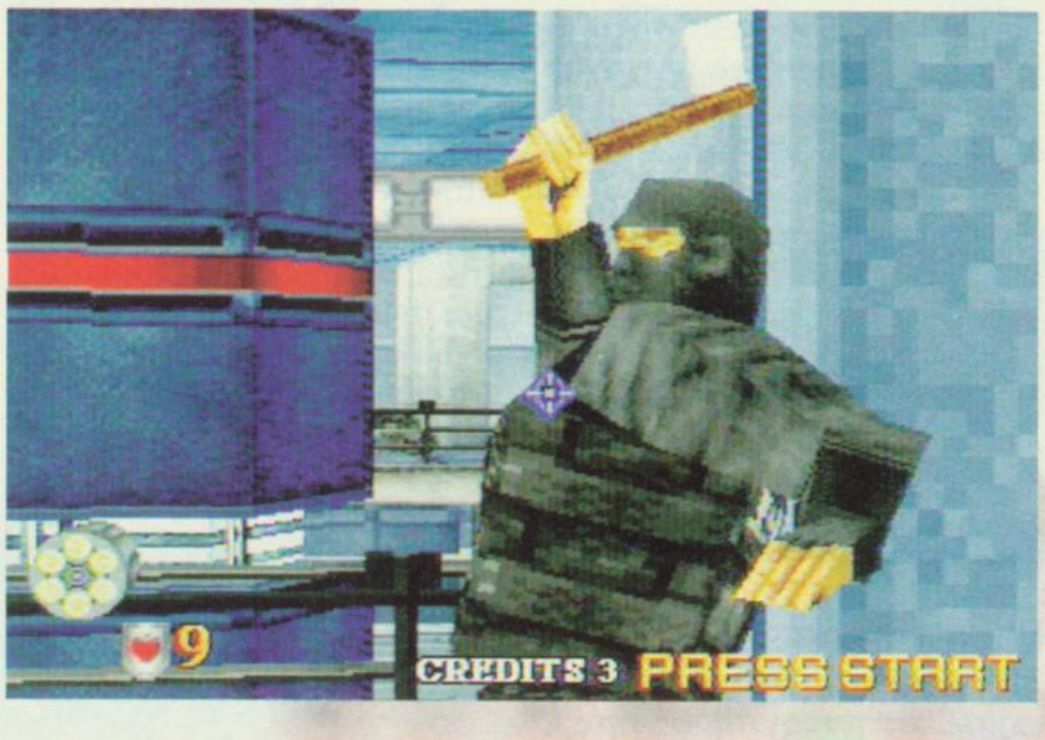
Największa hurtownia, autoryzowany dystrybutor wszystkich polskich wydawców.
PPHU "AVAX" UL. ANGORSKA 15 A 03-913 WARSZAWA TEL./FAX (0-22) 617-14-78





VIRTUA COP 2

Gra VC2 pojawiła się w nie najszczęśliwszym okresie – właśnie popularność zdobywał nowy hit, Die Hard Trilogy (istniejący również w wersji na Saturna), zawierający elementy strzelaniny. Miała więc Virtua Cop 2 start znacznie utrudniony, nie mogła jednak przejść bez echa. W końcu trafiła także do Polski.



Muszę przyznać, że chociaż VC2 produktem idealnym nie jest, to jakość wykonania ma lepszą niż zadowalająca. Element, którym wszyscy się zachwycali przy pierwszej części Virtua Cop, czyli grafika, został znacznie podrasowany. Widać to między innymi w wyglądzie otoczenia (dopracowane tła), w którym toczy się akcja. W równym stopniu ulepszone zostały postacie, które mamy okazję spotkać w grze.



Ze zmianą grafiki wiąże się zwiększony stopień dynamizmu VC2. I chociaż dzięki nowym teksturom gra wygląda znacznie bardziej naturalnie niż jej poprzedniczka, rozrywka wcale nie staje się łatwiejsza. Do przejścia mamy trzy misje, każdą o innym stopniu trudności i rozgrywaną w innym otoczeniu. Najciekawsze jest zadanie o najniższym stopniu trudności, czyli pościg przez miasto za rabusiami.

Jest to duże novum, tym bardziej że samochody (i inne pojazdy) przeciwników, są bardzo... hmm... interaktywne. Mam tu na myśli fakt, że poza strzelaniem do wrogów możemy również np. przestrzelić oponę w ich samochodzie lub po prostu dokładnie go „skasować".

Ta możliwość występuje w całej grze, nie tylko w pierwszej misji. W zależności od miejsca, w którym się znajdujemy, niszczymy szyby, komputery, monitory, szyldy itp. Daje to graczowi bardzo dużą swobodę i, nie będę ukrywać, przyjemność.

Utarło się przekonanie, że do gier w rodzaju Virtua Cop niezbędny jest pistolet. Ja natomiast miałem okazję sprawdzić, ile radości można mieć z grania zwykłym joypadem. Obsługa gry okazała się bardzo wygodna, szczególnie że przeładowywanie broni odbywa się za pomocą jednego z klawiszy (w przypadku pistoletu należy skierować broń poza ekran i nacisnąć spust – a to trochę dekoncentruje).



Gracz ma do dyspozycji kilka rodzajów broni – takie, które można przeładowywać (znikają w chwili odebrania graczowi życia przez jednego z przeciwników) oraz „jednorazowe" – do wyczerpania nabojów. Pojawiają się sporadycznie jako efekt strzelania do rozmaitych obiektów na ekranie, można jednak wybrać w menu odpowiednią opcję, dzięki której w każdej chwili da się spauzować grę i przyciskiem przeładowywania broni wybrać odpowiadającą nam spluwę.



Wady gry Virtua Cop 2? Przede wszystkim, trochę zbyt krótkie misje (choć i tak zostały urozmaicone możliwością wybierania w połowie gry jednej z dwóch dróg wiodących do zakończenia). Właściwie misje kończą się w chwili, gdy akcja gna pełną parą. Szkoda, przez tę niedogodność VC2 może się niektórym dość szybko znudzić. Drugim mankamentem jest muzyka – zbyt podobna do motywów z innych gier teamu AM2. Z drugiej strony – efekty dźwiękowe w Virtua Cop 2 są jak najbardziej w porządku.

Jednak, mimo wszelkich niedostatków, w VC2 można grać godzinami!

Yuyo



Virtua Cop 2

Dystrybucja: Bobmark



Sega 1997

Strzelanina

Saturn

Grafika: 82%

Dźwięk: 64%

Ogółem: 84%

MANX TT

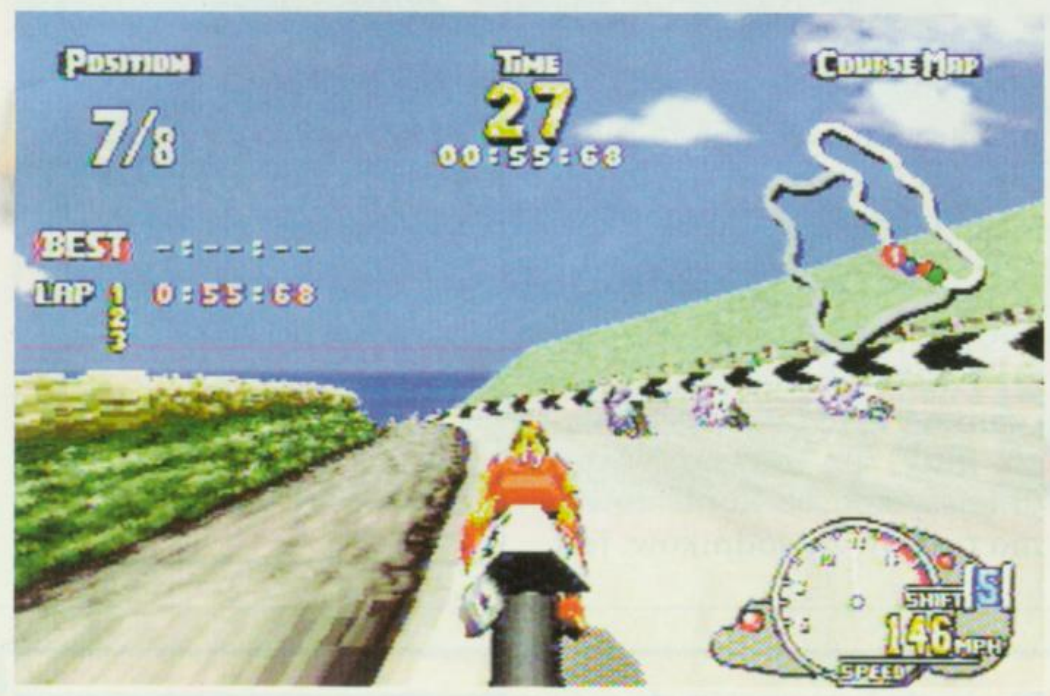
GAMBLER

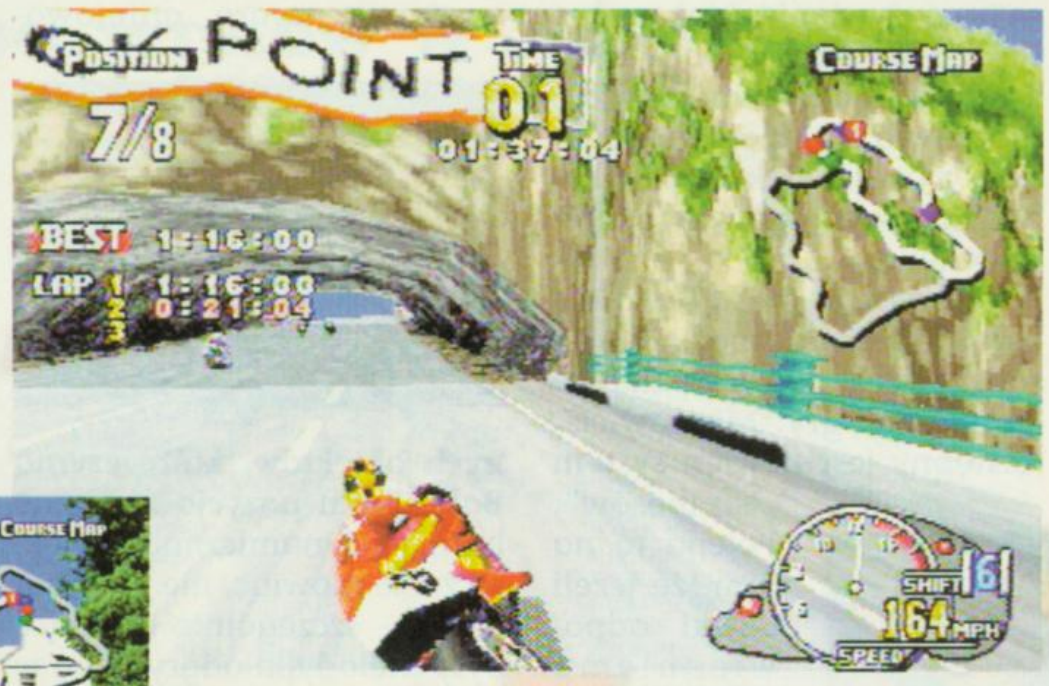
Przypominacie sobie jeszcze jesienną Gambleriadę? Jeżeli tak, to pamiętacie zapewne jedną z jej największych atrakcji – znakomite automaty. Obok świetnej Virtua Fighter 3 ogromną ciekawość wzbudzała gra Manx TT – bardzo realistyczne wyścigi motorowe. Już wtedy było wiadomo, że MTT będzie miało swoją wersję na Saturna. I stało się, możemy w tę grę zagrać u siebie w domu.

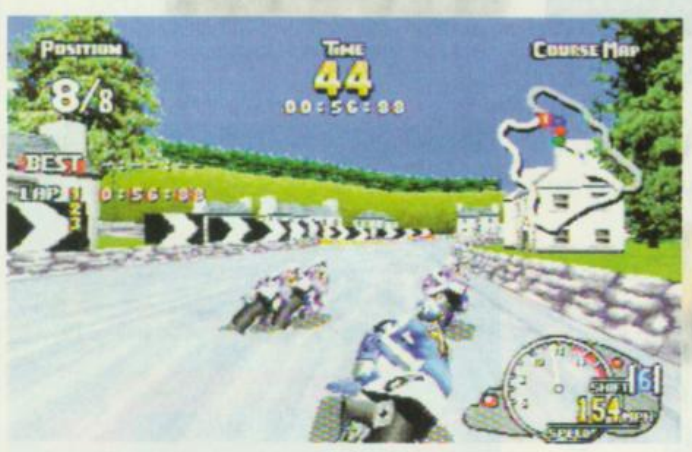
Zespół AM2 znany jest z idealnych konwersji z automatów na Saturna. Właściwie większość największych hitów na tę konsolę pochodzi właśnie od tego teamu – podobnie Manx TT, kreowany na następcę Sega Rally, lub przynajmniej jego silnego konkurenta. Muszę stwierdzić, że chociaż mógłby nim być (wskazuje na to np. bardzo szybka i płynna animacja), to prawie na pewno nie będzie.











Na czym opieram powyższe stwierdzenie? Przede wszystkim, zbyt mała jest liczba tras – dostępne jedynie... dwie! Dodatkowo, można jechać na tych samych torach w przeciwnym kierunku. Tak więc, traktując Manx TT bardzo pobłażliwie, można na jej konto zaliczyć 4 trasy – czy to jest dużo? Szczególnie gdy niewiele różnią się od siebie.

Większy jest wybór motorów. Co prawda, wizualnie różnią się od siebie tylko kolorystyką, jednak (co jest pokazane na ekranie) każdy z nich ma inne parametry dynamiki jazdy. Na początek większość graczy wybierze sprzęt powolniejszy, ale bardziej zwrotny – później warto spróbować jazdy na silniejszych i szybszych maszynach.

Manx TT

Dystrybucja: Bobmark

Wspomniałem już, że animacja obiektów zdecydowanie zasługuje na pochwałę. Jest naprawdę znakomita – superpłynna, bez najmniejszych przestojów, nawet gdy na ekranie pojawia się większa liczba obiektów. Dlaczego więc nie jestem do końca przekonany do tego, wydawałoby się niezłego, produktu? Cóż, poza małą liczbą tras Manx TT ma sporo innych wad. Na przykład, grafika (liczba obiektów oraz tekstur) zdecydowanie nie dorównuje poziomem wykonania animacjom. Jest znacznie uboższa od grafiki z takiej np. Sega Rally. Otoczenie zbyt słabo urozmaicone – podczas wyścigu mijamy głównie domy i drzewa – prezentuje się nieszczególnie. W połączeniu z tak małą liczbą tras otrzymujemy bardzo kiepski wynik.

Realizm prowadzeniu motorów jest na szczęście znacznie większy. Przy wchodzeniu w zakręty postać elegancko „kładzie się" na boku, pojazdy również poruszają się bardzo realistycznie.

Manx TT jest raczej trudną grą. Nawet po wyprzedzeniu przeciwników trzeba się sporo napocić, aby utrzymać się na jednej z czołowych pozycji. Częściowo jest to sprawą dość trudnego sterowania – nietrudno zauważyć, że w tej konkretnej grze bardzo by się przydał joypad analogowy. Najwięcej problemów może sprawiać wchodzenie w zakręty, ponieważ trzeba dokładnie wyczuć moment, w którym należy zakończyć skręcanie.

Trudno mi podsumować recenzję gry tak niejednoznacznej. Z jednej strony – nieźle się zapowiada, ma naprawdę dobre intro i rewelacyjną animację, a z drugiej – zbyt mało rozbudowana. Jeżeli lubicie motorki, kupcie tę grę, jeżeli jednak mielibyście kupić Manx TT jedynie z czystej ciekawości – lepiej się najpierw zastanówcie.

Yuyo

MANX TT Super Bike™

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1997

Sega 1997

Wyścigi

Saturn

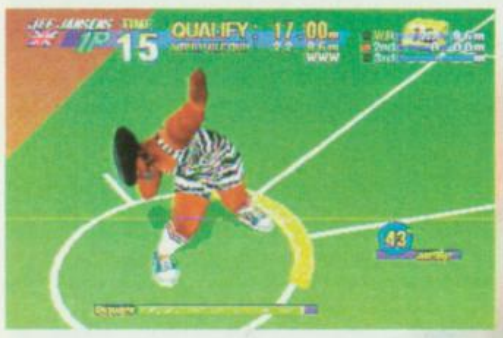
Grafika: 84%

Dźwięk: 68%

Ogółem: 70%

ATHLETE KINGS

Łączenie gry komputerowej z lekkoatletyką od razu przywodzi mi na myśl ZX Spectrum i słynny swego czasu Decathlon. Ile joysticków „padło" mi przez tę grę, trudno ocenić. W każdym razie, jak na owe czasy, była to produkcja bardzo ciekawa i nowatorska.



Tymczasem mamy drugą połowę lat 90. i przyszła pora na gry sportowe wykonane bardziej zaawansowaną techniką.

Takim właśnie interesującym „symulatorem" lekkoatletyki jest Athlete Kings, w Japonii i w USA znany jako DecAthlete.



Główną innowacją jest zastosowanie znakomitej grafiki wektorowej. Jakość postaci zawodników jest niemal idealna i nie mówię tu tylko o grafice i teksturach, ale również o znakomitej płynności animacji. Pierwsza gra, która przychodzi na myśl, to... Virtua Fighter 2! Rzeczywiście, nie sposób nie zauważyć podobieństwa z grafiką tej legendarnej już produkcji. Jak na grę sportową przystało, dźwięki to przede wszystkim wrzaski publiczności, bardzo dobrze zrealizowane.

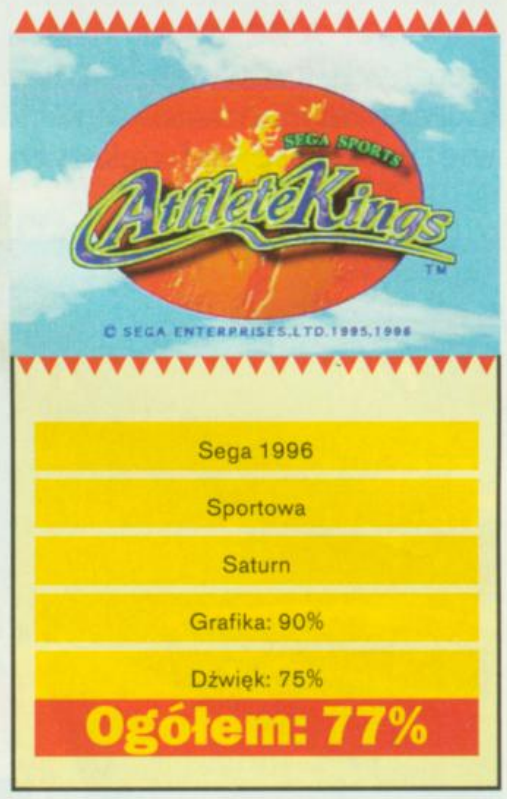


Jak do tej pory, największym problemem związanym z grami sportowymi była fatalna obsługa – gry wymagały nie tylko ogromnego refleksu, ale i niezłej wytrzymałości (konieczność długotrwałego machania joystickiem) oraz... dobrego, właściwie niezniszczalnego joya. Autorzy Athlete Kings poszli graczom na rękę i wymyślili nieco inny, na pewno wygodniejszy sposób kontrolowania ruchów zawodników. Jest tylko jedno „ale" – właściwie w każdej z dziesięciu konkurencji sterowanie jest inne.



W Athlete Kings warto zagrać nie tylko ze względu na idealną grafikę (w wyglądzie zawodników przejawia się oryginalny humor twórców gry) – dla mnie liczyła się przede wszystkim znakomita grywalność.

Yuyo



Athlete Kings

Dystrybucja: Bobmark

Sega 1996
Sportowa
Saturn
Grafika: 90%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 77%

BAKU BAKU

Gdy pierwszy raz usłyszałem o tej grze, tytuł – nawiasem mówiąc nieco idiotyczny, choć po japońsku zapewne coś oznacza – nie powiedział mi kompletnie nic. Tymczasem Baku Baku jest przedstawicielem bardzo lubianego przez niektórych gatunku gier „tetrisopodobnych". Tetris jaki jest, każdy widzi, ale jego mutacji powstała nieprawdopodobna ilość. Baku Baku jest pochodną jednej z odmian, czyli ColorTrisa.



Zadanie postawione przed graczem jest na pozór proste – spadające do studni klocki należy układać w odpowiedni sposób. Na owych klockach zostały narysowane rozmaite zwierzątka oraz odpowiadające im pożywienie. I tak małpę należy kojarzyć z bananem, pandę z babmusem, zająca z marchwią itp. Elementy spadają z coraz większą prędkością, gra wymaga więc sporego refleksu.

Oczywiście, Baku Baku nie byłoby godne istnieć na konsoli, gdyby nie dodatkowe „umilenia" gry. Mianowicie, dostępny jest pewien system „combosów". Polega to na tym, że jeżeli dzięki odpowiedniemu układaniu spadających klocków dane zwierzątko zje więcej niż jeden obrazek pożywienia, w oknie przeciwnika spadną dodatkowe klocki – co zbliża go do przegranej. Tego typu dodatków jest jeszcze kilka i gra nie nudzi się zbyt szybko.

Grafika jest dość rozbudowana, a przede wszystkim bardzo kolorowa. Na ekranie występuje sporo animowanych obiektów, które czynią Baku Baku pozycją znacznie bardziej dynamiczną. Dźwięk, szczerze mówiąc, nie podobał mi się – szczególnie irytujące były melodyjki odgrywane w czasie gry.



Baku Baku jest produktem przeznaczonym dla bardzo konkretnego odbiorcy. Ja, mimo że od czasu do czasu lubię zagrać w coś podobnego do Baku Baku, nie jestem ani wielkim znawcą, ani wielbicielem tego gatunku. Myślę, że wystawiona przeze mnie ocena odzwierciedla gust przeciętnego gracza.



Yuyo

Baku Baku

Sprzedaż: Comat





Sega 1996
Logiczna
Saturn, PC
Grafika: 65%
Dźwięk: 50%
Ogółem: 68%

PRZEDSIĘBIORSTWO PROFESJONALNYCH TECHNIK MIKROKOMPUTEROWYCH
EMITER Sp. z o.o. 00-723 Warszawa, ul. Chełmska 1/5
Dział handlowy tel.: (22) 41 48 41, 41 50 11, 651 24 54; fax: (22) 41 28 04
Serwis tel.: (22) 41 53 06
Zapraszamy od poniedziałku do piątku w godz. 9.00-19.00, sobota 10.00-15.00

Rok założenia 1988

OTO NADCHODZI ERA SZYBKIEGO KOMPUTERA

5% RABAT ważny do 31.05.97

PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ

NIE MASZ PIENIĘDZY? - TO NIE PROBLEM - U NAS KUPISZ NA RATY

ROZBUDOWA CZY ZAKUP NOWEGO - MY DORADZIMY - ZADZWOŃ

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

AMI-COMM

1500 TYTUŁÓW W JEDNEJ FIRMIE CZEKA NA CIEBIE

CD ROM:

3 DATLAS	146,00
ALBION	138,00
A.D. 2044	122,00
ADMIRAL SEA BATLES	150,00
ASSASIN 2015	140,00
AZREL'S TEAR	135,00
AVALON CLASIC V. I	69,00
BLOOD & MAGIC	138,00
DEADLOCK	146,00
DESTRUCTION DERBY II	145,00
DIABOLO	155,00
DISCWORLD II	155,00
EXTREME GAMES	119,00
GENEWARS	146,00
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	145,00
HARWESTER	160,00
KRAZY IVAN	138,00
LEW LEON	99,00
MECHWARRIOR 2	164,00
METAL RAGE	129,00
MEGARACE 2	134,00
MUPPET TREASURE ISLAND	164,00
NHL 97	145,00
PHANTASMAGORIA II	175,00
PRIVATIER II/THE DARKENING/	160,00
SCORCHED PLANET	134,00
SETTLERS II	138,00
SHATTERED STEEL	138,00
SHERLOCK HOLMES II	146,00
SITENT THUNDER	134,00
SMURFY - po polsku	119,00
STRIKER'96	119,00
SINDICATE WARS	134,00
TIME COMMANDO	134,00
TOTAL MANIA	142,00
TOMB RAIDER	145,00
URBAN RUNNER	146,00
WARCRAFT II	185,00
EDUKACJA / UŻYTKI	
POLSKIE FONTY WIN	69,00
OKSFORDZKA ENCYKLOPEDIA	120,00
ENCYKLOPEDIA PWN	240,00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	169,00
MOJE PIERWSZE ABC	89,00

PC:

BETTLE ISLE	30,00
EKSPERYMENT DELFIN	51,00
F-29 RETALIATOR	39,00
FRANKO	39,00
FIRST SAMURAI	30,00
HANIBALL	39,00
HAROLD'S MISSION	45,00
ISHAR 3	45,00
JURAJSKI PARK	55,00
KAJKO I KOKOSZ	49,50
KOSMOS	35,00
LAMBORGINI	40,00
LIGA POLSKA MANAGER 95	39,00
MANAGER PIŁKARSKI	29,90
MEGABLAST	29,90
MEGALOMANIA	30,00
NOC	49,00
POLANIE	53,00
PRAWO KRWI	33,00
RAMON' SPELL	30,00
SKAUT KWATERMISTRZ	43,90
SLATERMAN	34,90
SOŁTYS	29,90
SPEEDWAY MANAGER 96	40,50
STALOWE NERWY	34,00
STARSHIP COMMAND ADV.	43,90
TAJEMNICA STATUETKI	22,50
THE MACHINES	29,90
TYRIAN	35,00
VINYL BOGINI Z MARSA	32,00
WORMS	115,00
EDUKACJA / UŻYTKI	
2 x 2 DLA WINDOWS	45,00
EDUKACJA	59,90
ETEACHER /Ang.Niem.Franc./	57,50
GEOGRAFIA	34,90
GEOMETRIA	16,60
GEOPHOBIA	33,50
HISTORIA	34,90
HYPER SŁOWNIK POL-ANG	52,00
LITERAT	50,00
LITERKI CYFERKI	29,50
POZIOMKOWA WRÓŻKA	47,00
TESTY PRAWA JAZDY	43,90

AMIGA:

ALFABET ŚMIERCI	39,00
BEZ KOMPROMISU	35,80
BRYDŻ	25,00
DATA GIRL	29,50
DESERT WOOLF	42,00
DOMAN GRZECHY ARDANA	35,00
EKSPERYMENT DELFIN	35,80
F-29 RETALIATOR	39,00
FOREST DUMP FOREVER	29,00
FRANKO	25,00
GLOOM	62,00
HELIOSFERA	30,50
INTERNATIONAL SOCCER	25,00
INTERCALARIS	39,00
ISHAR III	43,00
JURAJSKI PARK	55,00
KAJKO I KOKOSZ	39,00
KILLING GROUNDS A 1200	89,00
KUPIEC	29,90
LEGION	40,00
LIGA POLSKA MANAGER	29,00
MIASTO ŚMIERCI	29,00
MISTRZ POLSKI 96	39,00
OLIMPIADA 1996	29,00
POLE WALKI	25,00
RAID PRZEZ POLSKĘ	29,00
SNSIBLE WORLD OF SOCCER	89,00
SHAQ FU	49,00
SKAUT KWATERMISTRZ	29,00
SUPER TAEKWONDO MASTER	39,00
TAJEMNICA BUTSZT. KOMN.	29,00
TEENAGENT	51,00
TYTAN	39,00
WORMS	100.00
EDUKACJA / UŻYTKI	
AMILAB	24,50
AMITEKST PRO GOLD	49,50
HIPER SŁOWNIK	23,00
FIRMA 6.1	160,00
NOVAPAINT	39,00
PISARZ 3.0	47,50
POLONISTA	36.00
SUPERDEMO	49,00
YOU & ME J.ANGIELSKI	33.00



TOMB RAIDER


RED ALERT


DISCWORLD 2

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

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

SPRZEDAŻ DETALICZNA:
UL. WAŁY JAGIELLOŃSKIE 1
/BUDYNEK "ŻAK"/
tel. (058) 31 29 64

SPRZEDAŻ HURTOWA/WYSYŁKOWA:
80-125 GDAŃSK
ul. KARTUSKA 245
tel. zgłosz. **(058) 32 10 44, 31 2964**
tel. kom. 090 521-730

Worms – Director's Cut

Od pewnego czasu wydawcy gier amigowych stosują dość dziwną taktykę: zamiast szeroko reklamować swoje produkty przed ich pojawieniem się na rynku, wprowadzają je niemal w tajemnicy, a w każdym razie – bez zadania sobie trudu poinformowania klienta. Być może wynika to z faktu, że na rynku Amigi ostało się niewiele dużych firm, a pozostałych nie stać na porządną reklamę. W każdym razie, Team 17 do najbiedniejszych nie należy, toteż o nowej wersji prześwietnej gry Worms wiadomo było od bardzo dawna.







Rozmaitych zmian i ulepszeń wprowadzono bardzo wiele. Pierwsze z nich odczują najboleśniej posiadacze starszych Amig, nie wyposażonych w układy AGA – oni nie będą mogli zagrać w nową wersję Worms. Nowa grafika wyświetlana jest bowiem w ponad 300 kolorach (przy wykorzystaniu trybów graficznych kości AGA oraz kilku sztuczek programistów). Oczywiście, wyszło to grze na zdrowie – poza większą liczbą barw zyskała wiele innych, ciekawych cech. Dla przykładu scrolling, niegdyś dużo słabiej zrealizowany niż w wersji pecetowej gry, obecnie jest znacznie poprawiony. Plansze nie są już poza tym tak płaskie, jak w pierwszej wersji Worms, dodano bowiem dodatkowe płaszczyzny, przesuwane niezależnie od siebie, co daje imitację trójwymiarowości.







Bajerów graficznych jest jeszcze mnóstwo – rozjaśnianie ekranu w chwili wybuchu, różne rodzaje podłoża, na którym można zginąć (woda, ogień, lawa) – tak samo jak opcji. Tym razem włączać, wyłączać, ustawiać, przestawiać można niemal wszystko. Dokładne informacje za miesiąc.



Nie tylko oprawą graficzną wersja W–DC różni się od wersji pierwotnej. Dodanych zostało 15 (!) nowych rodzajów broni. Niektóre z nich to tylko rozszerzone wersje broni już istniejącej, jednak są również bardziej oryginalne elementy wyposażenia. Na przykład, czyż nie brzmi intrygująco nazwa broni Old Woman (Stara kobieta)? Czy nie jesteście ciekawi, jak można używać wazy z epoki Ming? Tak, tym razem autorzy puścili wodze fantazji.

Innym ciekawym rozwiązaniem jest możliwość stosowania niektórych elementów wyposażenia (np. Ninja Rope) w czasie skoku. Po odbiciu się od ziemi wciskamy spację i dany przedmiot zostaje użyty. Jeszcze lepsze rezultaty daje to w połączeniu z ciosami – z tym że wtedy trzeba się wykazać nie lada zręcznością.

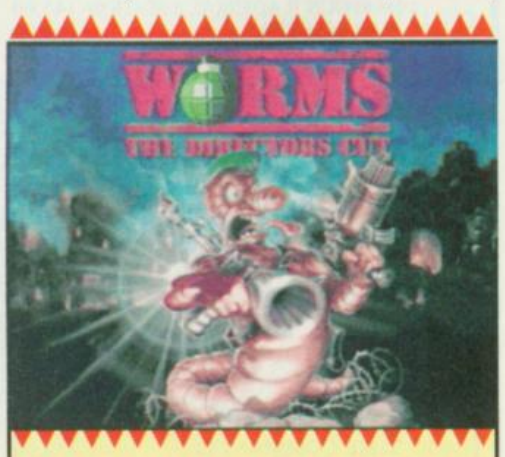
Bardziej rozbudowana wersja gry, z nową szatą graficzną, to w zasadzie zupełnie nowa produkcja. Do kompletu mogłoby brakować jedynie grywalności, choć w tym przypadku to nie grozi. Właśnie temu, aby W–DC zbyt szybko się nie znudziła, służy opcja graffiti, czyli bardzo prosty sposób tworzenia nowych plansz. Ktoś może powiedzieć, że to już było możliwe i w „starych" Worms. Rzeczywiście, dawna metoda kreowania poziomów została zachowana (a nawet rozwinięta), lecz tryb graffiti jest czymś bardzo nowatorskim. Zamiast męczyć się godzinami przy programie graficznym, można malować plansze bezpośrednio w grze. Gdy przejeżdżamy kursorem myszy po ekranie, a przy tym trzymamy wciśnięty lewy przycisk, kursor pozostawia ślad, z którego później tworzony jest poziom. W sumie bardzo przypomina to odręczne rysowanie w np. Deluxe Paint.



Worms – Director's Cut spełnił moje oczekiwania. Jest to produkt wspaniały, dający bardzo wiele radości i znakomicie wykonany.

A już za miesiąc dokładny opis gry.

yuyo@lupus.waw.pl
(FidoNet: 2:480/82.8)



Worms – Director's Cut

Dystrybucja: Mirage

Team 17 1997

Logiczna–strzelanina

Amiga AGA

Grafika: 90%

Dźwięk: 75%

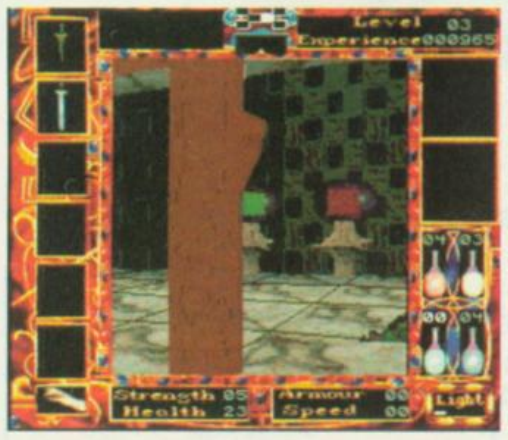
Ogółem: 94%

Trapped

W myśl przysłowia, że apetyt rośnie w miarę jedzenia, po pierwszym zachwycie prostymi strzelaninami zrealizowanymi w konwencji 3D przychodzi chwila zastanowienia. Czy nie ma przypadkiem gier bardziej ambitnych, których fabuła nie sprowadza się jedynie do unicestwiania wszystkiego co się rusza?

Na szczęście, wraz z pojawieniem się na rynku gry Trapped gusta bardziej wyrafinowanych graczy powinny zostać zaspokojone. Owszem, podczas penetracji kilkunastu poziomów będziemy musieli stoczyć wiele walk, ale są one jedynie środkiem do osiągnięcia właściwego celu – skompletowania wszystkich części magicznego koła, artefaktu zdolnego powstrzymać boga zła przed zniszczeniem świata. Gracz przed rozpoczęciem swojej misji może wybrać postać, w którą się wcieli. Co prawda, różnice między poszczególnymi klasami nie są zbyt wielkie, ale zawsze daje to graczowi poczucie większej swobody działania. Jak na prawdziwą grę RPG przystało, postać – w miarę uzyskiwania postępów w grze i otrzymywania kolejnych punktów doświadczenia – jednocześnie doskonali kilka podstawowych zdolności.

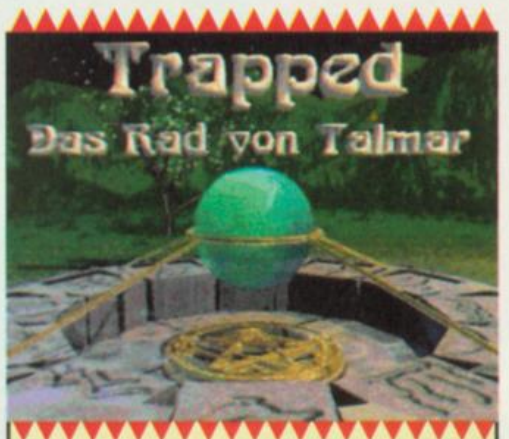




Obok broni białej (jest kilka rodzajów) gracz może używać również magii. Niestety, wprawdzie system rzucania czarów jest całkiem oryginalny, ale przekrój ich zastosowań – bardzo skromny. Praktycznie brak jest zupełnie magii o charakterze ofensywnym. Na początku myślałem, że jest to spowodowane niedoskonałością zastosowanego engine'u, ale zaprzeczają temu bardzo widowiskowe fireballe, przelatujące przez korytarze. Niestety, te ograniczenia, nieobecność broni miotającej oraz brak animacji wrogów bardzo negatywnie wpływają na możliwość stosowania w walce jakiejś bardziej wymyślnej taktyki. Trudno bowiem wybrazić sobie wykonywanie uników, kiedy nie widzi się momentu zadania ciosu.

Całą resztę, a więc szybkość działania, projekty poziomów, stawiane przed graczem zadania, a także jakość grafiki można ocenić bardzo pozytywnie. Owszem, żeby wydobyć z Trapped wszystkie możliwości, łącznie z efektami typu flary, cieniowanie ścian i obiektów, plus gra w trybie 1×1 piksel, trzeba najpierw pomyśleć o zakupie karty z procesorem 040 lub lepszym. Mniej wymagającym, którym wystarczy ograniczona liczba szczegółów, mogą korzystać z bardziej popularnych kart z 030. W sumie, mimo ewidentnych potknięć, autorom udała się całkiem interesująca pozycja, która może przyciągnąć do ekranu monitora na dłuższy czas.

Roman Sadowski



New Genaration Software 1996

Role-playing/3D

Amiga AGA

Grafika: 76%

Dźwięk: 60%

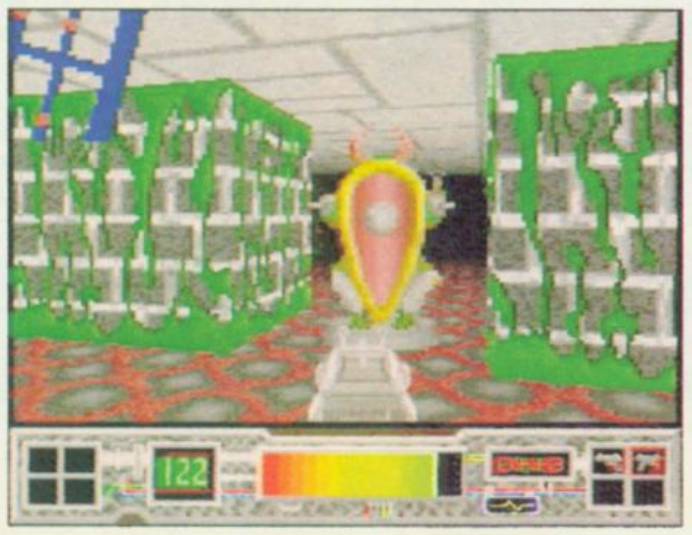
Ogółem: 73%

Testament

Na fali popularności gier 3D ostatnio na rynku pojawiło się kilka hitów. Żeby się jednak móc cieszyć urokami takich pozycji, jak Alien Breed 3D czy Breathless – bez porządnej karty turbo ani rusz. Czy oznacza to, że wszyscy gracze o mniej zasobnych portfelach powinni całkowicie zapomnieć o tym gatunku? Z całą pewnością nie, a to za sprawą takich właśnie gier, jak Testament.

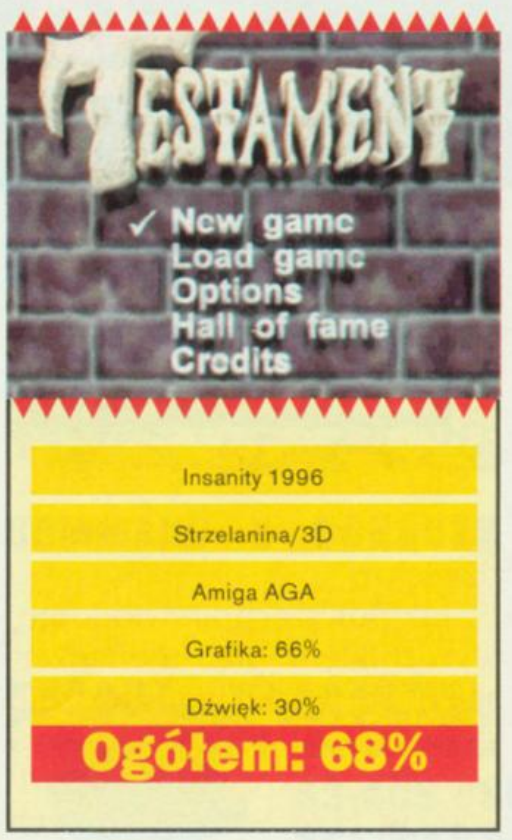


Minąłbym się z prawdą gdybym stwierdził, że ta gra zachwyca grafiką. Tekstury na ścianach, postacie wrogów, a także samo zaprojektowanie poziomów wydają się bardzo ubogie. Każde pomieszczenie to po prostu prostopadłościan, o trzeci wymiar lepiej wcale nie pytać. Trudno jednak od programu, który daje się uruchomić nawet na 2 MB RAM, wymagać, żeby szokował poziomem wykonania.



Czy jest zatem w ogóle sens zawracać sobie głowę tak „skromną" pozycją? Owszem, ze względu na dużą grywalność. Poziomy, mimo że z pozoru proste, wymagają jednak włożenia sporego wysiłku w ich ukończenie. Przeciwnicy braki w inteligencji nadrabiają liczebnością i skutecznością posiadanego uzbrojenia. Dostęp do dalszych etapów uzyskuje się po zebraniu właściwych kluczy, które oczywiście są pilnie strzeżone. Niespecjalnie efektowny wygląd najróżniejszych potworków, jakie spotykamy w labiryntach, jest rekompensowany bardzo sugestywnymi scenami ich śmierci.





Insanity 1996

Strzelanina/3D

Amiga AGA

Grafika: 66%

Dźwięk: 30%

Ogółem: 68%

Testament może więc zainteresować każdego fana gier 3D, jeszcze nie rozpieszczonego najnowszymi „bajerami" i nowinkami, które pojawiły się na rynku, lub też osoby, które preferują szybką akcję, a konfiguracja ich komputerów nie należy do najsilniejszych.

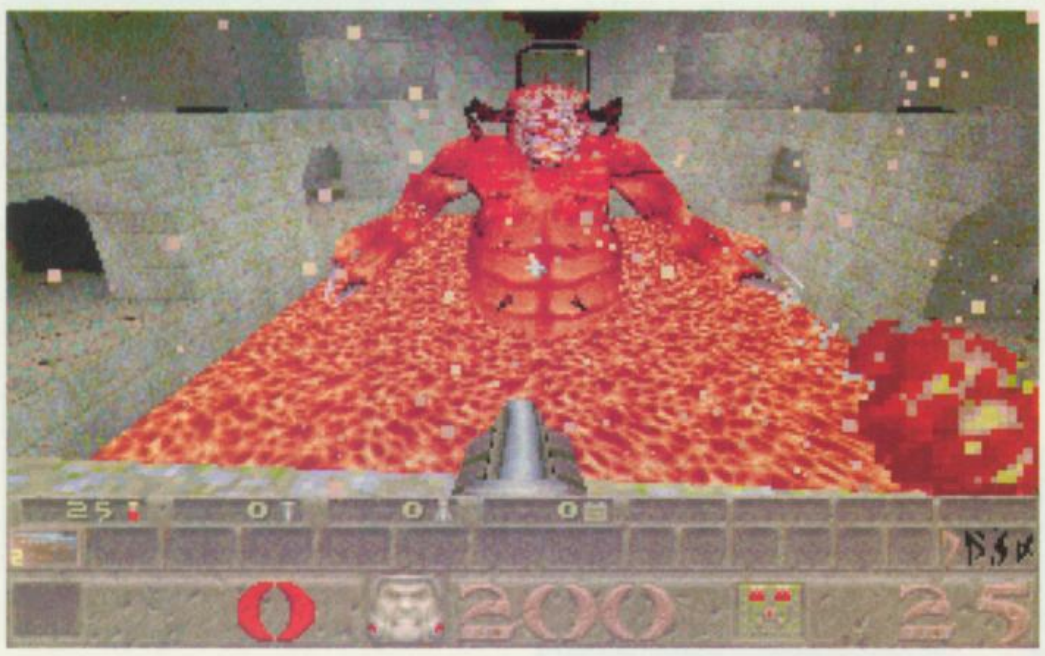
Roman Sadowski

Amiga–Quake

Idę o zakład, że w chwilę po przeczytaniu tego tekstu większość z Was spojrzy na okładkę Gamblera („Co jest, przecież to maj, nie kwiecień"), a w chwilę potem popuka się w czoło. W końcu, jakby nie było, Quake to chluba pecetów – na Amidze rządzi The Killing Grounds. Otóż nie do końca. Niedawno bowiem człowiek o pseudonimie MAX stworzył tzw. port Quake'a na Amidze. Jakie tego skutki – czytajcie dalej.

Na początku kubeł zimnej, a właściwie lodowatej wody na Wasze rozpalone z ciekawości głowy. Aby zagrać w Quake'a na Amidze, a nie tylko oglądać niemal statyczne





obrazki, potrzebna jest BARDZO mocno dopalona Amiga. Mimo że odpalić Amiga–Quake'a można już na 020, „minimalne minimum" to szybki procesor 040 i karta graficzna. Po co ten ostatni dodatek? Ano, niestety, kości AGA tak skutecznie spowalniają pracę Amigi, że bez karty graficznej ani rusz.



Można więc przyjąć, że w miarę luksusowo da się zagrać w Amiga–Quake'a na procesorze 68060, z kartą graficzną i minimum 12 MB pamięci. Do tego potrzebny jest oczywiście sam Quake – wersja zarejestrowana lub shareware (to możecie znaleźć na kompakcie Gamblera). Na mojej A1200 z procesorem 030/50 MHz można było obejrzeć sobie Quake'a działającego na najmniejszym ekranie („znaczek pocztowy") z szybkością... 4 klatki na sekundę. Na dodatek, nie był jeszcze zaimplementowany dźwięk.

Jak zauważyliście, ten tekst zdominowały dane techniczne. I na tym zakończę „recenzję" Amiga–Quake'a, bowiem wszystkie potrzebne informacje o tej wspaniałej grze znajdują się w poprzednich numerach Gamblera. Ja tymczasem czekam na kolejną wersję Amiga–Quake'a – a nuż będzie działać szybciej?

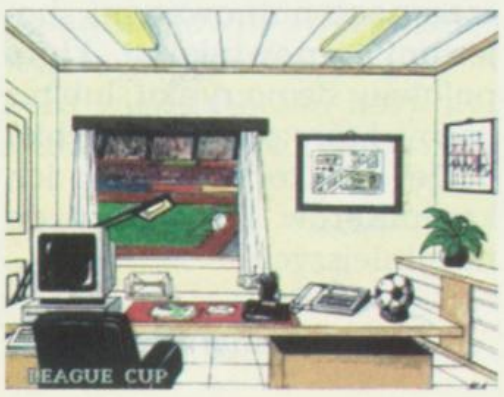
Yuyo

id Software/MAX 1996
3D
Amiga AGA
Grafika: 95%
Dźwięk: 0%
Ogółem: 60%

EuroLeague Manager

Ech, gdzież te dobre czasy, gdy amigowcy na równi z pecetowcami mogli powiedzieć: „Managerów ci u nas dostatek"... Chwilowo musimy się zadowolić tym, co jest, a zdarzają się całkiem ciekawe propozycje.

Menu główne ELM przedstawione jest w, bardzo popularnej ostatnio, komiksowej formie – wszystkie opcje wybiera się, klikając myszką na odpowiednich obrazkach. Ogólnym wystrojem graficznym gra bardzo przypomina hit sprzed dwóch lat – On The Ball, który do dziś pozostaje dla mnie wzorem gier menedżerskich na Amigę.



Bardzo natomiast zawiodłem się na dźwięku. Poza krótkim, tytułowym modułem trudno znaleźć jakieś dźwięki podczas gry. Wybieraniu poszczególnych pozycji z menu nie towarzyszą absolutnie żadne odgłosy, dopiero po rozpoczęciu meczu odzywa się publiczność. Czy jest to wystarczająca oprawa dźwiękowa, nawet jeżeli wziąć pod uwagę rodzaj gry – chyba nie. Dlatego tak niską ocenę dałem za dźwięk.



Jak powszechnie wiadomo, wyróżnikiem gier menedżerskich są wszelkiego rodzaju statystyki, dane liczbowe, parametry, wykresy... Rzeczywiście, w ELM wszystkich tych „urozmaiceń" jest w bród. Na przykład, każdy zawodnik określany jest przez ponad



dwadzieścia parametrów. To liczba, która powinna zadowolić nawet najbardziej wybrednych graczy–strategów.

A na czym polegają działania gracza w EuroLeague Manager? Na kierowaniu drużyną (treningi, kupowanie i sprzedawanie członków zespołu, kontrakty oraz dobieranie składu) i na sprawach finansowych („odmładzanie" składu, rozbudowa boiska itp.).

Przebieg meczów jest pokazywany za pomocą symbolicznego „radaru" w dole ekranu, a wybrane momenty prezentowane są w formie animacji. Nie zawsze są to sytuacje bramkowe, często – nieudane akcje zawodników obu grających drużyn.

W sumie, mimo że na dłuższą metę EuroLeague Manager nuży, nie jest grą złą.

Yuyo



Manyk 1997
Sportowa
Amiga
Grafika: 64%
Dźwięk: 35%
Ogółem: 53%

TopWare

POSZUKUJEMY

GRAFIKÓW 3D - profesjonalistów i samouków pracujących w:

3D STUDIO, 3D STUDIO MAX, LIGHT WAVE
oraz
grafików i animatorów 2D (pikslowych) pracujących w:

AUTODESK ANIMATOR (PC) lub BRILLIANCE, DELUXE PAINT (AMIGA)

Możliwość zakwaterowania na miejscu

Oferty pisemne lub telefoniczne:
43-300 Bielsko-Biała, ul. 1 Maja 18a
☎ 033 - 15 08 51, 12 30 01 wew. 34



DOSKONAŁY KLIMAT GRY NAJBARDZIEJ REALISTYCZNY SYMULATOR BOJOWYCH MASZUN PRZYSZŁOŚCI
ZASIĄDŹ ZA STERAMI OGROMNEGO MECH-a I UŻUJ CAŁEGO ARSENAŁU BRONI DO ZDOBYCIA TERENU NIEPRZYJACIELA

DOSKONAŁA PŁYNNA GRAFIKA SVGA ORAZ BARDZO REALISTYCZNE EFEKTY DŹWIĘKOWE SPRAWIAJĄ, ŻE GRA TA POCHŁONIE CIĘ BARDZIEJ NIŻ JAKAKOLWIEK DO TEJ PORY

DO NABYCIA W KAŻDYM DOBRYM SKLEPIE KOMPUTEROWYM

ARwaL

Hurtownia komputerowa
Opole 45-776 ul.Wyszomirskiego 1
tel. / fax 077-746443, tel. 0-601746443
e-mail arwal@free.polbox.pl

Programy i gry pełne

Encyklopedia Powszechna PWN wyd. 2	240
Jak to dziala	169
Sekrety Króla	81
Are Yoy Ready And Alert	95
Chronomaster	80
Ciwilization	80
Dogz	50
Last Dynasty	60
Mega Tripak	60
Onside Soccer	80
Phantasmagoria	130
Return Fire	80
Revolution X	80
Shannara	175
X Wing Collectors	120



Virtua Fighter

Doskonała trójwymiarowa bijatyka producent - SEGA

Ciekawe Gry w niesamowitych cenach (pełne wersje) !!!

20
Blue Force
Front Page Sports
Lawn Mover Man

25
Campaign
Campaign 2
Elite Plus
Litil Divil
Megatraveller
Pacific Islands
Pipomania
Shadow President
Twilight 2000

30
Central Intelligence
Empire Soccer
Fast Attack
Star Trek 25th Anniversary

35
Blown Away
Inferno
Jungle Strike/ Desert Strike
Sim City 2000
Slip Stream 5000
System Shock

45
Breach 3
Iron Assault
Primal Rage
Prisoner Of Ice

50
Tank Commander



Theme Park

Budowa wesołego miasteczka w stylu Sim City

Shareware na każdy temat



Układanki

Machjong, puzzle, kostka Rubika, Tetris, łamiłówki literowe i wiele innych ...

Gry hazardowe, Karate, Komnatowe, Logiczne, Planszowe, Przygodowe, Sportowe, Strzelanki, Symulatory, Tetris, Trójwymiarowe koszmary, W szachy, W Karty, Wirtualne 1, 2 Wojenne, Wyścigi, Zręcznościowe

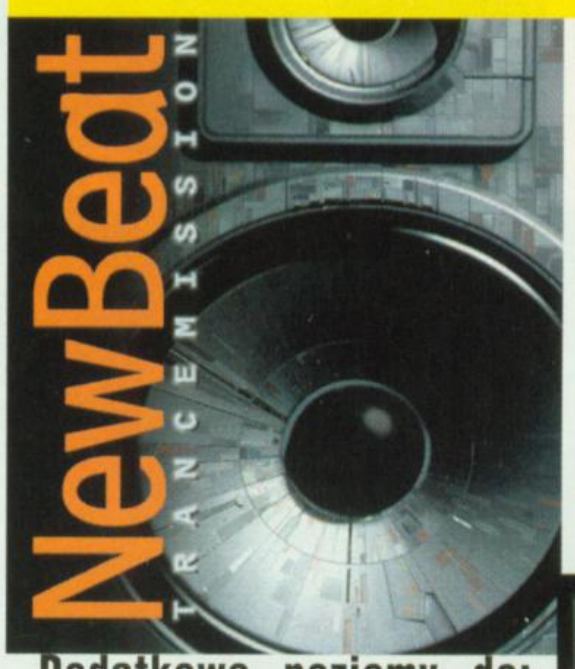
Erotyka



Pussy Galore, Girls Of Pleasure, City Of Sin, Juicy Joyride, Lucious Lips , Homo Alone

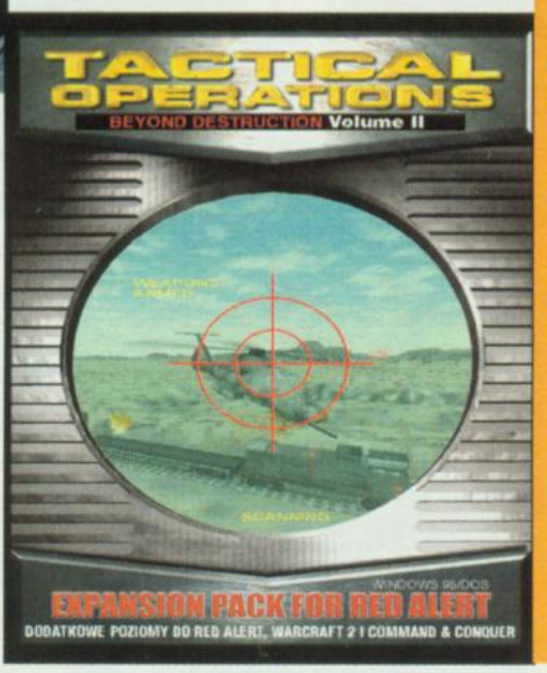
All Girl Party
Bare Checks
Smashing
Tight Squezze
Wilde Open
Hot Shoot
La Traviatta
Sakura
Asian Babes 1-5
World Of Sex 1-10
World Of Pinups 1-6
My Asian Ladies 1-3

zadzwoń aby otrzymać (bezpłatny) pełny katalog !!!



Pełna kontrola dźwięku. Interfejs oszałamiający prostotą. 20 niezależnych kanałów dźwiękowych. Ponad 250 instrumentów i sampli. Możliwość nagrywania, miksowania i tworzenia własnych efektów dźwiękowych. Pełna współpraca z innymi aplikacjami Windows.

Dodatkowe poziomy do:
RED ALERT (250 nowych misji SINGLE PLAYER, 200 nowych misji MULTIPLAYER,
WARCRAFT 2 (700 misji SINGLE i MULTIPLAYER),
COMMAND & CONQUER (120 misji SINGLE PLAYER, 100 misji MULTIPLAYER)



PORADY, WSKAZÓWKI, PRZEWODNIKI, PRZYJEMNY I EFEKTYWNY INTERFEJS

63-405 SIEROSZEWICE, PARCZEW 105
TEL./FAX 064 347813, TEL. 064 348890 W.112

TECHLAND • TECHLAND • TECHLAND • TECHLAND

NASCAR

Wyścigi Nascar to najbardziej amerykański sport samochodowy.



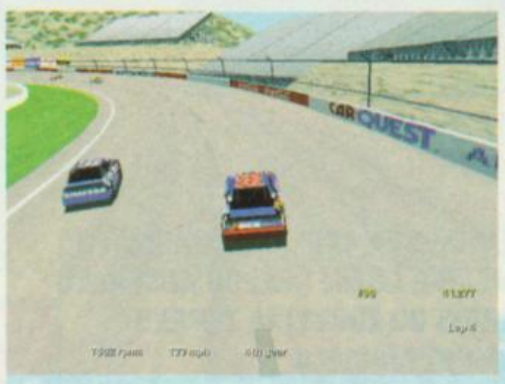
Wyścigi Nascar to najbardziej amerykański sport samochodowy. Najbliższe im pod względem idei są chyba europejskie wyścigi samochodów turystycznych czy niemiecki DTM, lecz między nimi jest jedna, zasadnicza, różnica. W Europie ścigają się torowe wersje aut doskonale nam znanych z ulic, np. Mercedesy klasy C, Audi A4, Ople Vectra czy Peugeoty 406. Choć, co prawda, najczęściej tylko nazwa świadczy o ich pokrewieństwie z „normalnymi" autami, zawsze to coś. Natomiast w formule Nascar głównymi aktorami są zadziwiające konstrukcje, budowane specjalnie dla tych wyścigów, nie mające nigdzie swoich odpowiedników.

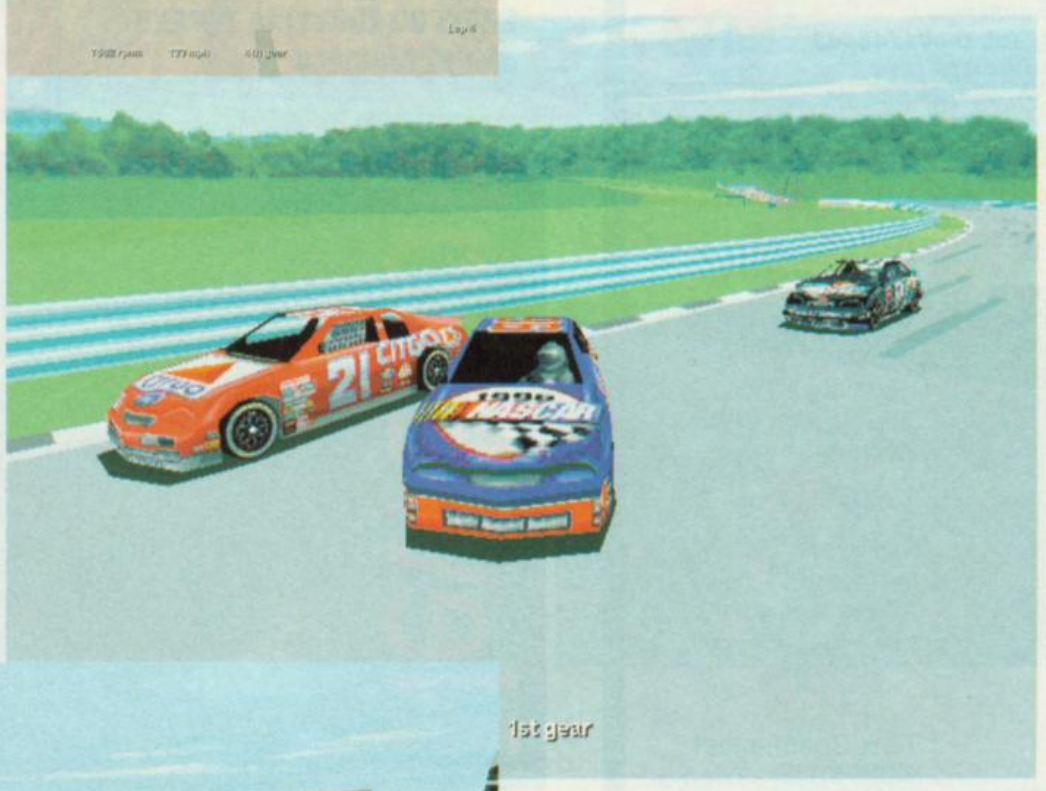
Nascar Racing 2 to pełnokrwisty symulator, mający tylko jedną równą sobie grę – Formula 1 Grand Prix 2 firmy MicroProse. Jeśli rozwalisz samochód, masz szczęście, gdy możesz w ogóle kontynuować wyścig, o zajęciu dobrego miejsca nie masz już co marzyć. Realizm gwarantowany w stu procentach. Dobra zabawa również.

Samochód

Pojazdy ścigające się na torach Nascar to najdziwniejsze konstukcje. Karoseria pojazdów, uczestniczących w europejskich wyścigach, wzięta jest z normalnych, „cywilnych" aut, do niej dołożono sportowe zawieszenia, silniki o kosmicznej mocy i oczywiście klatki bezpieczeństwa. W formule Nascar jest dokładnie na odwrót. Najpierw konstruowana jest przestrzenna rama z rur stalowych, która pełni rolę klatki bezpieczeństwa i jednocześnie elementu nośnego karoserii. Do niej przymocowuje się zespół napędowy, zawieszenie i blachy karoserii. Dzięki sztywnej ramie taka konstrukcja jest bardzo odporna na wszelkie stłuczki czy przytarcia. Poza tym, dzięki modularnej budowie, każda naprawa trwa stosunkowo krótko.

W grze można wybierać spośród trzech marek: Ford, Pontiac i Chevrolet, choć większych różnic między nimi nie widać.

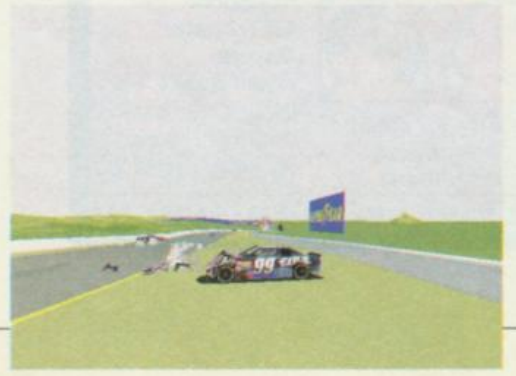








Samochody wyglądają dokładnie tak samo, mają te same opcje. Mimo to, według mnie, różnią się w prowadzeniu (porównywałem pojazdy na torze North Carolina Motor Speedway, przy ustawieniu EASY).

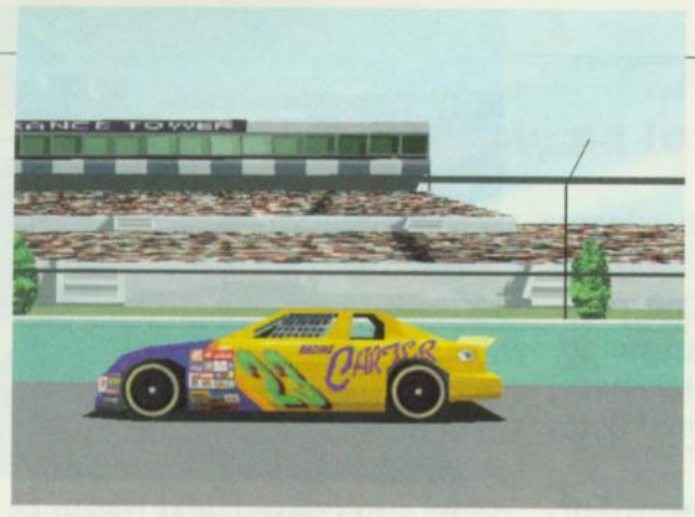


Zdecydowanie źle wspominam jazdę Fordem (jak zwykle Ford zasysa na całej linii). Samochód szarpie na zakrętach i wolniej się wkręca na obroty na czwórce. Uzyskiwałem na nim najgorsze czasy.

Lepiej jest w Pontiacu, ale mój zdecydowany faworyt to Chevrolet. Tym samochodem

Wciśnięty w ciasny fotel swojego samochodu nerwowo rozglądasz się dokoła. Adrenalina krąży we krwi. Zmysły maksymalnie wyostrzone. Obok Ciebie trzydziestu dziewięciu innych facetów, pragnących tego samego, co Ty – WYGRAĆ!

bez problemu wygrywałem z przeciwnikami, przy inteligencji komputera ustawionej na 94% i byłem w stanie walczyć jak równy z równym z „dziewięćdziesięciopięcioprocentowcami". Może takie wyniki pomiarów są tylko kwestią przypadku i mojej sympatii dla takiej a nie innej marki (choć starałem się żadnej nie faworyzować – brak Peugeota). Poświęciłem na to kilka dni i zawsze najlepsze czasy (przy takich samych ustawieniach)



RACING 2

uzyskiwałem jadąc Chevroletem, który najlepiej zachowuje się na zakrętach, a i przyspieszenie ma niczego sobie.

Gdy znajdujesz się w samochodzie, widzisz kokpit – wszystkie auta mają taki sam. Centralną pozycję zajmuje obrotomierz: nie przekraczaj wartości 9000 obrotów, bo zatrzesz silnik. Po prawej mamy wskaźnik temperatury oleju (normalna temperatura to 200 stopni Fahrenheita) i wody (175–200 stopni). Dalej znajdują się wskaźniki ilości paliwa w zbiorniku (ważne przy pełnometrażowych wyścigach) i ciśnienia oleju (normalne to 80 PSI). Oprócz tego są jeszcze dwie kontrolki – ta bardziej z lewej odpowiada za ciśnienie oleju, a ta bliżej obrotomierza sygnalizuje przekroczenie maksymalnych, dopuszczalnych obrotów (zapala się powyżej 9000 rpm). Brak prędkościomierza – można go włączyć kla-wiszem, ale w prawdziwych samochodach Nascar go nie ma.

Kluczem do sukcesu jest, jak zwykle, odpowiednie skonfigurowanie auta. Mamy wpływ na podstawowe rzeczy: kąt nachylenia tylnego spojlera, twardość amortyzatorów (dla każdego oddzielnie), ciśnienie powietrza w oponach, przełożenia skrzyni biegów oraz stopień maksymalnego skręcenia kół, pochylenie przednich kół, a także rozłożenie ciężaru pojazdu na poszczególne koła! I to wszystko musisz opanować, jeśli chcesz wygrywać lub chociaż nie być ostatnim. Ja zaczynałem od wybrania standardowego EASY i lekko je modyfikowałem.

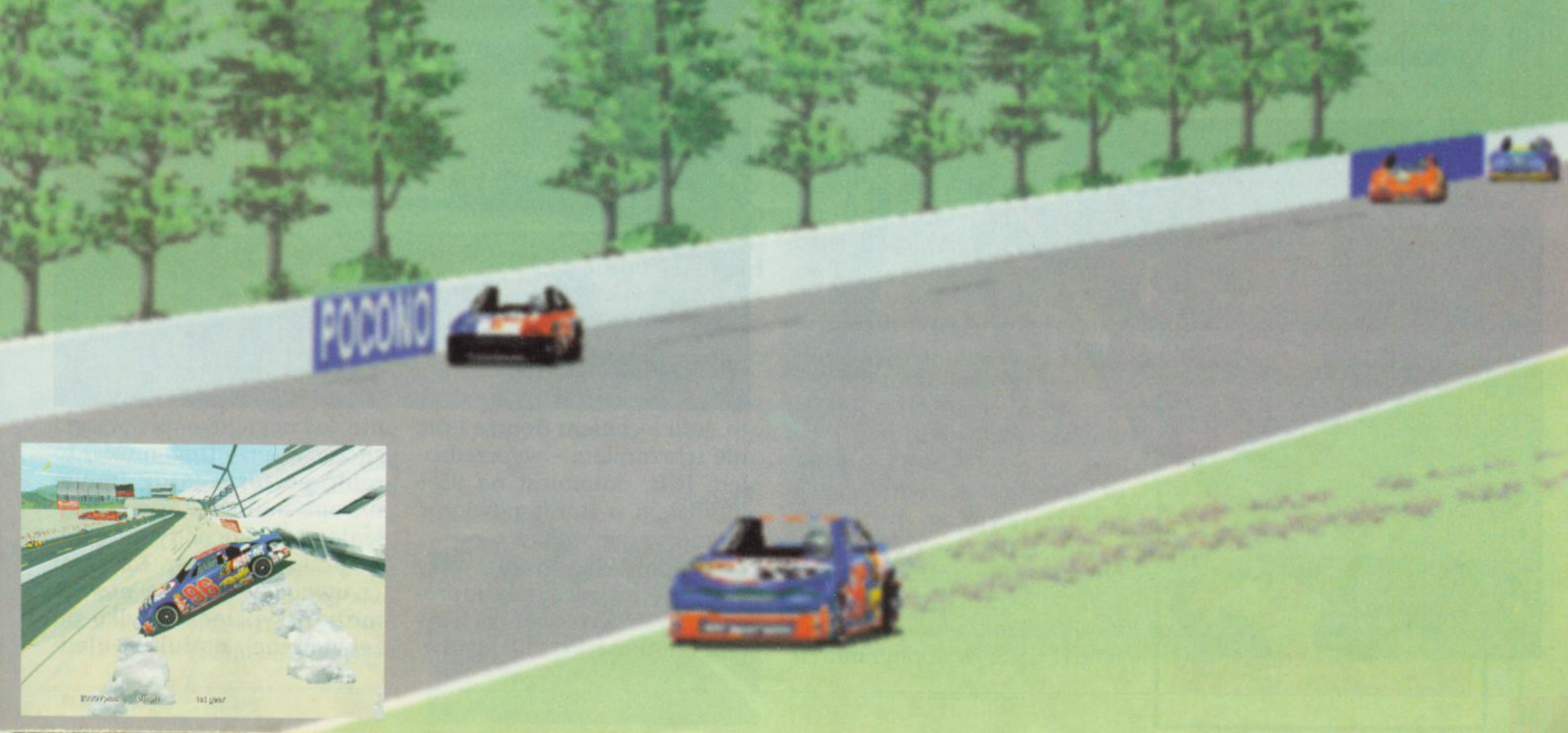
Większość torów ma kształt owali, z zakrętami w jedną stronę. Dlatego trzeba pamiętać o odpowiednim pochyleniu przednich kół (w granicach 2°). Ja nieco tylko zmniejszałem lub zwiększałem pochylenie.

Im twardsze amortyzatory, tym lepsza przyczepność, ale i tym ostrzej reaguje samochód na wszelkie zmiany położenia joya. Ja z reguły ustawiam przód i tył o 5–10% „twardziej". Szarpie straszliwie, ale szybciej można wchodzić w zakręty.

Jedynka, dwójka i trójka, to sprawa indywidualnych upodobań, natomiast czwórka powinna być ustawiona tak, aby przy końcu najdłuższej prostej silnik wkręcał się do 9000 obrotów, przed zakrętem przyhamować do około 6500–7000 obrotów i nie wylecieć z niego przy takiej prędkości. Biegi zmieniasz sam lub pozostawiasz to komputerowi. Możesz wtedy skupić się na obserwowaniu tego, co dzieje się przed maską, ale... komputer nie zrobi „redukcji", gdy obroty spadną na tyle, że można wrzucić niższy bieg i pociągnąć do 9000 rpm. On czeka (na czwórce), aż obroty spadną do 5000 i dopiero redukuje na trójkę, co odpowiada mniej więcej 6500 obrotom na trójce. A przecież można zredukować przy np. 6000... i w pedał!

Bardzo duże znaczenie ma rozłożenie ciężaru w samochodzie. Jeśli cięższy jest przód, samochód lepiej reaguje na ruchy joystickem, ale jest podsterowny. Gdy obciążysz bardziej tył, musisz podwójnie uważać na łukach... Wszystko jest kwestią treningu i znalezienia optymalnego rozwiązania dla każdego toru oddzielnie.

Opony – im większe ciśnienie w kole, tym lepsza przyczepność, ale i tym wyższa temperatura w czasie jazdy, a więc szybsze zużycie. Nie ma to znaczenia, gdy ustawisz sobie wyścig na np. trzy czy pięć okrążeń. Natomiast w pełnometrażowym wyścigu może to być parametr decydujący o liczbie zmian opon (i czasie spędzonym w boksie), więc i o miejscu w klasyfikacji – pomijając fakt, że zawsze możesz rozbić samochód o bandę czy uczestniczyć w karambolu, co



Grywalność jest wielka!



skutecznie obniża sprawność Twego auta, często do zera...

Inną ważną sprawą jest dobór kąta, o jaki można skręcić koła – maksymalna wartość wynosi 25°, ale przy nieostrożnych ruchach joyem samochód wpadnie w poślizg i pięknym bączkiem opuści tor, zatrzymując się dopiero na bandzie. Oznacza to co najmniej poważne uszkodzenia. Najlepiej tak dobrać swobodę obro-



tu, aby przy niezbyt delikatnym operowaniu joystickiem samochód był w miarę stabilny i jeszcze chciał skręcać – generalnie, w zależności od toru (owalny, lub nie) powinno się ustawiać kąt między 12° a 18°.

Proponuję więc przyjrzeć się wszystkim dostępnym ustawieniom w grze (EASY, QUALIFY, FAST, ACE) i wybrać tzw. złoty środek metodą prób i błędów. Wymaga to przejechania sporej liczby okrążeń na każdym torze, co po pomnożeniu przez liczbę tras daje wiele, wiele godzin spędzonych przed monitorem.

muły Nascar oraz na sprawdzenie jego różnych konfiguracji i niestety, muszę się przyznać, że moje umiejętności jazdy odpowiadają mniej więcej inteligencji komputera ustawionej na 95%.

Początkowo jeździłem Fordem. Gdy ustawiłem na 93%



ców) i to tylko dzięki temu, że w każdym wyścigu udało mi się dojechać do mety, a inni nie mieli tego szczęścia. Potem, po wspomnianych próbach samochodów na N.Carolina Motor Speedway, zacząłem jeździć Chevroletem. Wtedy też przyszły pierwsze zwycięstwa.

Ważne jest również, aby tak jechać, żeby nie przegrzać silnika. W jednym z rajdów (ze słabszymi przeciwnikami) goniłem jako pierwszy, silnik pracował powyżej 9000 obrotów na minutę, świeciła się czerwona lampka. Nic to, nie zdjąłem nogi z gazu i stało się (na szczęście dopiero przed ostatnim zakrętem) – temperatura oleju wzrosła tak bardzo, że silnik stanął... zatarł się czy zapalił. Nie ma więc co szaleć, lepiej jechać trochę wolniej, ale nie narażać silnika na pracę w ekstremalnych warunkach.

Podstawowe rzeczy, które decydują o powodzeniu, to: technika jazdy na zakrętach i umiejętność przepychania się w tłumie tuż po starcie. Komputer zachowuje się jak debil i, jeśli zajedziesz mu drogę, zawsze uderzy w Ciebie, powodując karambol. Więc jeśli

Nascar Racing 2 – Multiplayer

W najnowszy produkt Papyrusa, obecnie filii Sierry On-Line, może grać równocześnie do ośmiu osób. Łącze szeregowe (bądź modem) pozwala na zabawę dwóch osobników, tak więc pełnia możliwości osiągana jest dopiero w sieci (LAN – Local Area Network).

Z przyjacielem, względnie przyjaciółmi możesz współzawodniczyć w standardowym wyścigu. Maksymalna liczba startujących samochodów wynosi 39 (co zapewnia dodatkową, „sztuczną" konkurencję). Oczywiście, można ją zmniejszyć do liczby połączonych graczy. Nascar 2 jest grą dość elastyczną – do tego stopnia, że można ją przekształcić w Destruction Derby. Aby to zrobić należy: włączyć uszkodzenia samochodów; zapuścić grę Multiplayer, nie dopuszczając do niej zawodników sterowanych przez komputer; ewentualnie pogrupować się w dwa zespoły i rozpocząć polowanie. Z praktyki wiem, że najsilniejszych wrażeń dostarcza jazda zawodników w przeciwnych kierunkach. Sztuką wtedy jest nie tyle doprowadzenie do czołowego zderzenia, co uniknięcie go i wyjście z opresji w jednym kawałku. Przy prędkościach dochodzących do 200 mph jest to doprawdy ryzykowne zadanie.

Zanim zaczniemy szaleć na tych wszystkich machinach, przyda się odrobina umiejętności. Najłatwiej jest poznać tajniki jazdy, obserwując zawodników komputerowych. Tu wielce przydatna jest opcja REPLAY, która dzięki prostocie obsługi i oferowanym możliwościom zasługuje na szczególną pochwałę. Pamiętajmy, że im wyższy poziom umiejętności komputera ustawimy, tym bliższy ideałowi wzorzec do oglądania otrzymamy. Teraz trzeba uważnie śledzić, z jaką prędkością pokonuje się poszczególne zakręty, jak wchodzi się w nie od zewnetrznej, by potem maksymalnie je ściąć i tym sposobem uzyskać jak najdłuższy odcinek prostej, na której można przyspieszać. (Tu podaję ustawienia mojego samochodu: psi – LF=LR=52, RF=RR=45; camber –LF=(–0,10), RF=(–3,00); gear ratios – 9,20, 6,30, 5,00, 4,00; shocks – LF=100%, LR=80%, RF=RR=70%, steering lock=17, rear spoiler=70;,weight distribution – front–rear=51%, cross=50,8%, left–right=54,2%).

Opcja Multiplayer dodaje oczywiście kolorytu grze, jednak nie tak wiele, jak by się można spodziewać. Sam wyścig z czasem w Nascar 2 jest na tyle ekscytujący, że pozwala na długo zapomnieć o innych opcjach gry. Oczywiście miło wiedzieć, że gdy się już jest mistrzem, można się zmierzyć z kimś innym, kto śmie twierdzić, że jest lepszy od Ciebie.

Bryś

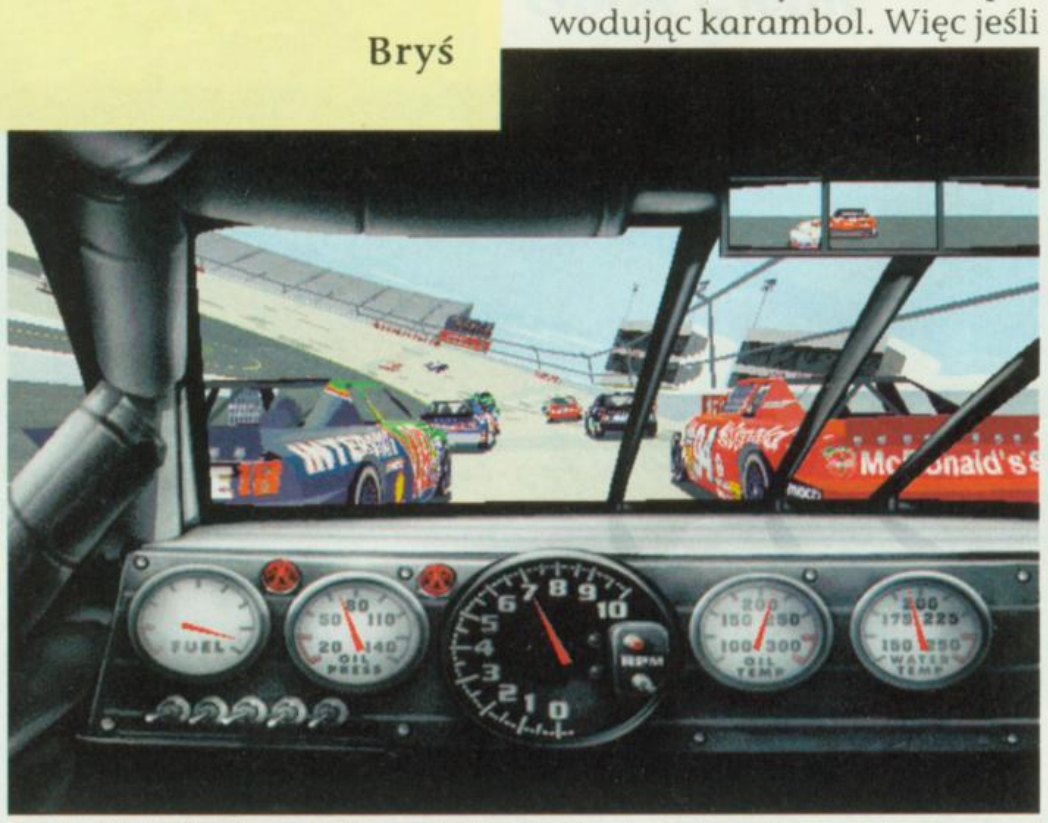
Ocena wersji Multiplayer: 93%

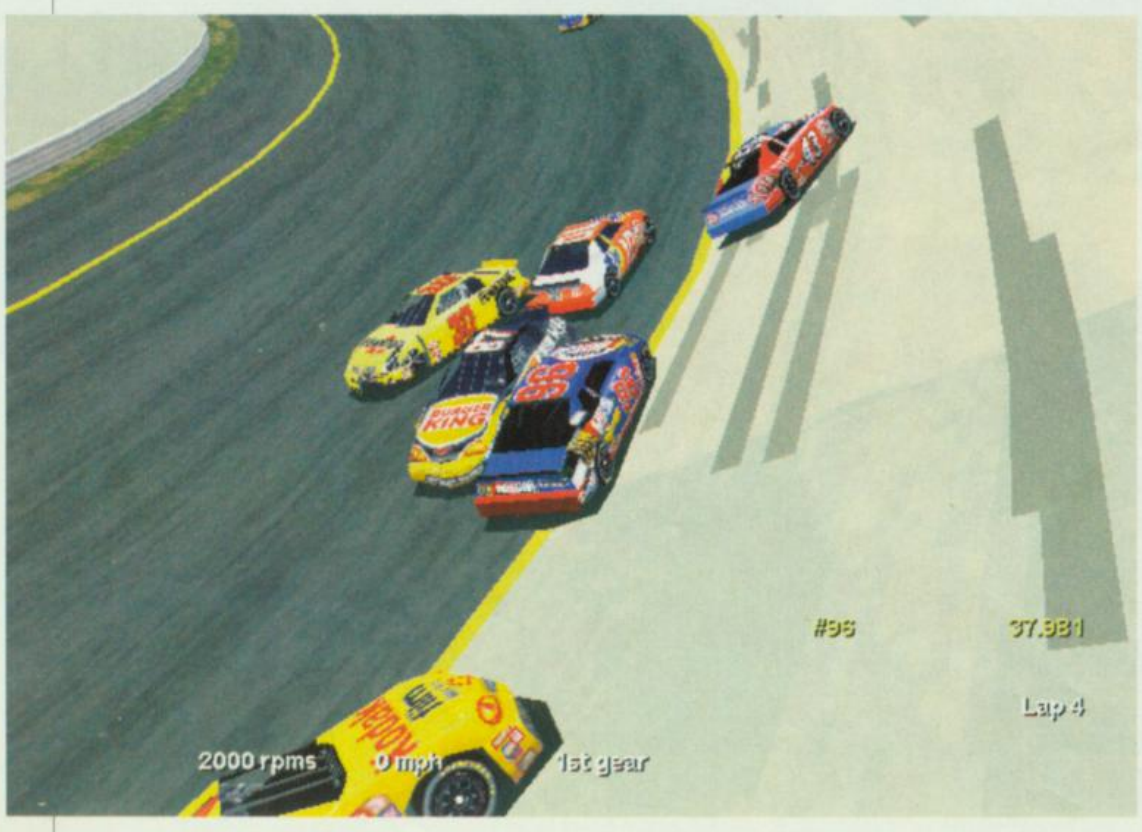
Nascar Racing 2

Dystrybucja: IPS Computer Group

Technika jazdy

Sporo czasu poświęciłem na „naukę" jazdy pojazdem for-





to, jeśli jechałem dobrze i nic nie schrzaniłem – wyprzedzałem ICH, natomiast na 95% nie byłem w stanie nawiązać równorzędnej walki.

W połowie sezonu, przy „dziewięćdziesięciopięcioprocentowych" przeciwnikach byłem czternasty (na 20 kierownie jedziesz jako pierwszy i chcesz wyprzedzać, musisz to robić po torze jazdy innym niż optymalny, którym poruszają się samochody sterowane przez komputer. Czasami (z uwagi na krótkie proste) można wyprzedzać tylko po zewnętrznej, na łukach. Jed-

Pojazdy ścigające się na torach Nascar to najdziwniejsze konstrukcje.

nak najlepszym miejscem do wyprzedzania jest prosta.

Najgorsze, co możesz zrobić, to uderzyć swym prawym przednim błotnikiem w tylny lewy samochodu, jadącego tuż przed Tobą (na łukach w lewo). Przeciwnik staje w poprzek przed maską i przestajesz kontrolować, co robi Twoje auto. Prawie zawsze kończy się to kolizją kilku samochodów. Tymczasem czołówka stawki oddala się poza Twój zasięg...

Podobne efekty daje uderzenie w tył, ale często przeciwnik wypada z gry, a Ty możesz jechać dalej – szczególnie jeśli nie uderzysz całym przodem, tylko jego prawą częścią w lewy tył. Wtedy przeciwnik pięknym młyńcem wali w bandę i blokuje drogę tym z tyłu, a Ty masz czystą drogę.

Oczywiście, możesz zakłócać spokój przeciwnikom na wiele innych sposobów. Wystarczy zajechać delikwentowi drogę tak, aby odwrócić wyżej opisaną sytuację – trzeba jednak uważać, aby to on stanął w poprzek toru.

Innym dobrym sposobem jest wypchnięcie ku bandzie przeciwnika, który wyprzedza Cię od zewnętrznej...

Wymagania:

16 MB RAM, 320×200 – 486DX-2/66 lub lepszy; 640×480 – Pentium (minimum 90)

pełną liczbę okrążeń trzeba się uzbroić w cierpliwość. Nie ma sensu rwać do przodu i jechać na pierwszej pozycji – samochód zużywa wtedy więcej paliwa i musisz częściej tankować. Lepiej być którymś z kolei (ale w pierwszej np. piątce) i, siedząc poprzedzającemu na zderzaku, korzystać z jego cienia aerodynamicznego. Dopiero przy końcu wyścigu, gdy po tankowaniu wiesz, że paliwa wystarczy Ci do mety, możesz przycisnąć do dechy i przebić się na czołową pozycję.

Edytor

Zanim wystartujesz w całorocznych mistrzostwach Nascar, musisz wykonać najważniejsze czynności, czyli wybrać sobie samochód i pomalować go tak, aby był charakterystyczny i aby Twoi fani rozpoznawali Cię bez problemu.

Oprócz blach zewnętrznych (reklamy sponsorów i numer startowego) musisz pomalować wewnętrzne powierzchnie i wybrać kolor kombinezonów Twojej ekipy. Jeśli chcesz się popisać zmysłem artystycznym – dobra zabawa gwarantowana na kilka godzin. Jeśli nie jesteś artystą, tylko brutalem wciskającym gaz do deski i wypychającym innych kierowców z toru, możesz pominąć ten aspekt gry i jeździć „firmowym" wozem Nascar Racing 2, z reklamami Sierry. Ja na swoim („lucky thirteen" – od numeru startowego) mam charakterystyczne znaczki „GTi". Zawsze też można sobie „strzelić" piękną rekinią mordkę na przednim zderzaku. Nie wolno też zapomnieć o reklamach sponsorów. W końcu to oni finansują Twoją karierę kierowcy rajdowego.

Sprzęt

Aby móc cieszyć się płynną grafiką, trzeba mieć mocny komputer. Aby wszystko chodziło jak należy, przy „full detals" niezbędny jest co najmniej Pentium 133 i mocna karta graficzna. Na moim DX4-133 można grać w niskiej rozdzielczości (jednak to, co widać na ekranie wygląda fatalnie) lub w wysokiej, przy wyłączeniu wszystkiego poza



torem, ale też nie jest to szczyt marzeń.

Dopiero DX4-160 (he, he nie ma takiego procesora, ale to fakt) pozwala na włączenie teksturowanej powierzchni toru i tekstur na samochodach. Przy takim ustawieniu można oglądać płynną grafikę w wysokiej rozdzielczości.

Oprawa programu

Gra pracuje w dwóch trybach – 320×200 i 640×480. Nie odkryję tu nic nowego, jeśli stwierdzę, że w wysokiej rozdzielczości wszystko wygląda o niebo lepiej. Wtedy grafika jest bardzo realistyczna. Najbardziej rzucają się w oczy doskonale poteksturowane samochody, które ścigają się razem z Tobą. Każdy jest inaczej pomalowany, w najbardziej fantazyjne wzorki, jakie można zobaczyć na autach. To właśnie znak rozpoznawczy wyścigów formuły NASCAR.

Wybitnie odtworzone są tory. Każdy ma sobie właściwą nawierzchnię, kształt, układ trybun i reklam. Tylko jedno nie pasuje do całości – zbyt „płaska" publiczność, która z trybun ogląda wyścigi. Trzeba jednak dodać coś, co popsuje humor posiadaczom słabszych komputerów. W niskiej rozdzielczości gra wygląda nie najlepiej – może nie tak ohydnie jak Power F1, ale kiepsko. Olbrzymie piksele straszą z ekranu.

Oprawa dźwiękowa na bardzo wysokim poziomie. Brak jednak nadzwyczajnych efektów, co wynika z faktu, że wszystko jak zwykle zostało zdigitalizowane, a rzeczywistość trudno jest „poprawić". Wydaje mi się, że lepiej być nie może. Odgłosy, które towarzyszą wszelkiego rodzaju kolizjom czy uderzeniom w bandę, są oddane doskonale, wiem to z własnego doświadczenia (he, he...). Choć, muszę dodać, że odgłos pracy potężnego silnika jest chyba zbyt mało sugestywny.

Grywalność jest wielka! Jednak to sprawa najbardziej dyskusyjna. Gra adresowana jest (pomimo opcji ułatwiających zabawę) do maniaków realizmu „za fajerą". Aby nauczyć się jeździć na jednym torze, trzeba wielu godzin treningów. Ustawienie sobie Arcade'owego modelu samochodu zamiast realistycznego psuje, moim zdaniem, całkowicie zabawę, choć dla wielbicieli Screamera może być jedynym sposobem na zaprzyjaźnienie się z NR2.

Wyścig wystawia też na próbę nasze nerwy. Można go oczywiście skrócić, aby trwał 1% czasu rzeczywistego wyścigu, ale wtedy w wypadku najmniejszej kolizji tracimy szanse na dobre miejsce. Dlatego, im więcej okrążeń, tym lepiej – tym dłużej będziesz przykuty do komputera. Więc naprawdę trzeba to lubić.

Wiktor Kozłowski

Podsumowanie

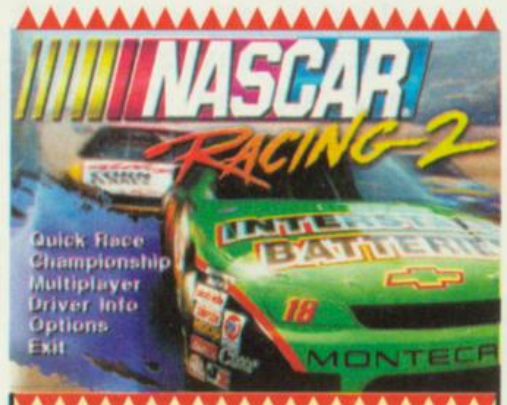
Nascar Racing to w tej chwili najlepsza propozycja dla maniaków czterech kółek i realistycznych ich symulatorów, również dla tych, którym Grand Prix niezbyt przypadła do gustu (ja wolę właśnie NR2). Doskonała grafika zasługuje na uznanie, a dźwięk jest taki, jaki powinien być. Grywalność – dla maniaków rzeczywistych symulatorów – wysoka. Naprawdę Nascar Racing 2 nie ma słabych stron. Jako symulator samochodu sportowego jest najlepszy, a jako gra komputerowa w ogóle plasuje się zaraz za Rally Championship.

Sędziowie nie karzą takich wybryków, a zresztą – jak mówią przepisy ruchu drogowego – trzeba zachowywać szczególną ostrożność i właściwy odstęp od wyprzedzanego. Niech się frajer uczy...

Jeśli nie miałeś najlepszego czasu „na kwalifikacji" i zamiast być pierwszy, startujesz ze środka stawki, lub co gorsza, z samego końca, czeka Cię nielicha przeprawa. Najważniejszy jest start. Od początku gaz do dechy i staraj się nie pchać w środek tłumu. Najlepiej zjechać ku wewnętrznej i tuż przy białej linii wyprzedzić na pierwszym łuku tylu, ilu się da. Potem trzeba „łykać" przeciwników po jednym, aby czasem nie spotkać się z którymś na łuku.

Przy wyścigu trwającym





Papyrus/Sierra 1997	
Symulator	
PC CD-ROM	
Grafika: 75%	
Dźwięk: 72%	
Ogółem: 83%	

WAGES OF WAR

„Oszczędność to wielki dochód."
Cycero

Najemnicy mają kiepską pracę. Tułają się po świecie i odwiedzają miejsca rzadko reklamowane w folderach agencji turystycznych. Inny też mają program zwiedzania: krótki, ale za to intensywny.

Jako szef firmy przyjmującej zlecenia dla najemników musisz umieć obchodzić się z tymi ludźmi: wyszkolić, wykorzystać ich wrodzone zdolności, wyposażyć i, co najważniesze, jeszcze na tym zarobić. Jeśli chcesz zakończyć karierę jako rezydent złotego wieżowca, przeczytaj garść uwag, jakie mi się nasunęły podczas męczenia gry Wages of War. Mam nadzieję, że okażą się przydatne, choć wytrawnych graczy z pewnością znudzą (za co z góry przepraszam!).

Wybór najemników – oszczędność czy rutyna?

Jakość najemników, którzy chcą pracować dla Twojej firmy, zależy od jej prestiżu. Tak czy inaczej, zawsze warto szarpnąć się na (przynajmniej) jednego zawodowca najlepszego z dostępnych i wynająć paru zupełnie zielonych, za to w miarę silnych, by służyli za tanich tragarzy. Zawodowiec potrzebny jest z jednego powodu: na początku uczestnicy walki poruszają się w kolejności od najbardziej do najmniej doświadczonego (liczy się ich poziom EXP i WIL). Jeśli weźmiemy do drużyny tylko osoby niedoświadczone może się okazać, że zanim dojdą do głosu, połowa z nich będzie szukała robaków, brodząc głową w trawie. Zawodowiec z pewnością nie zdoła zabić wszystkich wrogów, znajdujących się w polu widzenia (przy nieszczęśliwym lądowaniu może być ich kilku), ale powinien sobie poradzić z likwidacją największego zagrożenia.

W ostatnich misjach „tragarze" nie umiejący strzelać są właściwie nieprzydatni. Leżenie w krzakach i czekanie na



koniec ostrzału nie należy wtedy do pożądanych postaw.

Przy wyborze drużyny należy pamiętać o jeszcze jednej rzeczy – najemnicy doskonalą swe umiejętności, biorąc udział w kolejnych misjach. Im częściej będziesz zabierał grupę w tym samym składzie, tym będzie lepsza. Należy przy tym dodać, iż usługi wyszkolonego przez Ciebie najemnika kosztują znacznie mniej niż specjalisty, mającego od początku gry wysokie umiejętności. Z tego wniosek, że opłaca się inwestować w ludzi i chronić ich w trakcie misji.

Uzbrojenie – po zęby czy po kostki?

Na temat doboru uzbrojenia istnieją dwie szkoły. Pierwsza zakłada maksymalne wyposażenie najemnika we wszystko, co może być potrzebne na polu walki: dwa rodzaje broni (najczęściej długa i krótka lub nóż), kamizelkę kuloodporną, apteczkę, a nawet radio. Dwa rodzaje broni zalecane są ze względów bezpieczeństwa – broń lubi się zacinać w najbardziej nieodpowiednich momentach. Po drugie, aby w pełni wykorzystać skuteczność broni, należy dobrać jej rodzaj do stawianych przed nami zadań. Strzelanie z ciężkiego karabinu maszynowego do stojącego tuż obok wroga zazwyczaj nie spowoduje nawet jego zadraśnięcia (Dziwne? Ale prawdziwe!). Natomiast pistolet w tej sytuacji sprawdza się znakomicie.

Równie niezbędne wydają się: kamizelka kuloodporna, pozwalająca żołnierzowi wycofać się z walki o własnych siłach, apteczka umożliwiająca prowizoryczne opatrzenie ran oraz radio. Radio zresztą może się okazać ważniejsze niż się wydaje – ciężko się z tym ostatnim zgodzić, póki nie doświadczy się braku kontroli nad najemnikiem, który utracił z nami łączność (a czasem znajduje się w odległości kilku kroków od agenta, z którym mamy połączenie; to jednak nie wystarcza).

Oczywiście, nie należy się niewolniczo trzymać tych wskazówek. Specjaliście od techniki, nie mającemu bladego pojęcia o posługiwaniu się bronią (mógłby się postrzelić nawet z kuszy), nie należy wręczać karabinu. Zresztą to czyste marnotrawstwo – za amunicję trzeba przecież płacić! Wystarczy mu dać pistolet, a jeśli w składzie jest ktoś z ciężkim karabinem maszynowym – M-60 lub PKMS – pomyślanym jako broń zespołowa, przyda mu się jako pomoc do noszenia amunicji.

Mając tak wyposażony oddział nie powinniśmy w normalnych warunkach ponieść zbyt dużych strat. Oszczędzamy w ten sposób na pochówku czy leczeniu naszych podkomendnych.







Są takie chwile w życiu najemnika, kiedy nawet bagnet się zacina.

To podejście ma jednak spore wady: na wyposażenie oddziału musimy wydać mnóstwo pieniędzy, ryzykujemy utratę uzbrojenia w wypadku śmierci któregoś z najemników (a za to się płaci) i nadal nie mamy 100-procentowej pewności, że podwładny nie pozostanie bezbronny w obliczu wroga (nawet nóż, bagnet czy maczeta mogą się zaciąć!).

Z kolei druga szkoła zakłada w kwestii uzbrojenia, że ryzyko się opłaca. Podwładni dostają po jednej sztuce broni (którą najlepiej się posługują), mają jedną apteczkę na całą drużynę i muszą żywić się tym, co znajdą. Ta wersja, rzecz jasna,

Wages of War

Dystrybucja: Mirage





niesie ze sobą niebezpieczeństwo, że nasi ludzie zostaną poszatkowani, a my poniesiemy poważne wydatki na leczenie tudzież usługi zakładów pogrzebowych, ale w przypadku powodzenia pozwala osiągnąć dodatkowe zyski ze zbieractwa. W końcu za broń odebraną przeciwnikom, a później przekazaną naszym handlarzom, otrzymamy coś więcej niż słowo „dziękuję". Z tych dwóch modeli wyłania się trzeci – chronić tylko tych, którzy są tego warci, czyli najlepszych.

Wydatki pośrednie

W skład wydatków wchodzi opłacenie: wywiadu, dojazdu na miejsce akcji i treningu wybranych najemników.

Z dojazdem sprawa jest prosta – wystarczy sprawdzić, jakie misje pozostały do wykonania i już będzie wiadomo, czy można na tym zaoszczędzić.

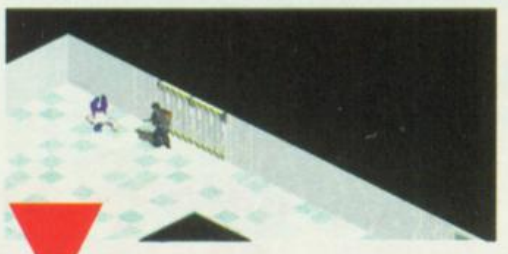
Z informacjami z rozpoznania już nie jest tak prosto. Oferta trzech firm jest jakościowo zróżnicowana i nic dziwnego, że najpełniejszy serwis informacji kosztuje najwięcej. Zawiera on: pełne informacje o zleceniodawcy, opis problemu, który przyjdzie Ci rozwiązać, wyszczególnienie przeciwników, z którymi będziesz walczyć, określenie przewidywanych strat i szans na powodzenie misji, mapę i zdjęcia. Te ostatnie są zazwyczaj bezużyteczne.

Najtańszy serwis informacyjny ma trochę wspólnego z rzeczywistością, ale nie na tyle, by można go uznać za podstawę planowania akcji (szczególnie jaskrawo widać to w misji 9., kiedy zupełnie fałszywie wskazuje miejsce spoczynku interesującego nas komputera; a na odnalezienie go mamy nie-





Misja 1. Należy zgrupować ludzi od strony helikoptera i samochodu, czyli środków transportu, które posłużą porywaczom do ucieczki z porwaną kobietą.



Misja 9. Można strzelać przez drzwi do ochrony. Mile widziany ładunek wybuchowy, jeśli tylko zamierzamy pozostać w laboratorium dłużej niż 10 minut.

Szkółka negocjacji

	Numer i nazwa misji	Zaliczka	Premia	Termin wykonania	Prestiż
1.	The CEO's Kid(nap)	424 000	635 000	28.01	1
2.	The BRIEFest of Moments	605 000	740 000	10.03	2
3.	The Stinger Sting*	448 000	448 000	12.05	3
4.	Is Nothing Safe Anymore?	588 000	719 000	1.08	1
5.	Search and Research	657 000	986 000	1.10	2
6.	Pipe(line) Dreams	757 000	1 135 000	14.12	2
7.	Radar Raiders*	626 000	660 000	1.02	3
8.	Who's Hunting Who?	1 113 000	1 113 000	22.04	2
9.	The Formula to Success	876 000	1 071 000	22.08	1
10.	Nearing to Crossroads*	563 000	890 000	7.11	3
11.	Camo and Ammo	814 000	1 221 000	21.12	1
12.	(Un)Bridging the Gap*	676 000	848 000	24.02	3
13.	Taking the Test	1 437 000	1 437 000	10.05	2
14.	Unexpected Company**	1 358 000	1 655 000	17.07	2
15.	Early Termination*	843 000	1 265 000	1.10	3

* – Misja rządowa; nie podlega negocjacji.

** – W zależności od rozwoju sytuacji w misji 13., możemy jako misję 14. dostać albo tę misję, albo Turning the Tables; warunki negocjacyjne są dokładnie takie same.

W tabeli podane są: maksymalne, możliwe do wynegocjowania wartości zaliczki i premii, możliwie najpóźniejszy termin realizacji misji (przy tych wartościach zleceniodawca jeszcze chce z nami rozmawiać i tylko od naszego uporu zależy, czy otrzymamy stawki maksymalne lub do nich zbliżone) oraz punkty prestiżu za wykonanie.

Należy kierować się zasadą: „Najpierw pieniądze, potem cnota", podpisując kontrakty, których nie zamierzamy zrealizować. Liczy się zaliczka.

wiele czasu, bo zaraz interweniuje ochrona obiektu). Jako rozsądne minimum należy więc przyjąć raport nr 2.

Szkolenie umiejętności, które będą potrzebne w danej misji (dokładniej na czas trwania misji) poprawia zdolności naszych najemników. Trening w posługiwaniu się bronią (weapon) doskonali zdolność WSK, odgrywanie „przebiegu misji" (czyli zgranie czynności w czasie) poprawia zdolności EXP i WIL, przećwiczenie zaś techniki podnosi zdolność TCH.

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

Na placu boju – ekonomia walki

Koszty operacji należy tak skalkulować, aby wyszło jak najtaniej. Należy więc oszczędzać amunicję i w miarę możliwości zabierać broń zabitym przeciwnikom. Im z pewnością już się nie przyda. Należy przy tym uważać, by nie skończyć misji, zanim nie obszukamy wszystkich (nie dotyczy misji 2. i 9., w których wypada się spieszyć).

Ponieważ obszukiwać można tylko trupy, ciężko rannych należy dobijać (hmm, taka gra). Gdy używamy do tego broni palnej, tracimy amunicję, która wszak kosztuje. Należy zatem używać ręki. To, co prawda, pochłania więcej punktów akcji, a w dodatku bywa mało efektywne (zwłaszcza przeciw wrogom odzianym w kamizelki kuloodporne), ale jeśli ktoś ma dużo czasu, może się w ten sposób bawić. Warto dodać, że zaglądanie do kieszeni nic nie kosztuje; dopiero podniesienie broni zabiera punkty akcji.

Sprawy czysto finansowe są bardzo ważne, warto też pamiętać o podstawowych zasadach sprawnego przeprowadzenia akcji.

Broń można odebrać tylko martwemu przeciwnikowi – ciężko rannego należy więc dobić.

- Po podłożeniu ładunku wybuchowego najemnik powinien się od niego oddalić na bezpieczną odległość, inaczej czeka go efektowny przelot nad ziemią i utrata przytomności (przy rzucaniu granatów najemnik z własnej i nieprzymuszonej woli wykonuje przepisowy pad na ziemię, chroniący go przed nadlatującymi odłamkami).
- Nie wolno kończyć ruchu otwarciem drzwi. W ten sposób ułatwiamy zdanie kryjącemu się za nimi przeciwnikowi: pozostaje mu tylko



Podsumowanie

Przyglądając się dłużej grze Wages of War zyskujemy dwa przeświadczenia. Po pierwsze, gra staje się bliższa rzeczywistości, gdy odkryjemy detale – w pierwszej chwili niedostrzegalne, a znakomicie wpływające na grywalność. Z drugiej strony – wychodzą wtedy na jaw śmieszne błędy. Te błędy są stopniowo likwidowane przez pojawiące się w Internecie patche – dzięki nim już niedługo WoW może się stać grą niemal doskonałą.



strzelić (a może nie starczyłoby mu punktów akcji na strzał, gdyby sam musiał otworzyć drzwi?).

- Nie wystarczy zajrzeć do pomieszczenia z holu, otwierając drzwi – trzeba wejść do środka. Dopiero wtedy mamy pewność, że wykryjemy wszystkie osoby obecne wewnątrz.
- W niepewnych sytuacjach należy zostawiać sobie kilka punktów akcji na strzał (ma to sens jedynie wtedy, gdy nasz najemnik ma wysokie EXP i WIL).
- Wszystkich rannych powinno się jak najszybciej wyleczyć. Jeśli rana nie jest opatrzona, kontuzjowany szybciej się wykrwawia – lekko ranny prędzej traci świadomość (aby go uratować, trzeba go ponieść do wyjścia z mapy), a ciężko ranny zostanie skreślony z listy najemników. Pocieszeniem może być fakt, iż w wersji 1.28, którą można znaleźć w Internecie na stronie www.nwcomputing.com (oraz w Gamblerze CD#5), nie



można już wykrwawić się na śmierć czy umrzeć od postrzału w kolano).

- Należy uważać na otwory okienne (najbezpieczniejszą, choć najpowolniejszą metodą jest przeczołganie się przed nimi).
- Przed przebiegnięciem przez odkryty teren należy użyć granatów dymnych, a zwykłe granaty rzucać w podejrzanie wyglądające leje i umocnienia skonstruowane z worków wypełnionych piaskiem.
- Nie cieszyć się, jeśli wróg potraktowany granatem jest nieprzytomny – mógł tylko chwilowo stracić przytomność. W następnej turze (lub drugiej z kolei) nasz człowiek może dostać kulkę od „nieprzytomnego" (zawsze lepiej sprawdzić rzeczywisty stan delikwenta pistoletem lub ręką); to samo grozi ze strony lekko rannych: tuż po zranieniu mogą się podnieść i strzelić.
- Powinno się używać właściwej broni do właściwych zadań (nie stosować karabinu do strzelania z 2 metrów).
- Nie wolno strzelać z pustym magazynkiem: żadnego pożytku, a traci się punkty akcji.

Ostatni sposób

Jeśli znajdziemy się w finansowym dołku i nie chcemy pożyczać od spekulanta Vinnie'ego, za to mamy w nadmiarze punkty prestiżu zgromadzone podczas poprzednich udanych misji, możemy podążyć za myślą Horacego „Najpierw pieniądze, potem cnota". Należy tylko sfingować przygotowania do misji, wynajmując jednego taniego najemnika, opłacając najtańszą wersję informacji zwiadowczych i najtańsze biuro podróży, po czym... przekroczyć termin realizacji misji. Prestiż nieco ucierpi, ale zaliczka pozostanie w kasie (najlepiej nadają się do tego misje zlecane przez korporacje: firmy dają duże zaliczki, a prestiżu tracimy niewiele). Nie należy wszak zapominać, że w Wages of War właśnie gotówka jest najważniejsza.

Sir Haszak

PS Podziękowania dla Shawna M. Bryana z Random Games Inc. za rozwianie wątpliwości, jakie pojawiły się podczas gry.

WAGES OF WAR
THE "BUSINESS OF" BATTLE

New World Computing/3DO 1997

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 75%

Dźwięk: 70%

Ogółem: 80%

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

HEROES of Might and Magic II



STUDIO 3DO

www.3do.com

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

KILLING TIME

COMPUTER PLAYER RECOMMENDED

CG RATED

CD-ACTION Lato '97

Jesteś studentem egiptologii poszukującym starożytnego zegara wodnego z okresu dynastii Faraona Ramzesa. Jako pierwszy od 60 lat człowiek wkraczasz na zakazaną wyspę Matinicus. Spotykasz tam ducha młodej spadkobierczyni wyspy - Tess Conway, która zginęła wraz z wieloma przyjaciółmi w roku 1932. Obsesją Tess był okultyzm, a zegar wodny, który rzekomo znajdował się w jej posiadaniu miał moc wiecznego życia. Czy uda Ci się odkryć sekrety wyspy i ujść z życiem?
Otoczony przez legiony zjaw i bestii będziesz musiał użyć całej swojej zręczności i rozumu, aby dotrzeć do serca przerażającej tajemnicy.

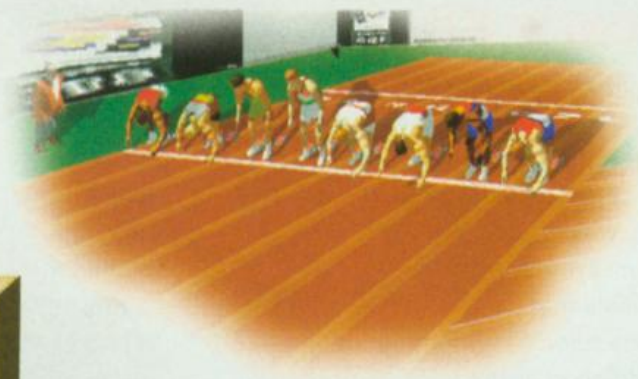


STRIFE



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

WAGES OF WAR





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

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

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

3DO DECATHLON GAMES



Realistyczne zawody lekkoatletyczne z teksturowaną w czasie rzeczywistym grafiką, bardzo dobrze opracowana opcja treningu, wszystkie konkurencje dziesięcioboju, nawet do ośmiu graczy jednocześnie.
Ultrarealistyczne animacje zawodników stworzone przy zastosowaniu techniki "motion capture".

Gra rozwija ogólną wiedzę o chemii organizmów żywych i genetyc

CREA

Ta niezwykle ciekawa, niesztampowa i mająca wiele elementów edukacyjnych gra została wydana tylko w wersji angielskiej. Dostałem więc zadanie napisania opisu, umożliwiającego najmłodszym, często nie znającym zbyt dobrze języka, dokładne zrozumienie istoty i działania gry.

Stanąłem przed bardzo trudnym zadaniem. Zgrozą przejmował mnie fakt, że będę musiał przetłumaczyć ogromną porcję wiadomości zawartych w grze, o genetyce, fizjologii, hormonach oraz przeróżnych współzależnościach i interakcjach między nimi zachodzących. Gdybym to wszystko napisał, najprawdopodobniej naczelny odesłałby mnie z takim artykułem do pisma „Wiedza i Życie" [1. Nigdy byś tego nie napisał. :) 2. Nawet gdyby, to odesłałbym Cię, ale do diabła – Alx]. Dlatego tekst zawiera tylko najistotniejsze informacje potrzebne do grania, opcje dostępne w programie, a kwestie biologii w Creatures omawia tylko w ogólnym zarysie (i tak wyszło tego bardzo dużo).

O obsłudze

„Creature" to pojęcie ogólne, oznaczające „stworzenie", „norn" – to nazwa własna gatunku, który wychowujemy. Stworzenia żyją w Albii, my jesteśmy w ich świecie obecni pod postacią dłoni. Świat to niezwykle barwny, można w nim znaleźć wiele przedmiotów służących nornom do zabawy i nauki. Różnorodne windy, platformy transportowe i teleporty urozmaicają krajobraz.

Korzystając z prawego klawisza myszy możemy niektóre przedmioty przenosić, np. podawać jedzenie nornom, a także wybierać aktualnego norna, klikając na nim dwukrotnie. Jeśli chcemy go ukarać, „klikamy" lewym przyciskiem na jego tylnej części ciała – norn dostaje wtedy klapsa. Nagradzamy stworzonko, wykonując podobną czynność na jego głowie. Aby zwrócić uwagę norna na jakiś przedmiot, machamy nim przed jego oczami.

Creatures

Dystrybucja: Optimus Bis

Menu gry

Plik (File) – umożliwia połączenie internetowe, import i eksport nornów [jak to brzmi! – Alx] i wyjście z programu z automatycznym zapisem. **Widok** (View) – włączanie/wyłączanie paska narzędzi i paska stanu (na dole ekranu). **Kamera** (Camera) – śledzenie norna, płynne przewijanie ekranu, wskazanie aktualnego norna, dodaj/usuń ulubione miejsce (pozwala zdefiniować miejsca najczęściej odwiedzane i uniknąć kłopotliwego przewijania za każdym razem, gdy chcemy się do nich dostać), lista zdefiniowanych ulubionych miejsc. **Zestawy narzędzi** (Tools) – opcje dostępne pod ikonami paska narzędzi (patrz niżej). **Norny** (Norns) – wybór norna z listy. **Pomoc** (Help) – pomoc tematyczna, tipy, czyli praktyczne porady (bardzo zachęcam do lektury), informacje o programie.

Pasek narzędzi

Pole dialogowe – umożliwia zapamiętanie kilku zwrotów najczęściej wypowiadanych do nornów.

Dymek – powtarza ostatnio wypowiedziany zwrot, polecam jednak stosowanie kombinacji klawiszy Ctrl+S.

Znak zapytania – pomoc.

WEB – opcja współpracy z Internetem.

Symbole play/pause – rozpoczęcie/wstrzymanie akcji gry.

Zestaw posiadacza (Owner's Kit)

1. Wpisujemy dane personalne i naciskamy „register". Zauważcie, że w oknie „age" podawany jest aktualny wiek norna, wiemy więc, w którym stadium życia znajduje się nasz maluch.
2. Robimy zdjęcia i wybieramy najładniejsze norny.
3. Tak wygląda akt narodzin norna.



Apteczka (Health Kit)

1. Mierzenie temperatury ciała norna.
2. Wskaźniki poziomu bólu, głodu, wyczerpania, potrzeby snu, znudzenia. Należy je utrzymywać na jak najniższym poziomie, dokarmiając, zabawiając i w razie potrzeby lecząc norny.
3. Schemat aktywności mózgu norna.
4. Apteczka z ziołami.





GAMBLER

TURES

Kamera – włącza śledzenie aktualnego norna.

Strzałka – pokazuje, który norn jest aktualnie wybrany (dzięki tej opcji dowiesz się np., że Zenon to ten drugi od lewej).

Oko – włącza okienko, w którym widać, na co patrzy wybrany norn (przydatne w procesie uczenia).

Wylęgarnia – wywoływanie dyskietki z jajami i wybór jaja.

Zestawy – posiadacza, naukowy, rozrodczy i apteczka (ich opis znajdziecie w ramkach).

Statystyki – pokazują kolejno: liczbę jaj „wysiedzianych" w inkubatorze, „wysiedzianych" naturalnie, liczbę nornów, które umarły i tych żyjących. Poza tym punkty za rozmnażanie nornów i czas.

Zestaw „mały grabarz" – umożliwia napisanie na nagrobku kilku słów, upamiętniających zmarłego norna.

Na początku było jajko

Jajko, dostarczone na osobnej dyskietce (Egg Disk), należy umieścić w inkubatorze, z którego po chwili wyskoczy nowiuśki norn. Najlepiej zacząć od dwóch nornów płci przeciwnej. Z dysku wybieramy chłopca (kółeczko ze strzałką ku górze) i po pewnym czasie dziewczynkę (kółeczko z krzyżykiem). Najlepiej odczekać trochę między jednym a drugim wykluciem do chwili, gdy pierwszy maluch podrośnie i częściowo się usamodzielni. „Nowiutkiemu" nornowi nadajemy nazwę, robimy mu zdjęcie i rejestrujemy jego narodziny, korzystając z zestawu posiadacza. Pierwszą czynnością, jaką norn powinien opanować, jest jedzenie. W tym celu weźcie jakiś jadalny przedmiot i machajcie przed nornem, aż go od Was zabierze. Wtedy należy go nagrodzić głaskaniem. Gdy zje, również trzeba go pochwalić (pogłaskać).

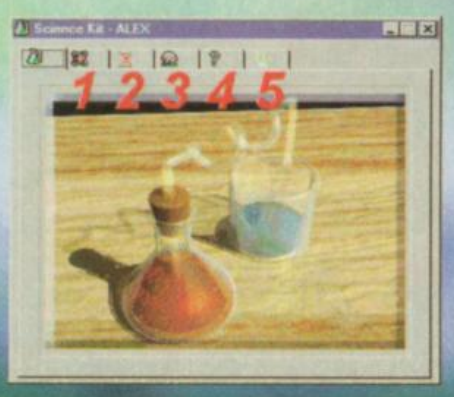
Wykorzystując np. piłkę, zwabiamy norna do komputera, gdzie będzie się uczył mówić. Trzeba pamiętać, że poznawane przez niego słowa mają ściśle określone, dość szerokie znaczenie (wyjaśnienia w ramce). Gdy nauczy się już czasowników, będzie musiał przyswoić sobie nazwy przedmiotów, które go otaczają. W tym procesie gracz bierze czynny udział. Kontaktuje się z nornami, korzystając z okna dialogowego – wpisuje tam zwroty, które chce wypowiedzieć. Uaktywnia je, wciskając kombinację klawiszy Ctrl+S – pojawia się wtedy „dymek" z wybranym napisem. W trakcie nauczania nazw najlepiej włączyć ikonkę „Oko", możemy wtedy śledzić, na co nasz maluch patrzy i czy na przykład nie wpajamy mu, że owady wesoło brzęczące w okolicy ula to miód.

Następną rzeczą, o którą zresztą musimy dbać stale, jest zdrowie naszych pupilków. Kontrolujemy je za pomocą apteczki (opis w ramce obok). Najważniejsze jest obserwowanie wskaźników głodu, zmęczenia oraz znudzenia i utrzymywanie ich na niskim poziomie — służy do tego ostatnia opcja apteczki, oferująca zbiór podawanych doustnie specyfików (kwiatki, zioła i inne) wraz z opisem ich działania (koniecznie się z nimi zapoznaj, bo niektóre, pokazane tylko dla przestrogi, są silnie trujące).

Jeżeli Twój maluch spotka, najczęściej wysoko na drzewie, grendelsa (takie brudne, brzydkie stworzenie w kropki, trochę jak żaba w peruce) to jak najszybciej go stamtąd zabierz i najlepiej niech przez jakiś czas nie kontaktuje się z pozostałymi nornami, bo jeśli się zaraził, może przenieść choro-

Zestaw naukowy (Science Kit)

1. Miejsce, w którym możecie porównywać różne zmienne organizmu (np. badać zależności między głodem, poziomem cukru we krwi a uczuciem znużenia).
2. Informacje genetyczne.
3. Schemat pokazujący aktywne synapsy w mózgu norna.
4. Wskaźniki aktywności w danych dziedzinach życia.
5. Miejsce umożliwiające dokonywanie zastrzyków z różnych specyfików, czasem jedyny ratunek dla naszych maluchów.



Zestaw rozrodczy (Breeder's Kit)

1. Wykresy poziomu popędu płciowego, progesteronu/testosteronu, płodności.
2. Środki, wpływające na poziom popędu płciowego.





Kolejne etapy życia nornów

Norny żyją ok. 15 godzin czasu rzeczywistego. Mają pewien stały, charakterystyczny cykl życiowy.
Niemowlę – czułe na choroby i uszkodzenia, wiele się bawi i trudno je czegokolwiek nauczyć. Dziecko – żywiołowo odkrywa świat, szybko się uczy (także od starszych nornów), zadaje wiele pytań. „Młodzież" – to stadium norny osiągają po ok. godzinie gry, wzrasta zainteresowanie płcią przeciwną. Dorośli – osiągają dojrzałość płciową, najlepszy czas na rozmnażanie.
Wiek starczy – zmniejszona odporność na infekcje i uszkodzenia, czasem (ale rzadko) potomstwo.

Objawy infekcji i urazów oraz sposoby ich leczenia

Leczenie przeprowadzamy za pomocą apteczki (zioła, badanie temperatury) i zestawu naukowego – zastrzyki, obserwacja zmiennych organizmu, np. poziomu przeciwciał (antibodies), antygenów (antigens), bólu...
Infekcje bakteryjne – wzrost poziomu antygenów i niski poziom przeciwciał tego samego typu, wzmożony ból, zachwiane poczucie zimna/ciepła, zmęczenie, wysoka temperatura. Leczenie polega na odpowiednim odżywianiu – zioła wzmacniające i witaminy. W poważnych przypadkach trzeba stosować leki i środki przeciwbólowe.
Zatrucia – wzmożony ból, brak apetytu. Należy podawać odpowiednie zioła i środki przeciwbólowe.
Wyczerpanie i niedożywienie – niski poziom aktywności życiowej, za mały poziom glukozy, głód. Karmić dobrze, ewentualnie stosować zastrzyki energetyczne.
Uszkodzenia ciała – powodowane głównie przez grendelsów, mogą prowadzić do poważnych infekcji. Należy profilaktycznie podawać leki wzmacniające, szczególnie dobrze odżywiać i stosować kwarantannę.



Znaczenie podstawowych czasowników

Sleep – prośba, aby norn poszedł spać.
Look – popatrz na obiekt, który pokazuję dłonią.
Push – użyj przedmiotu, popchnij go, naciśnij, zjedz.
Pull – pociągnij.
Stop – przestań robić to, co aktualnie robisz.
Yes – nagroda słowna za coś, co norn zrobił dobrze.
No – kara, dezaprobata dla złego postępowania norna.
Come – podejdź do dłoni.
Run – jak najszybciej uciekaj.
Get – podnieś obiekt.
Drop – upuść niesiony obiekt.
What – pytanie norna, o czym myśli.
Right/Left – idź w prawo/lewo.



bę na inne. Norny mogą ucierpieć na wiele sposobów – dokładny opis, objawy i sposoby leczenia chorób znajdują się w tabeli obok.

Z rozmnażaniem nornów sprawa jest prosta. Te słodkie stworzonka, w przeciwieństwie do większości ludzi, w sprawach seksu są bardzo bezpośrednie (m.in. dlatego proponowałem przerwę między lęgiem chłopca i dziewczynki) i gdy się spotkają, strasznie trudno ich czegoś nauczyć – wiadomo, bardzo sobą zajęte. Korzystając z opcji zestawu rozrodczego wiemy, kiedy oba osobniki są płodne (faceci – male – cały czas, a panny – female – tylko w określone dni płodne, czyli tak jak u ludzi). Do stosunku dochodzi, gdy usłyszymy takie głośne cmoooooknięcie. Jeśli wszystko się uda, samiczka zajdzie w ciążę (co widać w zestawie rozrodczym) i złoży jajko. Jajko można włożyć do inkubatora, ale trzeba pamiętać, że gdy raz go dotkniemy to otworzy się tylko w sztucznych ścianach wylęgarni. Można je też pozostawić, aby „dojrzało" w naturze, co jest procesem długotrwałym, ale dającym więcej satysfakcji. Istotną informacją dotyczącą rozrodu jest fakt, że Albia może w danej chwili pomieścić maksymalnie tylko osiem nornów. Jeśli nornów jest właśnie tyle, wtedy automatycznie przestaje działać inkubator a jaja leżące na łonie natury „czekają", aż w Albii zwolni się jakieś miejsce.

Internetowa symulacja ewolucji organizmów żywych

Ciekawą opcją, dostępną w programie, jest możliwość wymiany nornów poprzez Internet. Pomysł o tyle interesujący, że – według zapewnień autorów – podczas zapłodnienia wirtualny materiał genetyczny nornów (to, w czym zapisany jest ich kolor oczu, kształt twarzy itp.) zostaje, jak u ludzi, losowo przemieszany, czego efektem jest potomstwo dziedziczące cechy każdego z rodziców (koniowata twarz tatusia i krzywe nóżki mamusi). Ponadto, co najciekawsze, symulowany jest też proces losowego mutowania materiału genetycznego – efekty mogą być dwojakiego rodzaju. Norny mogą ucierpieć w wyniku takiej mutacji (np. staną się bezpłodne lub bardzo chorowite) albo na niej zyskać (zwiększona odporność na choroby lub np. ZWIĘKSZONA INTELIGENCJA!!!). Biorąc pod uwagę liczbę potencjalnych użytkowników programu Creatures i przewidując liczbę możliwych mutacji zachodzących przy rozmnażaniu nornów, producenci zapewniają, że norny będą ewoluować, a efekty tej ewolucji każdy będzie mógł podziwiać na swoim komputerze, dzięki sieci Internet.

Idea tyleż niespotykana, co godna podziwu. Szczerze życzę, żeby się udało – to przecież pierwsza próba stworzenia na PC namiastki ligencji.

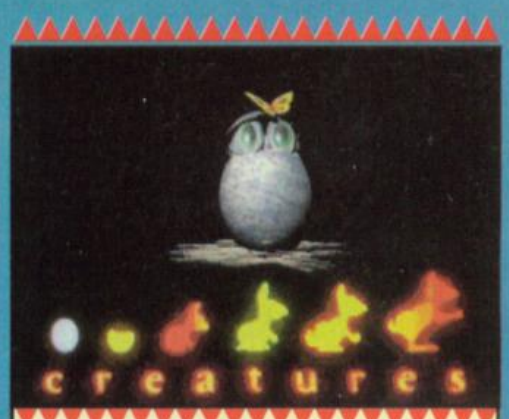
Tymoteoo

Wymagania:

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

Wnioski

Gra superoryginalna, dość dobrze wykonana, mająca wiele elementów edukacyjnych. Rozwija np. ogólną wiedzę o chemii organizmów żywych i genetyce, o zasadach działania nagrody i kary w procesie wychowywania, objawach podstawowych dolegliwości i chorób oraz o metodach ich leczenia. Ponadto rozwija zachowania opiekuńcze, uczy stosowania metod porównawczych i wyciągania z nich wniosków. Niestety, gra jest tylko w wersji angielskiej i młodszy odbiorca bez pomocy rodziców raczej nie będzie mógł jej w pełni zrozumieć.



Warner Interactive 1996

Symulator

PC CD-ROM

Grafika: 80%

Dźwięk: 75%

Ogółem: 78%



Już możesz oswoić niedźwiedzia!

nowe postacie
nowe misje
lepsza grafika
46 minut muzyki CD
prostsza obsługa
inteligentniejszy przeciwnik

cena 89.00 PLN (z VAT),
dla zarejestrowanych użytkowników "Polan"-
upgrade 55.00 PLN

Upgrade dostępny wyłącznie u dystrybutora.
Dostępna również Edycja Specjalna z Koszulką - 109.00 PLN
oraz sama Koszulka z Bombowym Nadrukiem - 29.90 PLN!

Do nabycia we wszystkich dobrych sklepach
z grami komputerowymi lub bezpośrednio u wydawcy:

Hurtownia Oprogramowania **USER**
Dział Wydawniczy: skr. poczt. 14, 31-557 Kraków 49
e-mail: user@bci.krakow.pl
WWW: http://www.com-pass.com/user

USER

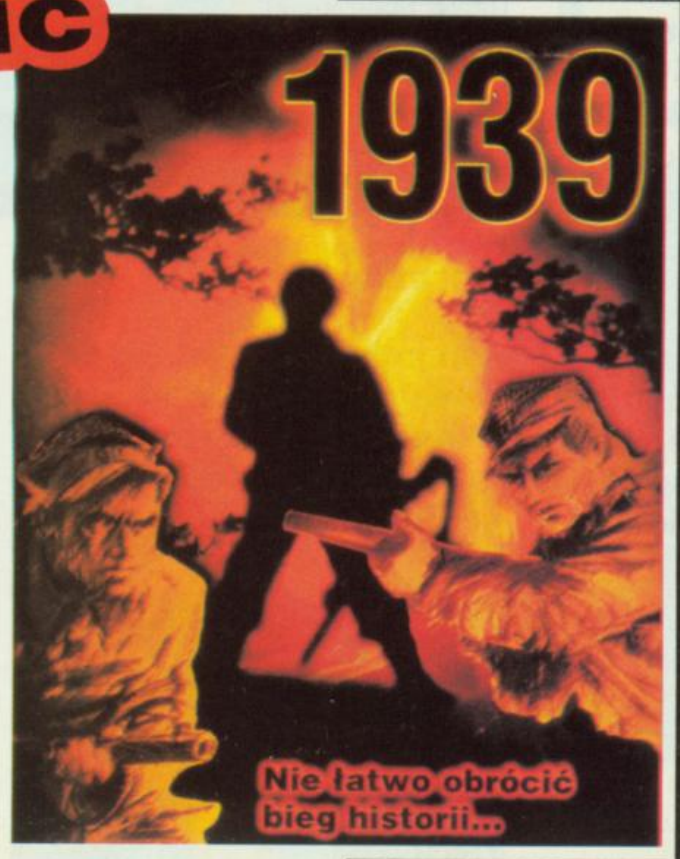
Polana

CD

OPCJE
MENU

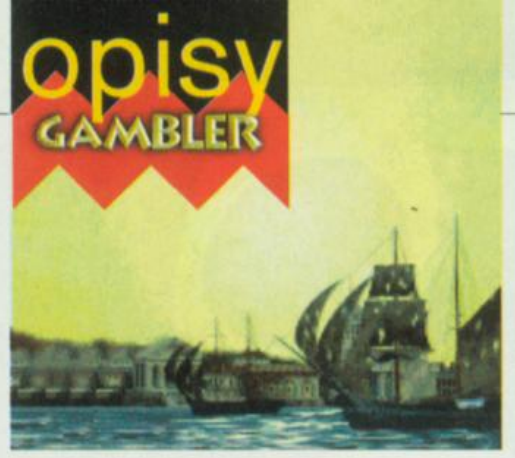
© AGP (012) 67 10 50

Nie łatwo obrócić bieg historii...



Realistyczne odtworzenie warunków walki:
- **o**graniczona widoczność
- **w**pływ terenu na mobilność jednostek, widoczności, walkę i obronę
- **n**asze i nieprzyjacielskie oddziały zdobywają w walce doświadczenie
- **p**unkty zaopatrzenia, możliwość transferu sił pomiędzy jednostkami
- **l**otnictwo zwiadowcze
- **7** historycznych oraz 5 fikcyjnych scenariuszy
- **k**ilkanaście rodzajów dostępnych wojsk

1939









ADMI
SEA BA

Bitwy morskie nie są tematem zbyt popularnym w grach komputerowych. To dziwne, ponieważ tematyka jest interesująca i oferuje znaczne możliwości. Gry strategiczne zajmują się najczęściej jednostkami lądowymi – okręty, w najlepszym przypadku, pełnią w nich rolę dodatkowych elementów, uatrakcyjniających grę. Dopiero ostatnio pojawiły się dwie gry o tematyce czysto morskiej: Age of Sail, zrealizowana przez firmę TalonSoft, a wcześniej – produkt firmy MegaMedia, Admiral: Sea Battles.

Scenariusz

jest prosty: morze, dużo lądu, szybka akcja... Autorzy gry nie dbali zbytnio o realizm. W grze występują statki najróżniejszych typów, pochodzące z odległych od siebie epok. Dowodzimy galerami, galeonami, kliprami, a nawet okrętami żaglowo–parowymi!

Możemy budować porty, które umożliwiają nam remont uszkodzonych statków i budowę nowych. Groźnym przeciwnikiem dla wszystkich drewnianych okrętów są forty nabrzeżne... Jednak główną siłą uderzeniową są okręty. Nie możemy wysadzać desantów, cała walka odbywa się wyłącznie na morzu, przez ostrzał lub abordaż.

Śmiertelnym wrogiem lub wspaniałym sprzymierzeńcem naszej floty jest pogoda. Prędkość przemieszczania się statku zależy od jego typu, stanu ożaglowania oraz od kierunku wiatru. Sztormy mogą rzucić okręty na rafy (natychmiastowe zniszczenie), zepchnąć na mieliznę (jeżeli nie możemy ich sprowadzić na głęboką wodę, to kolejny sztorm je zniszczy) lub sprowadzić pod działa fortów przeciwnika. Niestety, nie istnieje takie zagrożenie, jak brzeg zawietrzny – zmora wszystkich żaglowców. Statki nie mogą rozbić się na brzegu! Nie da się ukryć, że z realizmem nie ma to nic wspólnego. Z drugiej strony, uwzględnienie takiego utrudnienia wymagałoby wprowadzenia dużo większych obszarów morskich, co oznacza znaczną zmianę ogólnej koncepcji gry, a czegoś takiego trudno wymagać od twórców Admirała...

Walkę rozpoczynamy z kilkoma jednostkami (wybranymi z posiadanych rezerw) oraz z zapasem gotówki. Cele gry określa rodzaj misji, którą mamy wypełnić. Może to być budowa portu w określonym miejscu, doścignięcie uciekającego wroga, czy (najczęściej) zniszczenie wszystkiego, co oznakowane jest flagą odpowiedniego (zielonego) koloru. Najciekawsze, ale też najtrudniejsze są misje pościgowe.



Oprawa

Admiral: Sea Battles ma grafikę na przyzwoitym poziomie. Okręty są ładnie zaprojektowane. Martwotę oceanu urozmaicają bardzo sympatyczne animacje: latające ryby, płetwy rekinów, polujące orki... Filmy wideo są wysokiej jakości. Niestety, dźwięk ustępuje jakością grafice.

Sztuczna Inteligencja

Ponownie (który to już raz?) SI okazało się największym problemem twórców gier strategicznych. Komputer w Admirale jest przeciwnikiem mało





Admiral: Sea Battles

Dystrybucja: Master

MegaMedia 1996

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 75%

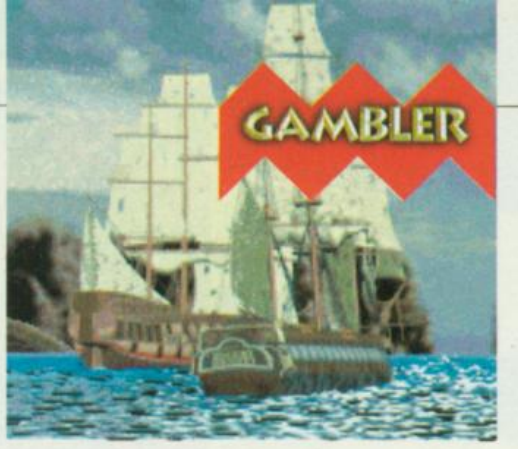
Dźwięk: 50%

Ogółem: 65%









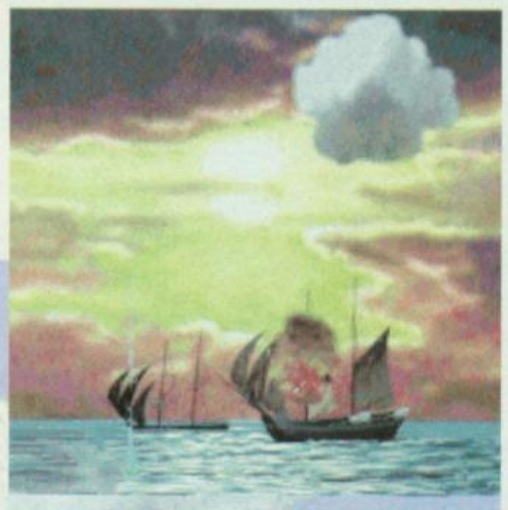
RAL: ATTLES

wymagającym. Na szczęście, potrafi chociaż wykorzystać nasz gruby błąd, ale przy ostrożnej, dobrze przemyślanej rozgrywce nie ma najmniejszych szans. Jako metodę rekompensaty programiści wymyślili bonus finansowy. Wszystko jest jeszcze w porządku, gdy przeciwnik dostaje 200 tys. w gotówce, ale w momencie, gdy dysponuje sumą większą niż 800 tys. zaczynają się poważne problemy. Temat ten omawiam szczegółowo w ramce.

Rozwiązanie problemu SI metodą ilościową, zamiast jakościową, jest największym błędem firmy MegaMedia...

Sytuacja zmienia się znacznie, gdy gramy z żywym, inteligentnym przeciwnikiem. Można grać we dwójkę na tym samym komputerze, w sieci, przez modem, czy kabel lub przesyłanie e-mailów.

W takim przypadku gramy na jednej z 17 dostępnych map. Dysponujemy trzema portami i sumą, której wysokość określamy na początku rozgrywki. Szkoda że nie możemy uzyskiwać w czasie gry dodatkowych dochodów, np. po zniszczeniu portu przeciwnika czy udanym abordażu na jego statek. Gra sprowadza się tylko do walki, aż wyczerpią się początkowe zasoby finansowe.





Okręty

Aktualny stan statku opisuje 6 współczynników: klasa okrętu, poziom punktów życiowych, możliwości ruchu, siła ognia, stan liczbowy załogi oraz jej doświadczenie. Wszystkie wskaźniki określają w procentach stosunek do podstawowych wartości, charakteryzujących daną klasę statku.

Naszą główną siłą uderzeniową są okręty liniowe: trójpokładowe, dwupokładowe oraz galeony. Mają wysokie koszty produkcji, ale dysponują znaczną siłą ognia i dużymi możliwościami bezpośredniego ataku. Są też odporne na ostrzał przeciwnika.

Galeony charakteryzują się największym wśród sił morskich zasięgiem ognia, są jednak bardzo powolne. Dlatego warto ich raczej używać w misjach obronnych niż podczas ataku – spowalniają wtedy znacznie ruchy całej floty.

Fregaty i klipry to okręty średniej wielkości. Dysponują one, za stosunkowo niską cenę, dobrymi właściwościami żeglugowymi (szczególnie kliper, który potrafi pływać nawet podczas sztilu) oraz znaczną siłą ognia. Nie są jednak tak odporne na atak jak okręty liniowe. Stanowią jednak poważną siłę uderzeniową, szczególnie w walce z mniejszymi jednostkami.

Małe statki (wszystkie pozostałe, poza wyżej wymienionymi) mają niewielką odporność na ogień przeciwnika, ale potrafią przepływać przez mielizny. Mają też duże możliwości żeglugowe, również przy niekorzystnym wietrze. Największą ich zaletą są niewielkie koszty budowy.

Galery, dozorowce (tender) oraz brygi dysponują wspaniałymi parametrami abordażu i są poważnym zagrożeniem nawet dla okrętów liniowych.

Strategia w zwykłych misjach

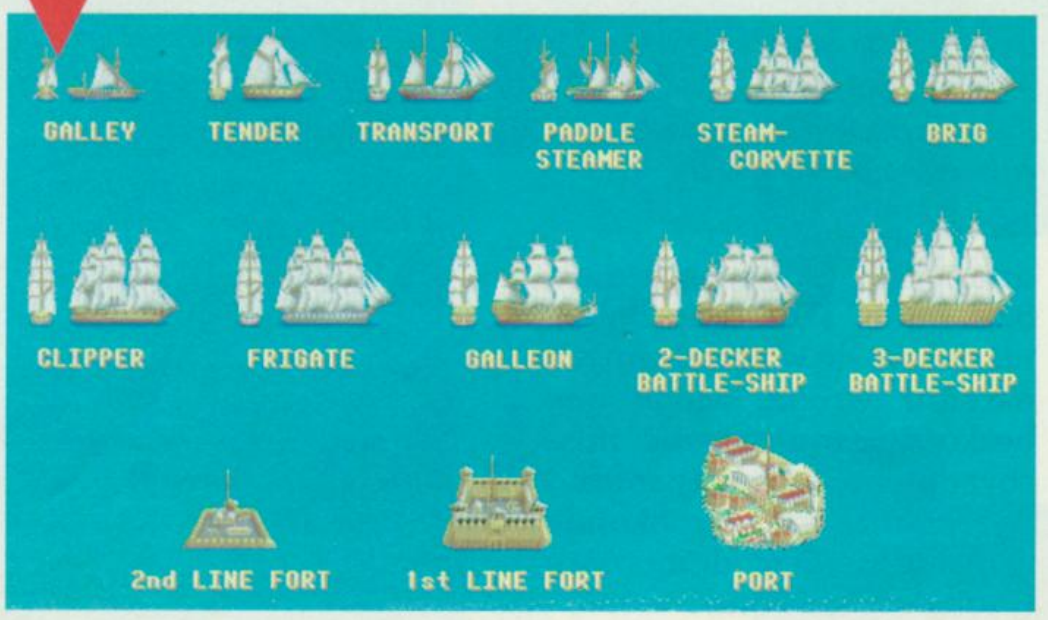
Przede wszystkim, o ile nie jest to celem misji, nie powinniśmy niczego budować. Każdy nowy port to strata gotówki, bez żadnych wpływów (niestety, w grze odczuwa się wyraźny brak elementów ekonomicznych...). Lepiej stracić czas na powrót do portu macierzystego niż wydać 5000. Jeżeli nie możemy za pomocą naszej floty obronić portu, to jeden czy dwa forty niewiele tu pomogą.

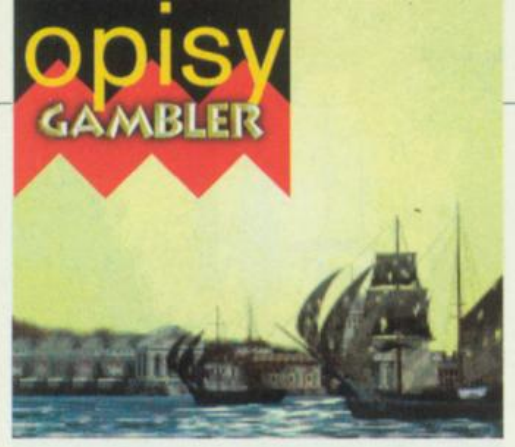
Nie należy także budować żadnych statków. Trzeba zdobywać je abordażem i remontować (w jednej turze do 33% stanu początkowego). Naprawy są tańsze niż wybudowanie nowego okrętu, a statki znajdujące się na redzie portu (sąsiadujące z nim kwadraty) mają zapewnione bezpieczeństwo podczas sztormu. Nie bez znaczenia jest także fakt, że załoga zdobytego statku ma

Wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, Windows 95, minimum 18 MB na twardym dysku, CD-ROM 2×, SVGA, mysz

Typy jednostek





znacznie wyższy poziom doświadczenia (umiejętności marynarzy zwodowanego okrętu są na poziomie 0%).

W niektórych przypadkach abordaż bywa bardziej skuteczny niż ostrzał. Oczywiście, nigdy nie możemy mieć pewności zwycięstwa, ale przy pewnej praktyce jesteśmy w stanie przewidzieć prawdopodobne skutki bezpośredniego ataku. Sukces zależy od liczebności atakującej i broniącej się załogi (aktualny stan i klasa okrętu) oraz od poziomu jej doświadczenia. Po wybraniu opcji abordażu okręt nie może już w danej turze wykonywać innych czynności, dlatego przed atakiem warto wystrzelić salwę burtową (niekoniecznie w kierunku abordażowanego statku).

Podstawową techniką, chroniącą przed abordażem, jest grupowanie naszych okrętów – po 2 na jednym polu. Wtedy, aby zaatakować, przeciwnik musi zatopić jeden ze statków.

Podczas ostrzału warto pamiętać, że jego skuteczność wzrasta wraz ze zmniejszeniem się odległości od celu. Z drugiej strony, lepiej prowadzić mniej skuteczny ogień, niż dostać się w zasięg innych okrętów wroga. Mogą one bezkarnie zaatakować nasz zbyt daleko wysunięty statek i w tej samej turze spokojnie wycofać się (nie dając nam możliwości odwetu).

Wnioski

Admiral: Sea Battles opiera się na bardzo prostym pomyśle. Wiadomo jednak, że niezbyt skomplikowane scenariusze tworzą największe przeboje. Gra jest momentami rewelacyjna, niestety, chwilami staje się męcząca i nudna. To wina fatalnej SI i niezbyt przemyślanych prób rekompensaty problemu przez ilość, a nie jakość.

Gdyby programiści firmy MegaMedia popracowali trochę nad komputerowym przeciwnikiem, mielibyśmy grę należącą do ścisłej ekstraklasy – a tak, dostaliśmy zaledwie dobrą i to tylko w przypadku, gdy możemy pograć z żywym przeciwnikiem

Walka z „górą złota",



na przykładzie 6. scenariusza, kończącego pierwszą serię misji. Komputer ma na starcie ponad 800 tys., my – ok. 60 tys. oraz to, co udało nam się zaoszczędzić w poprzednich scenariuszach. Niech będzie to dodatkowe 40 tys. (bardzo optymistyczne założenie). Startujemy z 16 statkami, które zostały wyremontowane po pomyślnym ukończeniu misji z poprzedniego scenariusza.

W rejonach „zewnętrznych" można spokojnie zniszczyć całość sił lądowych i morskich wroga. Niestety, wszystkie (!) nowe statki komputer buduje wewnątrz swoich „umocnień". Wkrótce mamy do czynienia ze skoncentrowaną w jednym miejscu flotą, składającą się z około 150 okrętów (w większości dwupokładowych). W pobliżu pływa dodatkowa grupa 30 trójpokładowców.

Jeżeli uda nam się zdobyć 14 statków – najlepiej (!) abordażować te większe (głównie dwupokładowe i galeony) – i nie stracimy żadnego z wcześniej posiadanych, to możemy wystawić przeciwko tej Wielkiej Armadzie flotę liczącą 30 okrętów.

W takim tłoku nie ma nawet co myśleć o abordażu. Statek atakujący musiałby wejść zbyt daleko w szyk przeciwnika. Pozostaje tylko walka ogniowa. Niech nasze 3 strzały niszczą statek wroga (bardzo optymistyczne), a jego 4 strzały – nasz (bardzo pesymistyczne dla naszego przeciwnika). W pierwszej salwie likwidujemy 10 statków. Niech „zieloni" ostrzelają nas TYLKO z 60 okrętów. W wyniku wymiany ognia tracimy 15 naszych statków, czyli połowę sił, którymi dysponujemy! Inaczej mówiąc – tragedia. W takich warunkach trudno myśleć o wygraniu bitwy.

Musimy grać w taki sposób, aby zniszczyć jak największe siły wroga, przy jak najmniejszych uszkodzeniach (bez strat!) naszych statków. Można to zrobić tylko poprzez wykorzystanie słabości SI...

Najpierw musimy zniszczyć „zewnętrzne" siły morskie wroga i znajdujące się w tym rejonie forty. Potem trzeba znaleźć stanowisko pozwalające nam na w miarę bezpieczny ostrzał jednostek przeciwnika. Mapa [J] przedstawia rozmieszczenie sił obu stron. Nasze okręty powinny być zgrupowane tak, aby w pierwszej linii znajdowały się trójpokładowce oraz galeony [A]. Takie ustawienie daje nam sporą przewagę nawet w zwykłym starciu.

W tym przypadku dodatkowym czynnikiem jest istnienie czegoś w rodzaju „linii demarkacyjnej" [B]. Statki „zielonych" (najczęściej dwupokładowe, niekiedy fregaty, potrafi się też przyplątać jakiś galeon lub okręt trójpokładowy) nie przekraczają jej. Nieliczne wyjątki potwierdzają tylko tę regułę. Możliwe są dwa wytłumaczenia tego faktu.

1. Cieśnina nie pozwala na skoncentrowanie większej liczby okrętów i każdy atak kończy się zawsze poważnymi stratami. Komputer „widzi" beznadziejność każdej próby ataku, ale nie bierze pod uwagę naszych kłopotów finansowych...
2. Istnieje rzeczywiście jakaś linia graniczna, wyznaczona przez twórców gry, której statki „zielonych" nie mogą przekroczyć.

Okręty dwupokładowe mają zasięg 5 pól [C]. Dlatego nasze jednostki są na swoich pozycjach bezpieczne. Ponieważ zasięg trójpokładowców wynosi 6 pól [D], a galeonów – 7 pól [E], możemy spokojnie niszczyć kolejne podpływające okręty przeciwnika. Na wypadek, gdyby znalazły się jakieś bardziej zdesperowane grupy wrogich statków, warto trzymać niewielki odwód złożony z fregat i okrętów dwupokładowych [F]. Reszta naszych sił [G] nie uczestniczy bezpośrednio w starciu. Rezerwa powinna jednak przebywać w pobliżu, jako siła odstraszająca. Gdyby jej nie było, „zieloni" mogliby jednak zdecydować się na atak.

Powstaje sytuacja, w której na „strzelnicy" pojawiają się nowe okręty. Równowagę może zakłócić tylko sztorm. Znajdujące się w pobliżu naszych pozycji rafy [H] stanowią pewne zagrożenie. Ponadto nasze okręty mogą zostać zniesione w kierunku jednostek przeciwnika, a przecież nie dążymy do starcia na dużą skalę. Dlatego, w przypadku ostrzeżenia sztormowego, warto odpłynąć w kierunku północno–zachodnim [I].

Wyniki? Zniszczona cała flota – około 150 okrętów, w większości dwupokładowych...

Do walki (w większości misji) wystarczy grupa operacyjna złożona z 10 okrętów. Ja preferuję skład: 3 trójpokładowce, 3 statki dwupokładowe, 3 fregaty oraz kliper. Tylko te statki, które uczestniczą w akcji, należy remontować – pozostałe (zdobyte w abordażu) mogą spokojnie czekać w pobliżu portu. W wypadku zagrożenia, gdy wróg zbliży się do miasta, statki można szybko wyremontować (najczęściej nie atakuje on naszego portu).

Największym zagrożeniem dla floty są forty, szczególnie te pierwszoliniowe. Jeden ich strzał może poważnie uszkodzić nawet okręt liniowy. Dlatego każdy atak na fort należy dokładnie przygotować. Najpierw trzeba skoncentrować odpowiednie siły poza zasięgiem dział fortu – w zależności od klasy fortu zasięg wynosi 7 lub 8 pól. Później należy spokojnie poczekać na korzystny wiatr i dopiero wtedy przemieścić wszystkie okręty i ostrzelać fort. Warto też zwrócić uwagę na warunki pogodowe, jakie wystąpią w kolejnej turze: sztil bądź sztorm mogą nam przysporzyć niezłych kłopotów.

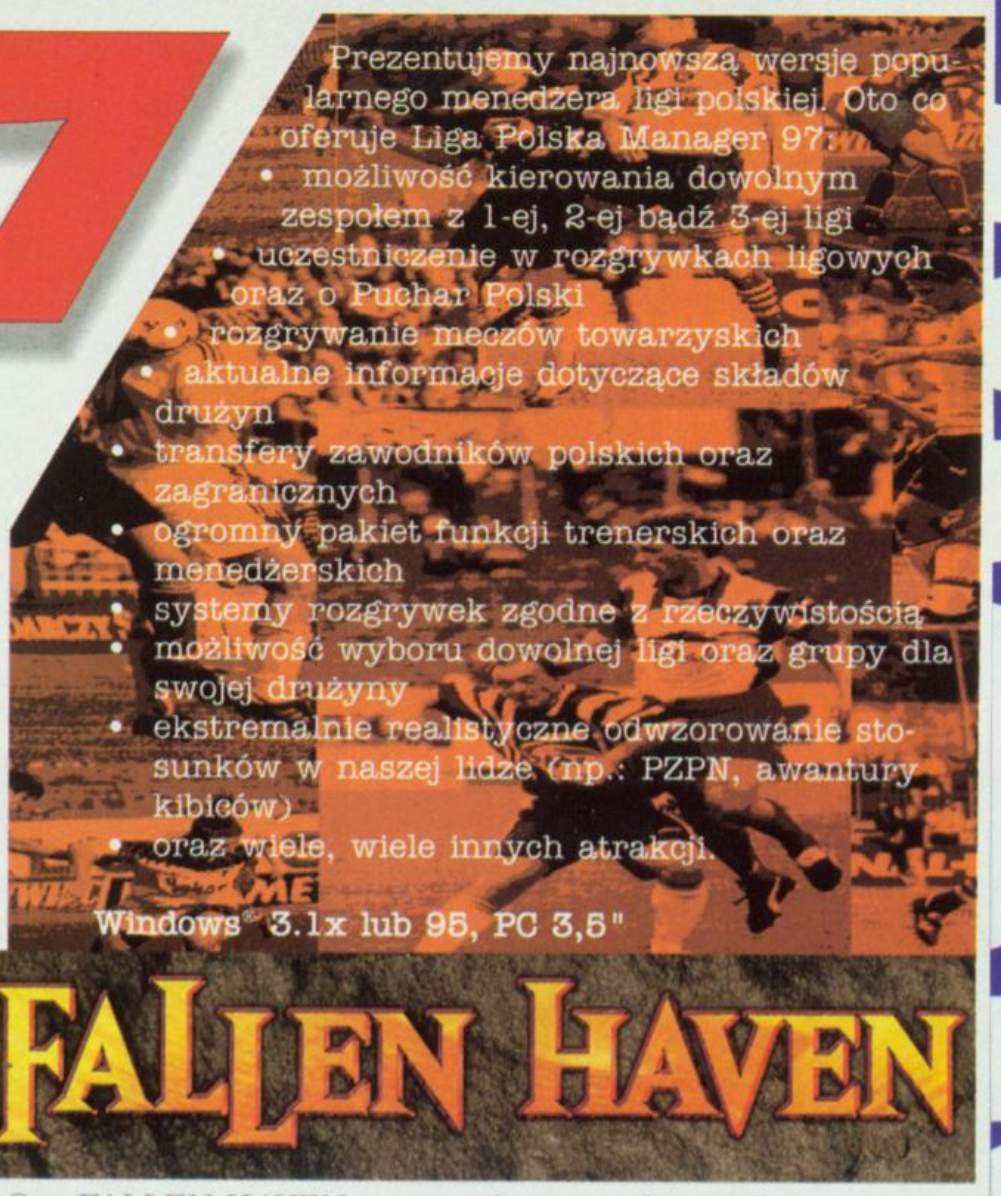
Jeżeli odpowiednio przygotujemy atak, to najczęściej niszczymy fort bez żadnych strat własnych, a nawet bez uszkodzeń. Przy planowaniu akcji trzeba pamiętać, żeby nie dostać się w zasięg innej placówki lądowej wroga. Jeżeli sytuacja nie zmusza nas do innych działań, powinniśmy atakować tylko pojedyncze forty.

Silniej uszkodzone statki (sprawność poniżej 30%) warto skierować do portu w celach remontowych. Jeżeli nasza grupa operacyjna zostanie zbyt osłabiona, lepiej wycofać się i wykonać konieczne naprawy.

W momencie, gdy pojawi się komunikat o pomyślnym ukończeniu misji nie powinniśmy przechodzić do kolejnego scenariusza, tylko dokonać napraw okrętów, przynajmniej tych, które mieliśmy na starcie. Dzięki temu nie będziemy tracić czasu w kolejnym scenariuszu. Wcześniejsze przygotowanie wszystkich naszych sił ma szczególne znaczenie w wypadku „pościgu".

Jacek Ilczuk

LIGA POLSKA MANAGER 97



Prezentujemy najnowszą wersję popularnego menedżera ligi polskiej. Oto co oferuje Liga Polska Manager 97:

- możliwość kierowania dowolnym zespołem z 1-ej, 2-ej bądź 3-ej ligi
- uczestniczenie w rozgrywkach ligowych oraz o Puchar Polski
- rozgrywanie meczów towarzyskich
- aktualne informacje dotyczące składów drużyn
- transfery zawodników polskich oraz zagranicznych
- ogromny pakiet funkcji trenerskich oraz menedżerskich
- systemy rozgrywek zgodne z rzeczywistością
- możliwość wyboru dowolnej ligi oraz grupy dla swojej drużyny
- ekstremalnie realistyczne odwzorowanie stosunków w naszej lidze (np.: PZPN, awantury kibiców)
- oraz wiele, wiele innych atrakcji.

Windows® 3.1x lub 95, PC 3,5"

INSTRUKCJE W JĘZYKU POLSKIM



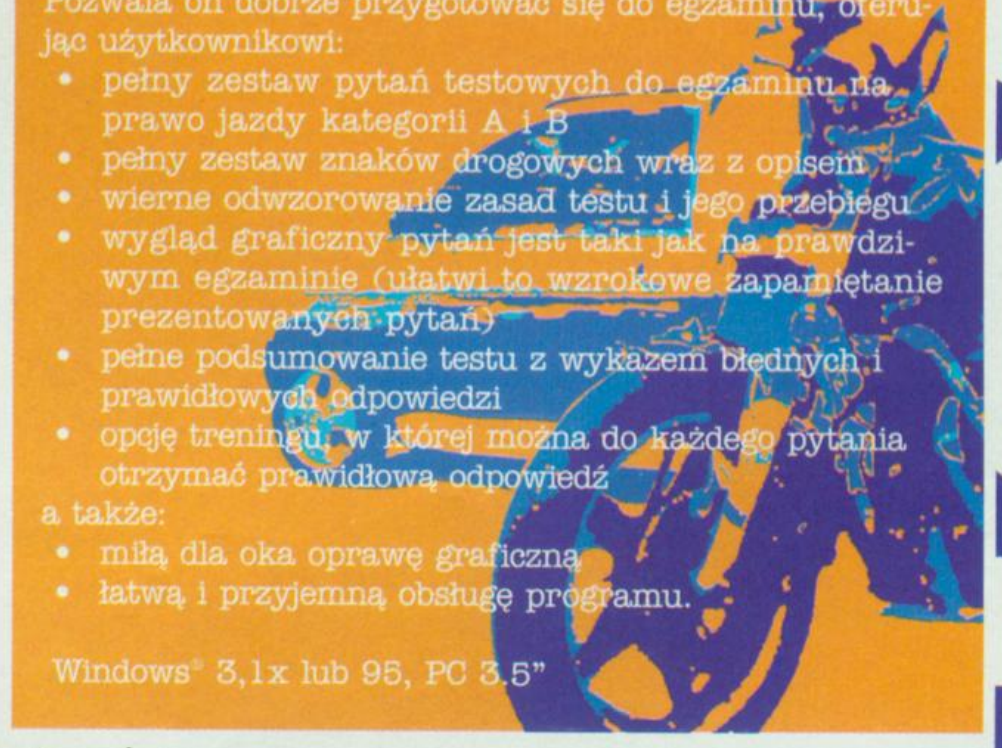
FALLEN HAVEN

Gra FALLEN HAVEN to prawdziwy „cukierek" dla miłośników klasycznych strategii.
Jest tu wszystko co „tygrysy" lubią najbardziej:

- zły i podstępny wróg (imperium Tauran), którego trzeba bezwarunkowo pokonać
- budowanie różnych struktur, prowadzenie badań technologicznych, rozgrywanie bitew
- możliwość wyboru strony, po której walczysz (Tauranie bądź Ludzie)
- wielość scenariuszy, każdy zawierający ponad 15 rodzajów terytoriów do podbicia i utrzymania
- łatwe korzystanie z menu w Windows® 95.

Windows® 95 CD ROM

TEST NA PRAWO JAZDY



Program **„Test na prawo jazdy"**, to wierna symulacja prawdziwego egzaminu teoretycznego z prawa jazdy. Pozwala on dobrze przygotować się do egzaminu, oferując użytkownikowi:

- pełny zestaw pytań testowych do egzaminu na prawo jazdy kategorii A i B
- pełny zestaw znaków drogowych wraz z opisem
- wierne odwzorowanie zasad testu i jego przebiegu
- wygląd graficzny pytań jest taki jak na prawdziwym egzaminie (ułatwi to wzrokowe zapamiętanie prezentowanych pytań)
- pełne podsumowanie testu z wykazem błędnych i prawidłowych odpowiedzi
- opcję treningu, w której można do każdego pytania otrzymać prawidłową odpowiedź

a także:

- miłą dla oka oprawę graficzną
- łatwą i przyjemną obsługę programu.

Windows® 3,1x lub 95, PC 3.5"

Wydawca i dystrybutor programów komputerowych.
MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2,
01-872 Warszawa, skr. poczt. 114,
tel. (0-22) 663-93-90, fax (0-22) 663-92-98,
E-mail: marksoft@polbox.com.pl

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

MARKSOFT

Te oraz wiele innych programów (w ofercie ponad 1500 tytułów na komputery Amiga, PC 3.5" i PC CD ROM) kupisz i zasięgniesz o nich bliższych informacji w multimedialnym sklepie MarkSoftu:

http://www.marksoft.com.pl

Na inne multimedialne zakupy zapraszamy do sklepu HBZ:
http://www.hbz.com.pl/sklep

Dystrybutorzy:

L.K. AVALON	Rzeszów, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2, tel. 017-522707
AVAX	Warszawa, ul. Stanów Zjednoczonych 65, tel. 022-130926
CD PROJEKT	Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3, tel. 022-250703
DMG	Warszawa, ul. Grzybowska 3, tel. 022-6208299
MIRAGE	Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4, tel. 022-6711551
WALDI	Wrocław, ul. J. Klaczki 4/1, tel. 071-3252458

Salon sprzedaży gier komputerowych - Warszawa, ul. Perzyńskiego 2 - zaprasza w Pon.-Pt. w godz. 9^{00}-17^{00}, Sob. w godz. 9^{00}-13^{00}.

HIT!

Jeśli Twoi Silikoidzi mogą żyć wszędzie, to niekoniecznie muszą wybierać planety zajęte już przez kogoś. Ale mogą!

STARS!

Stars! jest jedną z najlepszych, najbardziej złożonych, a jednocześnie najwygodniejszych w obsłudze gier strategicznych. Nawet wtedy, gdy gra się z komputerem. Jeśli zaś gra się z ludźmi, Stars! po prostu nie ma sobie równych.

Uwaga! Abyś mógł odnieść korzyści z przeczytania poniższego tekstu, musisz po pierwsze – przejść tutorial, po drugie – mieć pod ręką instrukcję lub plik pomocy do Stars! W przeciwnym razie zrozumiesz co dziesiąte słowo. Zalecane jest także przeczytanie Stars! FAQ (na rodzimej stronie Stars! – beast.webmap.com/stars%21/ lub w pliku pomocy). Artykuł ten jest przeznaczony przede wszystkim dla graczy planujących rozgrywkę z ludźmi, choć większość uwag znajdzie zastosowanie również w grze z komputerem. Jeśli zatem nie masz jeszcze swojej legalnej kopii Stars!, kup ją w sklepie bądź ściągnij z Internetu wersję shareware i zarejestruj.

Źródła informacji

Ten opis nie wyczerpuje nawet dziesiątej części problematyki Stars! – pozwoli Wam tylko rozpocząć grę bez popełniania zasadniczych błędów. Proces doskonalenia umiejętności można bardzo przyspieszyć, korzystając z doświadczeń innych graczy. A są one bogate: w Stars! gra się przez Internet od dawna. Źródła wymieniam wedle ważności:

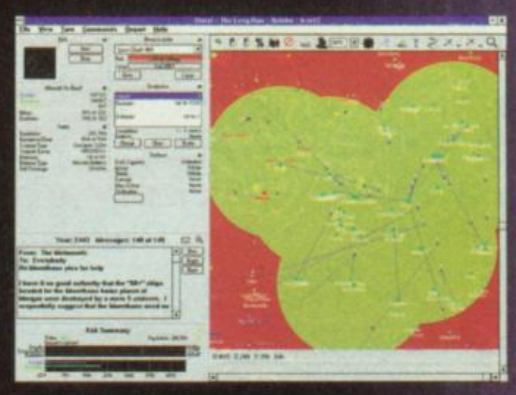
Lista dyskusyjna rec.games.computer.stars. Z niej właśnie pochodzi większość artykułów publikowanych na stronach WWW miłośników Stars!

Alan Beall's Stars! Depot (www.plws.com/stars). Najpopularniejsza strona WWW poświęcona Stars! Mnóstwo artykułów i linków do innych stron (z innymi artykułami), poza tym lista pocztowa, której subskrybenci co tydzień otrzymują spis kilkunastu zapowiadanych gier. Jest także lista graczy (oczywiście, nie wszystkich...), obecnie zawiera ponad 1300 nazwisk, w tym tylko jedno polskie [Wojciech Setlak. Jakbym skądś... – Alx]. Ale mam nadzieję, że wkrótce ją zdominujemy.

Wybór gry

Na jakiej podstawie wybrać grę z kilkunastu propozycji? Oto najistotniejsze kryteria:

- Częstotliwość. Jak często masz dostęp do konta pocztowego? Na ogół rundy wysyłane są w tempie od 1 do 7 na tydzień. Są również dostępne gry „blitz" (błyskawiczne) – poprzez IRC. Kilka stron WWW miłośników „blitza" również oferuje możliwość szybkiej rozgrywki. Pamiętaj jednak, że gdy chcesz grać naprawdę dobrze, przemyślenie i wydanie rozkazów w dużej, zaawansowanej grze może Ci zająć nawet godzinę!
- Rozmiar. Gry w olbrzymim (huge) wszechświecie bywają określane jako „praca". Jak wiele czasu dziennie możesz poświęcić na grę? Im mniejszy wszechświat, tym szybciej wyłaniany jest zwycięzca.
- Gęstość. Im mniejsza (sparse), tym cenniejsze stają się światy; przygotuj się też na kłopoty z transportem. Im większa (dense/packed), tym później wybuchnie konflikt – statystycznie, rzecz jasna.
- Liczba graczy i odległości między nimi. W zatłoczonym wszechświecie łatwo o wojny. Z drugiej strony, 4 graczy w dużym wszechświecie może się nie spotkać przez kilkadziesiąt rund – nuda...
- Poziom trudności. Odnosi się do umiejętności graczy, dla jakich przeznaczona jest gra – „małe pieski gryzą się we własnym kółku". Choć, oczywiście, nikt nie broni nowicjuszom włączać się do gier przeznaczonych dla ekspertów.



- Warunki zwycięstwa. Warto zwrócić uwagę na liczbę rund, po których będzie ogłoszony werdykt. Ja wszedłem do gry, zanim uświadomiłem sobie, że zwycięzca zostanie wyłoniony w... kwietniu 1998! Chyba że jeden z graczy zdominuje wszechświat i pozostali poddadzą się.
- Cechy szczególne. Ostatnio jest coraz więcej gier z dodatkowymi warunkami: np. jedna z ras dostaje na starcie przewagę – pozostali gracze mają ją pokonać. Tu szukaj interesujących wyzwań.

Tworzenie rasy

Kiedy już wybrałeś sobie grę, nie spiesz się z wysyłaniem swojej rasy do prowadzącego (hosta). Najpierw dopasuj ją jak najlepiej do wybranego wszechświata i warunków zwycięstwa. Pamiętaj: od projektu rasy zależy cała rozgrywka.

Obrona czy atak? Zastanów się, jaką generalną strategię wybierasz. Będzie to zależało częściowo od warunków zwycięstwa. Zaawansowaną technologię, rozwinięty przemysł, dużą flotę łatwiej zbudować rasie defensywnej. Duża liczba planet i dominacja nad resztą graczy to trofea skutecznego agresora. Gdy już zdecydujesz, pamiętaj o swoim wyborze w każdym stadium tworzenia rasy.

Rasy mało odporne na wpływy środowiska zmuszają do gry agresywnej („muszę zdobyć tę planetę – w promieniu 100 lat świetlnych to jedyna, na jakiej mogę przeżyć!"). Jeśli Twoja rasa ma „nietypowe" (przesunięte ku końcom skali) wymagania, niewiele Twoich planet będzie się nadawało do zasiedlenia przez innych (i vice versa). Jeśli zaś Twoi Silikoidzi mogą żyć wszędzie – niekoniecznie muszą wybierać planety przez kogoś już zajęte. Ale mogą!

Narzędzia dyplomaty. Dyplomacja jest jednym z trzech

Największą zaletą gry z ludźmi jest obecność dyplomacji.

czynników, dzięki którym gra z ludźmi tak różni się od gry z komputerem i zarazem stanowi jej największą zaletę. Zdecyduj teraz, czy chcesz zdobywać punkty dzięki dyplomacji i pamiętaj o tym podczas projektowania.

Aby pertraktacje były skuteczne, potrzebne są argumenty. Do najcenniejszych należą te z Twoich zdolności, których Twój partner nie posiada. Pod tym względem najhojniej obdarzone są rasy CA i SD (te i inne dziwne skróty objaśnia słowniczek). Poza tym, jeśli np. stać Cię na fabryki i kopalnie, ale za to żaden z Ciebie naukowiec – możesz zaproponować przygotowanie bazy przemysłowej na przeznaczonych do skolonizowania światach w zamian za jakąś technologię.

Nazwa i godło. Wbrew pozorom to ma znaczenie. Nazwa Twojej rasy to pierwsze, czego się dowiedzą o Tobie sąsiedzi. Od pierwszego wrażenia zależą czasem losy narodów...

Wybór PRT. To najbardziej fundamentalny wybór, jakiego dokonujesz. Przeczytaj dokładnie wszystko, co na temat konkretnego PRT piszą w pliku pomocy. Pamiętaj, że każdy PRT można wykorzystać do stworzenia rasy ofensywnej bądź defensywnej (może z wyjątkiem WM). Nawet SD i IS mogą iść na wojnę: pierwszy – zaminowując terytorium przeciwnika przed uderzeniem, drugi – bombardując wroga desantami, hodowanymi na pokładzie gigantycznych flot transportowych. Ciekawostka: zwróć uwagę na IT. Osiągają z czasem zdolność do budowania bram gwiezdnych (Stargate), przenoszących każdą masę na dowolny dystans – można skoncentrować CAŁĄ flotę w miejscu spodziewanej bitwy! Uwaga: AR i SS należą do „trudnych" ras; efektywne wykorzystanie ich zdolności wymaga doświadczenia. Pamiętaj: nie ma kiepskich PRT, są tylko złe projekty ras i niedbali gracze!

Wybór LRT. Musi wspierać i uzupełniać Twoje poprzednie decyzje. Pierwszy z brzegu przykład: dla JOAT naturalnym wyborem jest OBRM (dodatkowe 10% populacji – razem 32% ponad normę!) i NAS (jego statki i tak mają wbudowane skanery penetrujące). Pamiętaj o charakterystyce wszechświata – np. jeśli planujesz dalekie podróże, bardzo użyteczne będzie IFE. Rozważ kombinację IFE/NRSE – masz świetny Ram Scoop (Fuel Mizer – lekki, tani, oszczędny) na starcie i Interspace-10 na 11. poziomie Propulsion – Warp 10 znacznie wcześniej niż ktokolwiek!

Tolerancje. Jeśli nie wybrałeś LRT TT, warto wziąć tu jedną odporność (np. na grawitację) i wyrównać to zmniejszeniem tolerancji na inny czynnik (np. promieniowanie – technikę wykorzystywaną do celów wojskowych i tak będziesz rozwijał). Zauważ, że przesuwając całą strefę tolerancji możesz zbilansować pojedyncze punkty. Nie ma sensu przekraczanie wartości 19% przyrostu naturalnego – za skok na 20% płacisz dwa razy więcej niż za poprzednie. Jeśli Twój PRT to HE, pamiętaj o podwojonym przyroście! Jeśli grasz w małym (small) wszechświecie, zwróć uwagę na PP i IT – na starcie mają po dwie planety.

Produkcja. Zawsze wybieraj fabryki po 3 Ge/szt., chyba że w warunkach rozgrywki znajdziesz „Beginner: Maximum minerals". Od ustawień na tym etapie (w połączeniu z przyrostem naturalnym) zależy model rozwoju przemysłowego Twojej rasy. Dwa ekstrema to: gwałtowny rozwój przemysłu w nadziei wybicia przeciwników, zanim podrosną (agresor lub mały wszechświat) oraz spokojny wzrost krzywej, która szybuje w górę jeszcze długo po tym, jak konkurenci osiągnęli maksimum (strategia obronna lub wielki wszechświat). Pierwszy model wymaga ustawienia res/pop na 1000 lub mniej i wysokiego przyrostu. Drugi – res/pop na 2500, niezbyt drogie, wydajne fabryki, ponad 20 fabryk na 10000 kolonistów. Pamiętaj, że rozwój Twojego przemysłu będą ograniczać dwa główne czynniki: liczba fabryk na 10000 populacji (i liczebność populacji!) oraz dostępność Ge. Zsynchronizuj je – będziesz musiał wypróbować kilka projektów ras w grze testowej (z samym sobą).

Nauka. Ustawienie trzech dziedzin na +75% i trzech na –50% NIC NIE KOSZTUJE – zdecyduj, które z nich będą szczególnie istotne, a które możesz sobie trochę „odpuścić". Co więcej: przy tym ustawieniu ogólne koszty badań SPADAJĄ – niewiele, ale jednak!

Tu znowu możesz zdobyć narzędzia dla dyplomacji. Jeśli Twoja rasa jest szczególnie uzdolniona, np. w dziedzinie elektroniki, będziesz mógł się wymienić z rasą wyspecjalizowaną w czymś innym (po wcześniejszym uzgodnieniu, kto nad czym ma pracować). Pamiętaj: jeśli jesteś „do tyłu" w badaniach naukowych, będziesz zdobywał wynalazki w każdej wygranej bitwie!

Rozgrywka

Podział gry. Szeroko stosowany jest umowny podział na grę początkową (early game), środkową (midgame) i końcówkę (endgame). Oznacza to odpowiednio: fazę eksploracji, kolonizacji, budowy podstaw przemysłu i wojen granicznych, następnie: fazę wzmacniania kolonii, maksymalizacji przemysłu i wojen o ważne światy, oraz fazę wyczerpywania bogactw mineralnych, maksymalizacji technologii, „zmagań tytanów" o światy rodzinne, tudzież wymierania całych ras.

Eksploracja. Na początku zbuduj tyle statków zwiadowczych, aby móc zbadać wszystkie planety w promieniu 150 ly w ciągu 3 lat. Jeśli Twój PRT to JOAT – zaprojektuj nowego zwiadowcę BEZ SKANERA i wykorzystaj fakt, że nie musisz wchodzić na orbitę, aby poznać planetę. Zmieniaj trasy Twoich zwiadowców tak, aby nie wskazywały punktu, z którego statek wystartował. Sąsiedzi i tak przyjdą w odwiedziny, ale im później, tym lepiej. Pamiętaj, jeśli zniszczą jedyną Twoją bazę orbitalną – przegrałeś (no, prawie...). Pilnuj wszystkich robaczych dziur (wormhole), najlepiej z obu końców. Będziesz mógł je wykorzystać do niespodziewanych ataków, ale spodziewaj się tego samego ze strony Twoich wrogów. W późniejszych fazach buduj zamaskowane (cloaked) na 80% statki zwiadowcze ze skanerami penetrującymi i podglądaj sąsiadów. Typowy przykład: Frigate, 3× Super-Stealth Cloak, 2× Dolphin Scanner. Uwaga: najlepiej wyposażać je w Ram Scoop – będą operować daleko od bazy.

Kolonizacja. Jak najszybciej (wyjątek od opisanej w następnym punkcie reguły) postaraj się osiągnąć Con 4, następnie zaprojektuj szybki statek transportowy używając kadłuba Privateer z 3 zbiornikami paliwa. Pamiętaj, że w Stars! „szybki statek" oznacza statek oszczędnie zużywający paliwo bądź z dużym zapasem paliwa. Jeśli twój PRT to HE, zaprojektuj 2 statki użytkowe w oparciu o kadłub Mini-Colonizer: transportowiec (z ładownią) i tankowiec (ze zbiornikiem paliwa). Pod względem oszczędności bardzo długo będą nie do pobicia. Utrzymuj zaludnienie swoich planet na poziomie 25% do 33% maksymalnej pojemności – to daje największy przyrost populacji (25% – największy ogółem, 33% – największy na danej planecie, stąd jako „centra rozrodcze" lepiej mieć 4 planety po 25% niż 3 po 33%). Pamiętaj, że nie musisz kolonizować wszystkich planet, na których da się żyć – skoncentruj się na najbogatszych i tych, które mogą być zagarnięte przez sąsiadów. Gdy Twoje planety są już przepełnione, a nie chcesz rozpoczynać wojny – skolonizuj i te, na których Twoi koloniści będą ginąć (obozy pracy?). Musisz tylko zapewnić stały dopływ nowych mieszkańców.

Rozbudowa przemysłu. Najkrócej rzecz ujmując: „prze-

Słowniczek

Skróty i określenia najczęściej spotykane w artykułach o Stars!

ARM – Advanced Remote Mining
AR – Alternate Reality
CA – Claim Adjuster
HE – Hyper-Expansion
HW – Home World
IFE – Improved Fuel Efficiency
IS – Internal Strength
IT – Interstellar Traveller
JOAT – Jack of All Trades
LRT – Lesser Racial Trait
ly – light year, rok świetlny
NAS – No Advanced Scanners
NRSE – No Ram Scoop Engines
OBRM – Only Basic Remote Mining
PP – Packet Physics
PRT – Primary Racial Trait
res/pop – liczba kolonistów, potrzebnych do wyprodukowania 1 jednostki zasobów
SD – Space Demolition
SS – Super Stealth
TT – Total Terraforming
Warp – prędkość statku
WM – War Monger

Dobry gracz w Stars! nie popełnia „zwyczajnych" błędów. Wyłącznie błędy strategiczne.

mysł wygrywa wojny". Od Twojej bazy przemysłowej zależy liczba i poziom techniczny statków. Dlatego wykorzystuj swoje zasoby (resources) tak, aby produkować ich jeszcze więcej. Ustaw procent zasobów przeznaczanych na naukę na 0 (tak, zero!). Ustaw domyślny plan produkcji na: „Auto-Build 1020 factories", „Auto-Build 1020 mines". Gdy Twoje planety będą już zapełnione fabrykami i kopalniami, popłynie rzeka zasobów. Jeśli natychmiast potrzebujesz konkretnego wynalazku, zawsze możesz zwiększyć wydatki na naukę. Dbaj o to, aby zaopatrywać planety ubogie w Ge za pomocą konwojów transportowych. Pilnuj, aby planety bogate w minerały szybko dostały zastrzyk siły roboczej. Wykorzystaj zdalne wydobycie (remote mining). Przy bardzo długiej grze, gdy wyczerpią się minerały, opuść swój HW i wyślij tam wielką flotę „górników".

Ostrzeżenie!

Napisałem we wstępie, że Stars! jest jedną z najlepszych gier strategicznych. Myślę, że zgodzisz się ze mną, jeśli jesteś zagorzałym wielbicielem strategii „ścisłych". Jeśli bardziej niż kolorowe szmatki powiewające na patyczkach interesują Cię liczby, procenty i żmudna dłubanina przy wyciskaniu ostatnich potów z Twoich podwładnych. I nie odstręczają Cię ogromniaste tabele wypełnione cyframi, jakby żywcem przeniesione z Excela... w tworzeniu którego brali niegdyś udział autorzy Stars!

Badania naukowe. Zastanów się, jakie wynalazki będą Ci naprawdę potrzebne. Nie badaj dziedzin ot tak, z ciekawości – możesz sprawdzić, co jeszcze jest do wynalezienia (Tech Browser). Staraj się wymieniać wynalazki z sojusznikami. Pamiętaj jednak, że gdy „handlujesz nauką" z neutralnym sąsiadem odkrywasz przed nim swoje słabości. W czasie wojny z rasą, górującą nad Tobą poziomem nauki, atakuj przeważającymi siłami – zdobędziesz wiedzę. Wykorzystaj pojawienie się Mystery Tradera – wydatek 5000 do 10000 kT minerałów pozwoli Ci zdobyć unikalne wynalazki.

Środki obronne. W domyślnym planie produkcji wstaw po fabrykach i kopalniach „Auto-Build Defenses – Up to 1". Zacznij zaminowywać peryferia swojego imperium, gdy tylko możesz sobie na to pozwolić. Buduj małe, szybkie statki minujące i kładź dziesiątki przeplatających się pól minowych – będziesz wiedział dokładnie, skąd nadchodzi atak. Skonstruuj statki wczesnego ostrzegania z wieloma skanerami (np. Frigate, 5× Cheetah Scanner – zasięg 411 lat świetlnych!). Na orbitach strategicznych planet buduj bazy – na początku puste, jako „stacje benzynowe" dla Twojej floty. Przy pierwszych oznakach zagrożenia wyposaż je w broń i osłony. Buduj też skanery planetarne. Jeśli nie jesteś HE, skonstruuj sieć baz orbitalnych z wrotami gwiezdnymi i flotę szybkiego reagowania, złożoną z lekkich statków. Pamiętaj, że często najlepszą obroną jest atak. Nie zaniedbuj dyplomacji!

Sztuczna Inteligencja

Jakie są PRT poszczególnych typów SI? Oto odpowiedź:

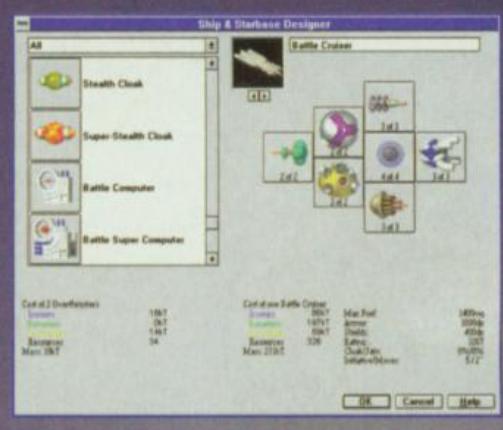
Robotoids – Hyper Expansion
Turindrones – Jack of all Trades
Automitrons – Inner Strength
Rototills – Claim Adjuster
Cybertrons – Packet Physics
Macinti – Alternate Reality

Przygotuj się na przeciwdziałanie sztuczce „split-fleet". Polega ona na tym, że atakująca flota rozdziela się na dwie części: jedną szkieletową, noszącą dotychczasową nazwę całej floty i główną siłę o nowej nazwie. Rozkazy Twoich sił („Przechwycić i zniszczyć!") dotyczą teraz floty szkieletowej o starej nazwie... Jeśli w zasięgu wroga są dwie planety, zaczyna się loteria – nigdy nie wiesz, którą wróg wybierze. Najlepszym środkiem zapobiegawczym jest minowanie, które ogranicza bezpieczną prędkość przeciwnika, a co za tym idzie – możliwości wyboru celu.

Bliskie Spotkania: „Dyplomatyka i łowy". Gdy napotkasz planety bądź statki sąsiadów, wyślij oficjalną, przyjazną notę dyplomatyczną w stylu: „Naród X pozdrawia szlachetnych Ygreków. Mamy nadzieję, że nasze imperia będą współistnieć długo i w pokoju." Na wojenkę zawsze jest czas, a wczesne konflikty mają fatalny wpływ na gospodarkę – również po stronie zwycięzcy. Jeśli sąsiad pcha się z niepożądaną ofertą sojuszu, grzecznie odmów twierdząc, że za mało jeszcze wiesz na temat sytuacji strategicznej. Zaproponuj pakt wyznaczający granicę – to ważne, bo zapobiega incydentom. Potem pakt o nieagresji. Podpisanych sojuszy przestrzegaj – inaczej nikt nie będzie Ci wierzył. Wyślij zamaskowanych szpiegów – jeśli sąsiad zaniedbał budowania urządzeń obronnych, jeden zdecydowany cios i możesz mieć jego planety. W rundzie poprzedzającej uderzenie wyślij notę, w której zerwiesz porozumienia pokojowe (trzeba zachowywać pozory :)). Obserwuj stronę WWW prowadzącego, jeśli ma takową – może któryś z sąsiadów wypadł z gry (bo np. mamusia zabrała mu komputer). Jego imperium ogarnia wtedy anarchia i staje się łatwe do podbicia.

Pamiętaj o generalnej zasadzie: „Historia nie zna przykładów imperiów, które skorzystały na przeciągającej się wojnie" (Sun Tzu). Uderzaj dopiero wtedy, gdy jesteś gotów zadać przeciwnikowi miażdżący cios. Uderzaj tam, gdzie wróg nie spodziewa się ataku, z okolicy, którą uważa za bezpieczną. Użyj ciężkich statków wyposażonych w elementy maskowania, aby ukryć resztę floty. Skacz od planety do planety w ciągu jednego roku (planet hopping) – flota na orbicie widoczna jest tylko na ekranach skanerów penetrujących. Wykorzystuj floty „pozorantów", aby odciągnąć obronę od miejsca rzeczywistego ataku. Pamiętaj, obrońca dysponuje przewagą miejsca – ma pod ręką centra produkcji i bazy orbitalne, chronią go pola minowe, szybciej może wprowadzić do walki statki wykonane bardziej zaawansowaną techniką. Twoją jedyną przewagą jest zaskoczenie i – miejmy nadzieję – przygotowanie. W skład floty muszą więc wchodzić bombowce, a także statki z kolonistami (chyba że stosujesz taktykę „spalonej ziemi"). Pamiętaj też, aby cały czas budować uzupełnienia. Jedna uwaga do „generalnej zasady" Sun Tzu – takie imperia istnieją. Są to sąsiedzi walczących...

Projektowanie statków. Wobec rozmiarów tematu ograniczę się tylko do kilku uwag. Po pierwsze: statki uniwersalne nigdy nie wypełniają swych zadań tak dobrze, jak wyspecjalizowane. Buduj ciężkie, powolne statki torpedowe i lekkie, szybkie statki, wyposażone w broń energetyczną (beam weapons), osłony i urządzenia zakłócające (jammer). Wysyłaj je razem. Po drugie – nikt nie każe Ci wypychać statku gadżetami tylko



Ten straszliwy HE-man!

Rasa Hyper-Expansion o przyroście naturalnym 4–6% (zdublowanym do 8–12%) traktowana jest przez większość graczy jako zaraza, którą trzeba zadeptać, zanim zaleje wszechświat. Dlaczego? Obniżenie przyrostu do 4% daje tyle punktów, że można sobie pozwolić na trzy odporności oraz maksymalizację wskaźników przemysłowych i o połowę obniżyć koszty badań naukowych we wszystkich dziedzinach!

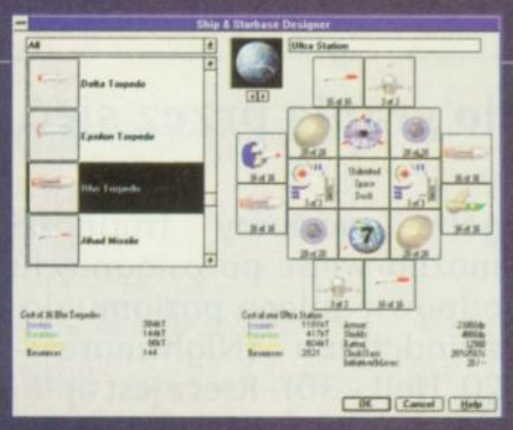
Szczególnie trudna do pokonania jest w dużym, rzadko zaludnionym wszechświecie. Do jej powstrzymania najlepiej nadaje się rasa o wysokim przyroście naturalnym (zwłaszcza JOAT i IS) – jest w stanie zalać przeciwnika desantami, zyskując nawet przy wymianie 1 za 2!

Stars!

Dystrybucja: MarkSoft

Wymagania sprzętowe:

486DX/33, 4 MB RAM, CD-ROM



dlatego, że jest jeszcze miejsce! Niepotrzebne dodatki też kosztują. Nie wtykaj skanera do każdego typu statku – za to do każdej floty dołączaj zwiadowcę. Po trzecie – możesz mieć tylko 16 typów statków. Nie projektuj i nie buduj nowych typów tylko dlatego, że jest to możliwe. Poczekaj, aż będziesz ich potrzebował. Jeśli musisz mieć flotę wyposażoną w najnowsze wynalazki (konieczność w przypadku AR) – weź LRT Ultimate Recycling i złomuj starsze modele. Po ostatnie: jeśli kadłub nazywa się „Scout" nie oznacza to, że możesz z niego zrobić tylko zwiadowcę. Może to być np. tankowiec, zwłaszcza na początku gry. Ta zasada dotyczy wszystkich kadłubów, z wyjątkiem wyspecjalizowanych (Miner, Bomber).

Elementy RPG. To akapit przeznaczony dla tych, którzy chcą uczynić ze Stars! coś więcej niż jeszcze jedną strategię. Moim zdaniem, dzięki wykorzystaniu elementów RPG można mieć podwójną przyjemność z tej gry.

Słuchaj zatem, przyszły władco: pamiętaj, że jesteś przywódcą narodu! Przemawiasz w imieniu milionów, a utrata jednego zwiadowcy to nie nic nie znaczący drobiazg, ale policzek wymierzony całej Twojej rasie. Chłodnym tonem zażądaj deklaracji – wyznaczenia granic, w których Twoje statki nie są mile widziane albo zaprzestania akcji zaczepnych wobec nich. Rozmawiaj z silniejszym jak równy z równym – będziesz poważany. Z drugiej strony – pamiętaj, że ciągnąc tygrysa za wąsy ryzykujesz życiem swoich obywateli.

To jeszcze nie koniec

Zauważcie, że każdy posiadacz kopii Stars! i stałego konta pocztowego może prowadzić gry wedle swego uznania! Można oczywiście próbować rozgrywki na jednym komputerze (hot-seat), przez kabel czy po sieci lokalnej, ale trudniej wtedy znaleźć większą liczbę graczy.

Na zakończenie chciałbym obwieścić, że Stars! rozgrywana z ludźmi zasługuje na ocenę co najmniej 90%. Przypominam raz jeszcze: tylko z grubsza wprowadziłem Was w podstawy Stars! Dokształcajcie się, korzystając z artykułów dostępnych w sieci. Grajcie z komputerem. Wypróbowujcie swoje rasy i wynalazki w grach testowych. I generalnie – bawcie się dobrze!

Wojciech Setlak



Empire 1997
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 50%
Dźwięk: 40%
Ogółem: 80%



boomerang

nowe joy-pady z gwarancją!

AUGUSTÓW P.H.U.Z.P.Ch. ATVA (0-119) 40-92
BEŁCHATÓW AWEX S.C. (0-44) 32-95-23
BIAŁYSTOK A-Z COMPUTER'S S.C. (0-85) 44-16-90
GDAŃSK AMI-COMM (0-56) 32-10-44 w. 8, 28
GDAŃSK P.P.U.H. ARTICA SP. Z O.O. (0-58) 47-02-62
GRUDZIĄDZ STUDIO GRAFIKI KOMPUTEROWEJ (0-5
KATOWICE BASTA S.C. (0-32) 51-77-92
KRAKÓW F.H. JASTA (0-12) 25-76-66 w. 102
KROSNO ODRZAŃSKIE P.P. MEDAR (0-68) 83-53-88
LUBLIN XYZ S.C. (0-81) 73-63-23
OLSZTYN A.H. ALMA (0-89) 27-47-75
OPOLE AR-WAL Export-Import S.C. (0-77) 74-64-43
PIŁA P.H. BIS-ELEKTRONICS (0-67) 12-67-27
PIŁA P.H.U.P. PIXEL (0-67) 12-70-24
POZNAŃ HURT-DETAL RYSZARD FRANCZAK (0-61) 67-74-
RZESZÓW F.H. CENTER S.C. (0-17) 358-96 w. 24
RZESZÓW L.K. AVALON S.C. (0-17) 52-27-07
SŁUPSK P.P.U.H. LINEAR 090526006
SZCZECIN P.P.H. WIZFON 4 S.C. (0-91) 82-04-41
ŚWIDNICA DYSKLAND S.C. (0-71) 25-24-58
TORUŃ P.W. ULMAR S.C. (0-56) 229-11
WAŁBRZYCH ALTRA-POLSKA (0-74) 784-11
WAŁBRZYCH A.H. ELEKTRO-POL (0-74) 786-81 w. 27
WARSZAWA BIURO HANDLOWE - STAWICKI S.C. (0-22) 632-64-20
WITKOWO K/GNIEZNA H.H.ID. SEDI (0-63) 77-82-71 w. 3715
ZIELONA GÓRA C-N-T ELECTRONIC S.C. (0-68) 27-22-22

MATT
PRZEDSIĘBIORSTWO TECHNICZNO - HANDLOWE
ŁÓDŹ, UL. WIGURY 15, TEL. (0-42) 36 59 24
FAX (0-42) 36 84 33, TLX 885770 MATT PL

PRODUCENT JOYSTICKÓW Z GWARANCJĄ:
MATTjoystick skorpion boomerang

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

Diablo zostało wprost stworzone do grania przez sieć.

DIABLO MULTIPLAYER

Gra Diablo, jeden z największych hitów RPG, została już opisana w numerze 3/97 Gamblera. Dzisiaj połączonymi siłami postaramy się przedstawić Wam wersję multiplayer tej gry. Przede wszystkim widać, że autorzy z góry założyli, iż główna i najlepsza zabawa będzie właśnie w grze kilkuosobowej, a wersja single player jest jedynie wprawką przed prawdziwymi wyzwaniami. O tym, że zamiar się udał może świadczyć fakt, iż już w pierwszym tygodniu 60 tysięcy osób skorzystało z internetowego połączenia battle.net, oferowanego przez Blizzard.



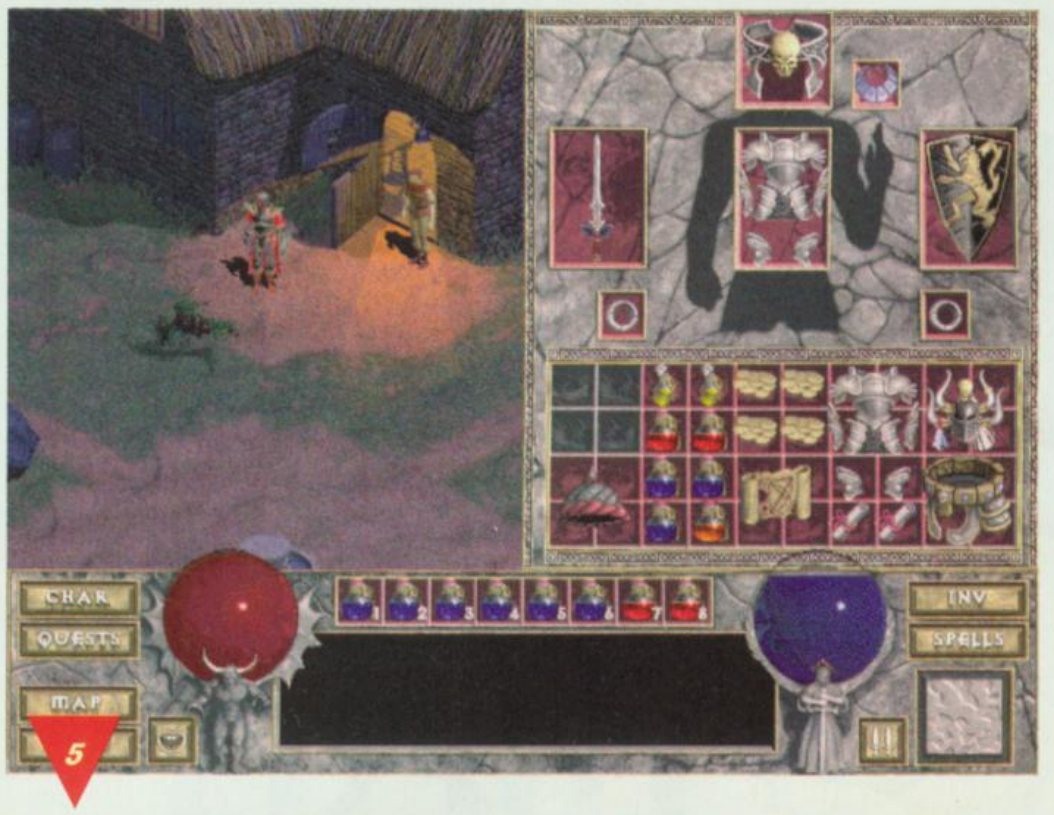
1

Tawerna w całej okazałości



2

Killowanie monsterów



3

U cioci, na imieninach...

Single multiplayer?

Już w grze Command & Conquer: Red Alert odkryliśmy uroki gry w trybie multiplayer, którą można było prowadzić samodzielnie, bez modemu czy kabla. Również w Diablo istnieje taka możliwość. Podstawowa różnica w rozgrywce, to brak opcji zapisywania stanu gry, podział na 3 poziomy trudności oraz brak większości subquestów znanych z wersji zwykłej. W momencie, kiedy zobaczyłem, jak ekscytująca i emocjonująca jest zabawa w wersji multiplayer (nawet jeśli penetruje się labirynty bez pomocy innych graczy czy walki z nimi), nie potrafiłem już zmusić się do powrotu w tryb single player. Brak możliwości zapisywania stanu gry zmusza gracza do ciągłej uwagi, nie pozwala mu na lekceważenie przeciwnika, nadmierną nonszalancję czy odwagę. Co prawda, autorzy okazali się na tyle miłosierni, że nasz bohater nawet, gdy zginie w lochach, pojawia się z powrotem w mieście – nie traci przy tym punktów doświadczenia, ani nie zmieniają się wartości jego cech. Zostawia tylko na polu bitwy wszystkie przedmioty nie schowane w plecaku oraz część złota. Zastanawiam się, czy gracz nie jest potraktowany zbyt łagodnie. Kara w postaci np. utraty jakiegoś procentu punktów doświadczenia czy obniżka wartości cech (np. każdej o 10%) spowodowałaby, że gracz jeszcze mocniej by się identyfikował z prowadzonym bohaterem.

Gracz, który ma doświadczenie w zabawie w wersji single player, będzie zapewne zdziwiony znacznym ograniczeniem misji występujących w trybie multiplayer. Owszem, spotykamy w tym samym co zwykle miejscu Butchera, ale już król Leoric opuścił swoją kryptę i pałęta się po trzecim poziomie. Podobnie jest z arcybiskupem Lazarusem w Piekle. U Wirta i u kowala można dostać broń i pancerze wprost niezwykłej jakości. Moja dzielna łuczniczka ma w tej chwili zbroję dodającą jej około 150 AC, a jeden strzał z jej łuku odbiera ok. 70 HP. Inna rzecz, że takie wyposażenie wystarcza całkowicie na poziomie trudności Nightmare (drugi), lecz na poziomie Hell (najtrudniejszy) nie byłem w stanie zmierzyć się z Butcherem. Wydawało mi się, że ogólne AC w wysokości 220 wystarczy całkowicie, aby Butcher mocno się nameczył. Poszedłem więc do niego na pewniaka i zostałem srodze skarcony (dwa ciosy i musiałem wracać do miasta). Poziom Hell jest już zdecydowanie baaaardzo trudny i nawet przejście Katakumb wymaga ogromnej ostrożności (o zwyciężeniu Leorica wolałem nawet nie myśleć). Na poszczególne poziomy trudności można wejść po osiągnięciu odpowiedniego poziomu doświadczenia (Nightmare – 20, Hell – 30). Rzecz jest opłacalna, gdyż zabicie potworów (nawet zwykłych szkieletów czy zombich) przynosi wtedy sporo punktów doświadczenia. Znacznie wyższe są również profity finansowe.

Multi multiplayer

Na początku pragnę podkreślić, iż ma rację ten, kto mówi, że Diablo zostało wprost stworzone do grania przez sieć. Od razu muszę jednak zastrzec, że każdy gracz powinien rozpocząć grę nie w trybie single. Pozwoli mu to lepiej poznać grę – instrukcja jest sformułowana dość lapidarnie, a grający po sieci nie ma zbyt wiele czasu na zadawanie pytań o zasady. Czasem nawet, jeśli mamy pecha i spotkamy „nieodpowiednią" osobę, znużoną takimi pytaniami, prowadzona przez nas postać może pożegnać się z życiem. Powyższa

4 Pogaduszki przy fontannie

5 Gdzie by tu teraz pojść?

6 Miłośnik MUD-ów

Podsumowanie

Diablo w wersji multiplayer jest grą na tyle inną od wersji zwykłej, iż zasługuje nie tylko na osobny opis, ale i osobną ocenę. Zaznaczmy: ocenę wyższą. Blizzard postawił tak wysoko poprzeczkę, że innym firmom będzie ją niezwykle trudno przeskoczyć. Na razie zachęcamy do gry w Diablo i niecierpliwie czekamy na część drugą (Baal?).

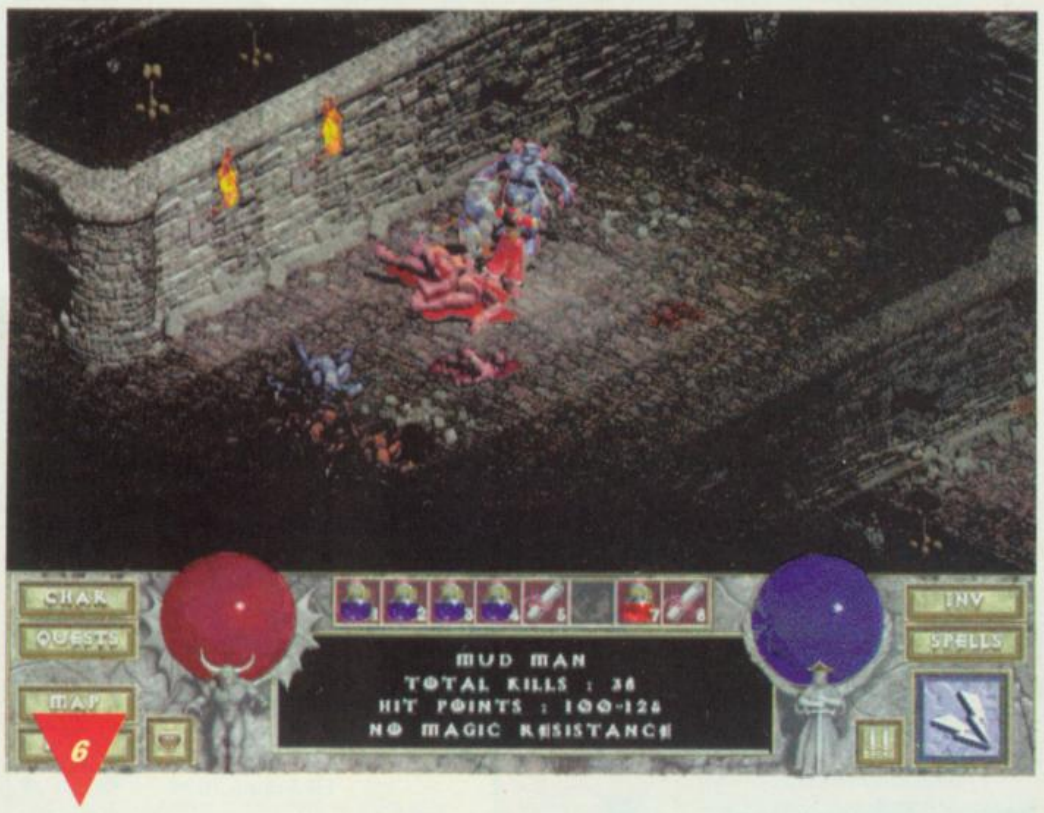
uwaga skierowana jest szczególnie do tych, którzy swoją przygodę z grami RPG rozpoczynają właśnie od Diablo, skuszeni szumem panującym wokół tego tytułu.

Tawerna

Połączenie z serwerem battle.net rozpoczyna się od czegoś w rodzaju DiabloIRC – ja nazwałem to tawerną. Podzielona jest ona na „pokoje" (kanały), do których można się podłączyć. Standardowy „pokój" dla polskich graczy to kanał o nazwie „Diablo Retail POL-1". W tawernie możemy porozmawiać z innymi graczami, którzy aktualnie znajdują się w sieci i uzyskać ważne informacje. Jest to o tyle istotne, że potem, w każdej normalnej grze, mogą uczestniczyć najwyżej cztery osoby – w tawernie może być ich o wiele, wiele więcej. Jest to jednocześnie miejsce, gdzie można zebrać czteroosobową (lub mniej liczącą) drużynę na wspólną wyprawę w głąb labiryntu. Gracze określają wtedy nazwę wspólnej gry i ewentualnie hasło, jeśli jest ich mniej niż czterech i nie chcą, aby ktoś niepowołany wszedł do ich gry. Drużyna zazwyczaj powstaje z graczy o zbliżonym poziomie doświadczenia oraz, co jest ważne, z małym opóźnieniem czasowym, tzw. „pingiem", między nimi. Nasz „ping" w stosunku do innych symbolizuje kolor i liczba kreseczek, widocznych po prawej stronie ikonek przedstawiających graczy w tawernie – im więcej kreseczek, tym większe opóźnienie i tym mniejsza szansa, że załapiemy się do wspólnej gry. Nikt nie lubi czekać...



3



6

Współgracze

W zależności od zachowania się innych graczy wobec nas, możemy zakwalifikować ich do dwóch grup. Pierwszych, neutralnych, tak naprawdę bardzo rzadko się spotyka. Są to najczęściej gracze mówiący tym samym, obcym dla nas, językiem. Gdy nie znamy ich języka ojczystego to szanse, że zwrócą na nas w ogóle uwagę, są bardzo małe – jeśli nie chcemy psuć sobie zabawy, najlepiej opuśćmy



4

wtedy grę i wybierzmy inną. Pozostałych uczestników gry można podzielić na: chętnych do współpracy „dobrych wujków" oraz szukających przyjemności w zabijaniu innych, słabszych graczy (są to tzw. PKs – z ang. playerkillers). Ci ostatni najczęściej rzucają się na nas z okrzykiem: „Now You DIE!", a po chwili nierównej walki plądrują to, co zostało z naszej postaci... Jednak najbardziej ceniona grupa to gracze nazywani przeze mnie „dobrymi wujkami" – dostrzegają innego, znajdującego się w potrzebie (np. po śmierci w podziemiach lub po spotkaniu z PK) i od razu zaczynają mu przynosić całe góry złota oraz bardzo użytecznych przedmiotów, czym osładzają gorycz poprzedniej porażki.

Przedmioty

Każdy gracz może spotkać w sieci mnóstwo ciekawych przedmiotów, o których – grając w single – nie miał pojęcia. Spowodowane jest to istnieniem w wersji sieciowej wielu stopni trudności. Dzięki temu, gracze bardziej zaawansowani osiągają poziomy doświadczenia ponad 40 (w single już osiągnięcie poziomu 30 sprawia olbrzymie kłopoty).

Aby zdobyć tak wysokie doświadczenie, trzeba czasem pokonywać monstra, które jednym uderzeniem potrafiłyby zabić cały tuzin graczy, kierujących niedoświadczonymi bohaterami – do tego oczywiście niezbędne są odpowiednie przedmioty. Możemy spotkać pierścienie podwyższające wszystkie atrybuty postaci o 20 pkt. i każdą odporność o 40%, pancerz o klasie zbroi (AC) rzędu 200 pkt. i zwiększający energię życiową o 99 pkt., nakrycie głowy o AC rzędu 40 pkt., zwiększające wszystkie atrybuty o 10 pkt. i powodujące, że atak trzymaną przez nas w ręku bronią zawsze będzie „wzbogacony" o uderzenie kulą ognia. Jeśli dodam, że powyższe przedmioty są opatrzone cechą „niezniszczalny" to – no coż – żyć nie umierać... Ostatni przedmiot, o którym warto wspomnieć, to gwiezdna mapa. Jak niesie wieść, gdy ktoś zdobędzie pasujące do niej trzy runy – w mieście otworzy się tajne przejście...

singleJack i multiViZ

Diablo Multiplayer

Dystrybucja: CD Projekt



Blizzard 1996

Role-playing

PC CD-ROM

Grafika: 81%

Dźwięk: 95%

Ogółem: 95%

Minimalne wymagania sprzętowe:

Pentium 75, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

A.D. 2044

Spośród polskich produkcji niewątpliwie najbardziej do światowych standardów zbliża się gra A.D. 2044, wybrana na ostatniej Gambleriadzie grą polską roku 1996. Grafika i dźwięk faktycznie biją wszelkie rekordy. Płynność animacji zadowalająca, precyzyjnie dopracowane szczegóły (gra wygląda dokładnie tak ładnie, jak na opakowaniu). Oprawę muzyczno-dźwiękową A.D. 2044 wykonano bardzo starannie. Sample są very good, muzyka jest very good too. Jedynie fakt, że komentarze wygłaszane przez bohatera momentami są mocno naciągane, ujmuje kilka punktów oceny za efekty dźwiękowe. Mimo to trzeba przyznać, że firma LK AVALON w działalności techniczno-wizualno-dźwiękowej spisała się wzorowo. Gorzej jest z grywalnością. W grze wykorzystano wątek z filmu „Seksmisja" – w kapsule hibernacyjnej zachował się jedyny przedstawiciel rodzaju męskiego i musi doprowadzić do odrodzenia się swojej rasy. Pomysł wspaniały, niestety, nie został należycie wykorzystany. Zastanawiałem się, dlaczego A.D. 2044, mimo swojej atrakcyjności, nie zafascynowała mnie i doszedłem do wniosku, że autorzy chyba za bardzo wyeksponowali element zagadki, do minimum sprowadzając wątek przygody. Grając nie miałem wrażenia, że uczestniczę w jakichś niewiarygodnych wydarzeniach. Natomiast na pewno czułem się znużony ciągłymi poszukiwaniami przedmiotów i kombinowaniem, co z nimi zrobić. Więcej ciepłych słów należy się autorom za interfejs – przejrzysty, intuicyjny, wygodny, no i, oczywiście, bardzo ładny.

Wymagania sprzętowe:

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

Podstawową czynnością wykonywaną w grze jest poszukiwanie przedmiotów. Sprowadza się to do „macania" kursorem wszystkich zakątków pomieszczenia do momentu, gdy kursor zmieni nazwę, sygnalizując możliwość podjęcia danej akcji. Szukać przedmiotów należy wszędzie, począwszy od podłogi, a skończywszy na suficie. Bardzo denerwujące jest to, że niektóre przedmioty można zdobyć tylko w jednym, określonym miejscu. Ale to nic w porównaniu ze sposobem ukrycia niektórych przejść. Ile czasu straciłem na ich znalezienie – to tylko ja wiem.









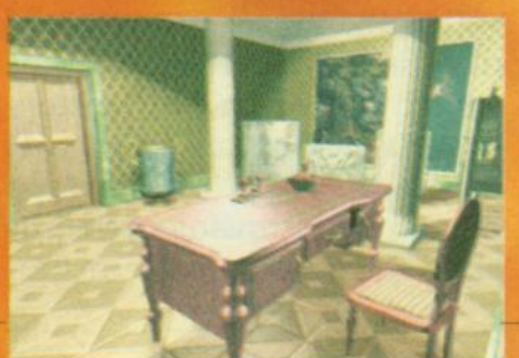
Opiszę Wam jeden z wyczynów autorów, bo – jak powiadają – nic tak nie cieszy jak „głupie innych pomysły". Wyobraźcie sobie, że stoicie w ogrodzie, przed mostkiem prowadzącym do drzwi willi. Brakuje Wam czegoś, czym dałoby się palić w kominku. Przeszukaliście cały ogród i nic. Podpowiem, że szukane drewienka są w krzakach po prawej stronie mostku. Co wtedy zrobi normalny człowiek? Spróbuje pójść w prawo, ale mu się nie uda, bo nie ma takiej możliwości (nie pokazuje się kursor chodzenia). W takim wypadku normalny człowiek wścieka się i wyłącza komputer. Co natomiast robi normalny gracz? Ano, wścieka się znacznie dłużej, bo komputer wyłączyć to grzech! A zgadnijcie, co wymyślił autor gry? Otóż autor wymyślił, że trzeba się cofnąć do ogrodu, podejść do mostku od lewej strony, wskoczyć do wody, przepłynąć, wyjść po prawej stronie i z krzaków zabrać drewienka. Ocenę takiego rozwiązania pozostawiam Wam. Chcę tylko dodać, że producenci – jak na ironię – umieścili na opakowaniu, tuż pod screen'em przedstawiającym wspomniany ogród, napis: „PRZEWROTNA, iskrząca się zagadkami i humorem fabuła".

Gdy w rozmowie z pryncypałem von Alexem de Gambler wyszło na jaw, że mam szereg całkiem poważnych uwag do gry, zostałem zasypany pytaniami. Między innymi naczelny spytał, dlaczego jestem krytycznie nastawiony do A.D. 2044, przecież została tak ciepło przyjęta na polskim rynku? Jeśli chodzi o mój krytycyzm, to po prostu staram się być obiektywny, co się zaś tyczy ciepłego przyjęcia to muszę się przyznać, że aż mi trudno wyrazić, jak się cieszę z powstania A.D 2044. Pojawienie się jej na polskim rynku napawa mnie optymizmem i dodaje wiary w możliwości krajowych producentów. A żeby nie wyszło, że tak bezlitośnie i z zimną krwią zrugałem A.D 2044, postaram się klarownie to uzasadnić.

Grafikę uznaję za wybitną – niezaprzeczalnie i bezapelacyjnie. Muzyka utrzymuje klimat gry i umila graczowi zabawę, za co należy się jej wysoka nota, czyli pięć. Dźwięk, jak już wspominałem, jest bez zarzutu od strony technicznej. Ale, panowie autorzy, pamiętajcie, że jeśli trudno Wam wymyślić, co bohater powinien powiedzieć, to już lepiej każcie mu milczeć. Fabułę, jako że jest liniowa i nudnawa (pokazywałem grę kumplom i też mieli takie odczucia) oceniłbym na trzy plus. Pięć z plusem trzeba przyznać za funkcjonalność interfejsu. Natomiast pewne bardzo osobliwe rozwiązania (np. szukanie drewienek) pozostawię bez oceny, bo skala nie ma wartości ujemnych. Jakby policzyć średnią wyników cząstkowych, wychodzi troszkę ponad cztery, ale – niestety – trzeba pamiętać, że to głównie fabuła przesądza o grywalności, dlatego nie dziwcie się mojej ocenie ogólnej.

Jor's Tymoteoo de wrajter

rozwiązania PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete na str. 53.





LK Avalon 1996

Przygodowa

PC CD-ROM

Grafika: 82%

Dźwięk: 65%

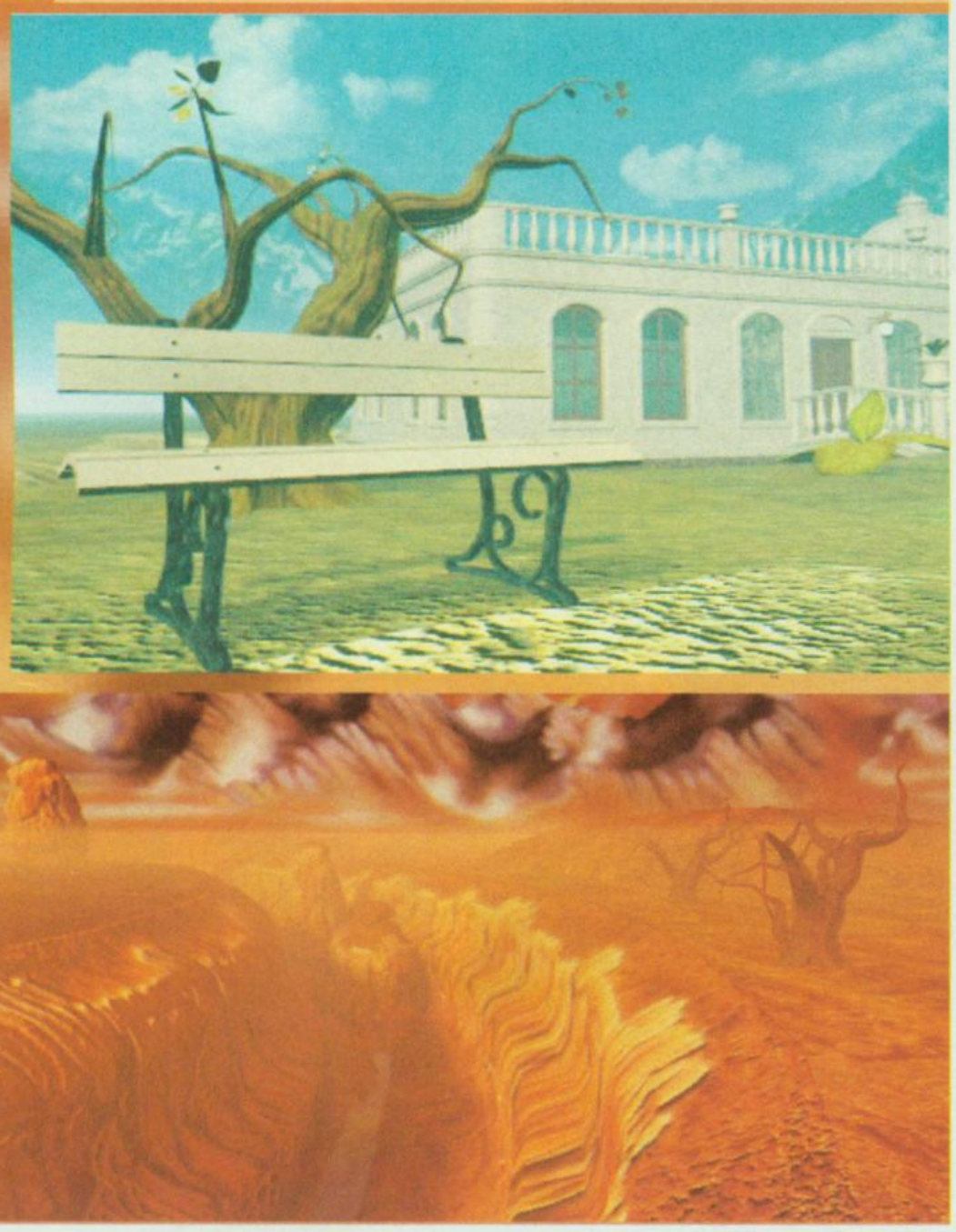
Ogółem: 60%

A.D. 2044

Dystrybucja: LK Avalon

Podsumowanie

Pojawienie się gry A.D. 2044 na polskim rynku napawa mnie optymizmem i dodaje wiary w możliwości krajowych producentów. Wprawdzie pewne drobiazgi wymagają jeszcze dopracowania, ale już widać, że polskie produkcje zaczynają się zbliżać do światowych standardów.



WIRTUALNA ZABAWA

wygraj

wiele wspaniałych gier na PC CD,
konsole Sony Playstation,
i nagrodę główną
komputer multimedialny

Odpowiedz prawidłowo na pytanie:
Kto jest głównym bohaterem gry MDK?

1. Dr Fluke Hawkins
2. Max
3. Kurt





ZADZWOŃ i WYGRAJ

0.700 77 061

Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów! Opłata wynosi 3.70 zł/min z VAT
Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem
INTE-NERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 86

CD-ROM po polsku! ALBION®

- ponad 2500 klipartów w formatach BMP, CDR, TIF, WMF;
- kilkaset całkiem nowych polskich klipartów;
- szczegółowy opis każdego klipartu;
- rewelacyjny system menu;
- szybkie wyszukiwanie wg kategorii i nazw klipartów.



35zł



25 zł

WINDOWS 95
Seria płyt z programami przygotowanymi specjalnie pod Windows 95.



25 zł



25 zł

EDUKACJA
Programy do nauki języka angielskiego, niemieckiego, matematyki, fizyki, przyrody, historii, geografii...



25 zł



25 zł

GRY
Kilkadziesiąt płyt zawierających wspaniałe gry wirtualne, przygodowe, strategiczne, logiczne, zręcznościowe, planszowe, symulatory, komnatowe-arcade...



25 zł



25 zł

DLA DZIECI
Kolorowanki, mówiące książeczki, zabawy słowne, puzzle, gry bez przemocy i brutalności, nauka alfabetu, j. angielskiego, matematyki, muzyki...



25 zł

DŹWIĘK
Kolekcja płyt z kilkoma tysiącami plików MIDI, MOD, WAV, VOC, pogrupowanych tematycznie, oraz z programami do tworzenia i konwersji plików dźwiękowych.



19 zł

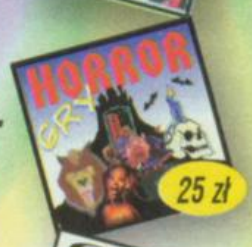


25 zł

PROGRAMY UŻYTKOWE
Programy biurowe, graficzne, narzędziowe, użytkowe, multimedialne przydatne w pracy, szkole i w domu.



25 zł



25 zł

NAPISZ LUB ZADZWOŃ PO PEŁNĄ OFERTĘ PŁYT

KILKASET TYTUŁÓW m.in.
Puzzle
Pokoloruj świat
Zwierzęta Świata - Ssaki
Śpiąca Królewna
Encyklopedia PWN
Komputerowy Słownik Języka Polskiego PWN
Word Bird's Ward Land
Klik
Encyklopedia Przyrody
English+
Polanie
Settlers II
M.A.X.
Deus
Eyewitness - Horse
Massive MIDI Collection



25 zł



25 zł



25 zł



25 zł



25 zł



19 zł

HURT i DETAL także sprzedaż wysyłkowa. Wysokie rabaty !

ALBION®

tel. (071) 44-21-01, 44-20-13, tel. kom. 090 386 126, fax (071) 44 82 16
Pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław
www.albion.pl, E-Mail: albion@albion.pl

INTERACT by Multi-Styk



**SV-213 PC SABRE joy analogowy,
fire A, B, C i D, autofire**



**SV-214 PC SABRE PRO joy analogowy,
fire A, B, C i D, autofire, 4 WAY VIEW**



**SV-234 PC POWER PAD PRO
joypad cyfrowo - analogowy, 9 x fiire,
autofire, Throttle, Win'95**



**SV-235 PC PROGRAMM PAD joypad cyfrowy,
programowany, 10 x fiire, autofire, Win'95**



**SV-243 PC MAGNUM 6 joy analogowy,
fire A do F, autofire, Throttle,
4 WAY VIEW, Win'95**



**SV-244 PC CYCLONE 3D joy analogowy,
programowane17 klawiszy, 6 x fire,
autofire, 4 WAY VIEW, Win'95**

MULTI-STYK

**Dostępne we wszyskich dobrych sklepach komputerowych.
Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie, tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.
Pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10^{00}-16^{00}. Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.**

GAMBLERIADA

IV TARGI GIER KOMPUTEROWYCH

97 wiosna

23 - 25 maja

HALA TORWAR

ul. Łazienkowska 6 A

organizator :

GREIT
Eider & Tascher

tel.: (022) 629 19 43

Czekałeś na obniżkę cen? Teraz sprzęt Microsoft w zasięgu ręki!

Promocja!

91 Dni Dziecka z Microsoft

Między 1 kwietnia a 31 czerwca 97 kupisz prezentowane akcesoria taniej!

Microsoft®

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™

Zapraszamy do odwiedzenia polskiej strony WWW firmy Microsoft:
http://www.microsoft.com/poland/

© 1997 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft jest zastrzeżonym znakiem towarowym. Dodatkowe informacje - Infoserwis Microsoft tel. (0-22) 628 69 24.

Promowane produkty można kupić u wybranych dealerów: **Kraków**, User, tel. (0-12) 66-88-54, **Poznań**, Escom, tel. (0-61) 17-22-99; **Warszawa**, APN Promise, tel. (0-22) 616-03-80; CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03 oraz w sklepach:

Microsoft SHOP SHOP

Białystok: ESCOM-Białystok, tel. (0-85) 51-44-38; **Bydgoszcz:** ESCOM-Bydgoszcz, tel. (0-52) 22-47-27; **Chorzów:** ESCOM-Chorzów, tel. (0-32) 41-10-18; **Gdańsk**: ESCOM-Gdańsk, tel. (0-58) 48-44-74; PRETOR, tel. (0-58) 47-17-70; **Katowice:** MICOMP, tel. (0-32) 51-30-86; **Kielce:** OPTIMUS-Itech, tel. (0-41) 477-57; **Koszalin:** ESCOM-Koszalin, tel. (0-94) 42-52-74; **Kraków:** ESCOM-Kraków, tel. (0-12) 67-07-10; MULTISOFT, tel. (0-12) 66-95-94; QMK, tel. (0-12) 22-38-86; **Legnica:** KSEROMATIC s.c., tel. (0-76) 54-05-05; **Lublin:** ESCOM-Lublin, tel. (0-81) 55-47-23; **Łódź:** ESCOM-Łódź, tel. (0-42) 32-02-26, SOL SERWIS, tel. (0-42) 37-06-56; **Olsztyn:** ESCOM-Olsztyn, tel. (0-89) 27-03-56; **Opole:** ESCOM-Opole, tel. (0-77) 54-55-86; **Oświęcim:** KOBAX-Systemy komputerowe, tel. (0-33) 42-71-11; **Poznań**: ESCOM-Poznań, tel. (0-61) 51-64-34; ON-LINE Softop, tel. (0-61) 52-36-65; **Radom**: Novatech, tel. (0-48) 360-22-67; **Rzeszów:** ESCOM-Rzeszów, tel. (0-17) 347-26; **Sieradz:** INWAR, tel. (0-43) 750-63; **Szczecin:** OPTIMUS-ATS, tel. (0-91) 62-31-75; **Warszawa:** ESCOM-Warszawa, tel. (0-22) 620-50-17; FONTEX POLSKA, tel. (0-22) 620-34-70; Księgarnia Bankowa, tel. (0-22) 620-21-18; Księgarnia PLJ, tel. (0-22) 628-90-34; KOMPUTERLANDIA, tel. (0-22) 25-51-86.