PC, PC i tylko PC!

GAMBLER CD 5/98

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1427-0307 Indeks 321753
Cena 11 zł
CD
NUMER 5/98

KONKURS G-POLICE Wygraj unikalny zegarek G-Shock G-Police!!!

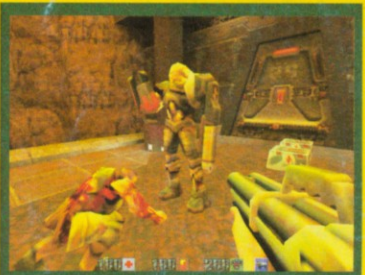
GRAMY!



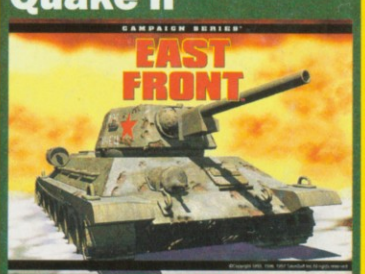
Dark Omen



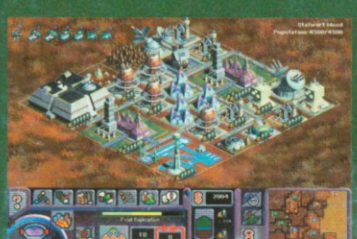
Heavy Gear



Quake II



Deadlock II



Biały zawsze wygrywają

Rozmowa z Krzysztofem Królem

RIVA raz jeszcze

Czy kość NVIDII może pokonać Voodoo?

Wszystko o grze...

Krótka historia PC



155 zł

Historia II Wojny Świat. - Blitzkrieg

49 zł

Trzy czaszki Tolteków

155 zł

Encyklopedia Świata - Ameryka

69 zł

Clash

169 zł

Encyklopedia Kotów

39 zł

Zagadki Lwa Leona

169 zł

Encyklopedia Człowieka

69 zł

Payuta I Bóg Lodu



market 2000

Dom Sprzedaży Wysyłkowej

Nasza oferta PRZYKUJE Twoją uwagę!!!

Bezpłatna infolinia: 0-800 66-002

Zamowienie i pełna informacja nic nie kosztuje!
Infolinia czynna:
pon. - pt. 10.00-20.00, sobota 10.00-16.00

Wszystkie ceny zawierają VAT. Wysyłka za darmo, odbior za zaliczeniem pocztowym, realizacja zamowienia do 7 dni roboczych.

Gratis!

Dla wszystkich, którzy zamówią dowolny produkt, wspaniała gra – odlotowe wyścigi samochodowe „POD" lub interaktywny przewodnik „Perełki Europy Środkowej". Dodatkowo każdy dzwoniący otrzymuje kolorowy katalog programów multimedialnych!

Kilka hitów z naszej oferty:
Quake II 139 zł, **Final Liberation** 155 zł, **Carmageddon** 99 zł, **Zork Grand Inquisitor** 149 zł, **Hexen II** 139 zł, **Tomb Rider II** 149 zł, **Dark Reign** 119 zł, **Heavy Gear** 149 zł, **Star Control** 145 zł, **World League Basketball** 155 zł, **FIFA '98** 149 zł, **Panzer General** 149 zł, **Podwójne kłopoty Buda Tuckera** 69 zł, **Fighting Force** 155 zł.

A dla najmłodszych:
Lasy Podpoduszańskie 109 zł, **Czarownica Agata** 59 zł, **Multimedialne la, la, la** 59 zł, **Urodziny Prosiaczka** 59 zł, **Marzenia Złotej Rybki** 59 zł, **Tomek i Oskar** 99 zł, **Sekrety Króla** 69 zł, **Herkules Animowana Bajka** 159 zł

Te i wiele innych tytułów znajdziesz w naszym bezpłatnym katalogu i na stronie internetowej **www.market2000.pl**

PO STARCRAFCIE SPODZIEWAŁEŚ SIĘ WIELE, OTRZYMASZ ZNACZNIE WIĘCEJ

StarCraft™

Nareszcie w sprzedaży!



TRZY RÓŻNE RASY

W zależności od tego, czy poprowadzisz nomadycznych, wojowniczych Terran, starożytnych, tajemniczych Protossów czy żarłocznych, zwierzęcych Zergów, musisz opracować zupełnie różne strategie, aby wykorzystać specjalne jednostki, zdolności i technologie każdej z ras.

RÓŻNORODNOŚĆ TERENÓW WALKI

Włącz się w śmiertelną mieszankę walki kosmicznej, rajdów planetarnych i infiltracji tajnych baz. W walce o panowanie w galaktyce pokieruj oddziałami terrańskich czołgów oblężniczych, niewidzialnych myśliwców, protosskich Archonów i zergowskich Ultralisków.

REWOLUCYJNE EFEKTY SPECJALNE

Wspaniałe efekty świetlne generowane w czasie rzeczywistym, prawdziwy zasięg wzroku i zaawansowany system graficzny łączą niezwykły realizm taktyczny ze wspaniałymi efektami wizualnymi.

ROZGRYWKI PO SIECI LOKALNEJ

Do ośmiu graczy może brać udział w pasjonującej walce o zwycięstwo, korzystając z jednej kopii gry!

NIEZRÓWNANY EDYTOR KAMPANII

Z niespotykaną łatwością możesz tworzyć własne misje oraz całe kampanie! Podczas tworzenia niezwykłych nowych światów do gry dla jednego i wielu graczy możesz ustalać warunki zwycięstwa, tworzyć wyjątkowych bohaterów, zmieniać dźwięki i teksty kreując całkowicie nową fabułę gry.



WSPÓŁZAWODNICTWO PRZEZ INTERNET

Dzięki DARMOWEMU* dostępowi do serwera Battle.net możesz wyzwać przeciwników z całego świata. Możliwa jest gra do 8 graczy przeciwko sobie, sprzymierzonych lub w grupach. Dodatkowo prowadzony jest światowy ranking najlepszych graczy, a także różnorodne turnieje.

* darmowy dostęp do serwera Battle.net wymaga dostępu do sieci Internet, koszty którego ponosi sam gracz.

DOSKONAŁA INSTRUKCJA OBSŁUGI

Kilkadziesiąt stron dokładnej instrukcji wprowadzi Cię w świat Starcrafta, poprowadzi za rękę w nauce obsługi oraz odkryje przed Tobą możliwości jednostek bojowych.

GRA TWÓRCÓW TAKICH HITÓW JAK

Diablo™ & Warcraft II™

battle.net

Koniecznie odwiedź naszą stronę w internecie
www.cdprojekt.com

BLIZZARD ENTERTAINMENT
WWW.BLIZZARD.COM

CD PROJEKT

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ CD PROJEKT
(0-22) 672 89 09
• Sprzedaż wysyłkowa
• Infolinia na temat produktów
• Obsługa zarejestrowanych klientów

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, **Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Radom** pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19;
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
E-mail: cdprojekt@cdprojekt.com.pl Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt, CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.

Starcraft, Warcraft II i Diablo są zastrzeżonymi znakami handlowymi Blizzard Entertainment. Loga i nazwy Blizzard, CUC Software zastrzeżone. Blizzard Entertainment i znak Blizzard należą do CUC Software International Group. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PC CD-ROM GRY

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE ®
SKLEP WYSYŁKOWY



KSIĄŻĘ I TCHÓRZ 119,95

Wciel się w księcia, którego czeka wspaniała i ekscytująca przygoda. W przepięknej, bajecznie kolorowej grafice, ponad 200 tysięcy klatek animacji. Całość po polsku z dialogami w wykonaniu Kazimierza Kaczora, przy wspaniałej muzyce.

GENE WARS



Wspaniała strategia twórców Theme Park. Dowodzisz zespołem kolonizatorów, odtwarzających biosferę na zdewastowanych planetach. Równo-cześnie rywalizujesz z innymi grupa-mi. „sztuczne życie" na niewyobrażalnym poziomie. Gra także w sieci.

MAGIC CARPET



Oryginalna w formie gra arkadowa z elementami strategii. Walka na śmierć i życie w ciekawej fabule i przy szybkości latania jakiej nie doświadczyłeś dotąd na swoim PC-cie. Latasz 30 cm nad ziemią z ogromną prędkością. Do 8 graczy w sieci, 50 misji, 20 zaklęć w trzech trybach grafiki.

LITTLE BIG ADVENTURE



Jako Twinsen, prorok i zbawiciel, rozpoczynasz podróż w krainę wyobraźni. Strzeż się wrogów i odkryj tajemnicę tyrana Dr Funfrocka. 12 epizodów na 2 półkulach i 40 planach. In-teraktywne walki, wiele zagadek i pułapek, wszystko we wspaniałej renderowanej animacji.

PRIVATEER 2



Privateer 2: The Darkening - to nowe rewolucyjne procedury trójwymiarowych walk kosmicznych w 3 systemach słonecznych. Duża różnorodność uzbrojenia, bogata fabułą w 150 misjach. Spotkaj wiele postaci, w które wcieliły się gwiazdy kina, handluj z nimi i rozwikłaj wszystkie zagadki.

PRIVATER



Privateer zabiera Cię w najodleglejsze zakątki Wszechświata i .. poza nie. W tym świecie przemytników i poszuki-waczy nie obowiązuje prawo ani żadne reguły. Każdy zarabia na nieszczęściu innych. Wybór postaci a do zbadania 50 planet w 70 systemach.

EARTH 2140



Wojna XXII wieku. Na Świecie pozostały tylko dwa państwa, które przeniesiono do podziemnych miast. Walka toczy się o resztki zasobów naturalnych. Tylko właściwa strategia i wola walki prowadzi do sukcesu. 54 misje, możliwość gry w sieci dla 6 graczy.

JACK ORLANDO



Ameryka lat 30-tych, wplątany w zbrodnię masz 48 godzin. na odnalezienie mordercy w świecie gangsterskich porachunków. Wirtualna zabawa na najwyższym poziomie, wspaniała grafika i nastrojowa muzyka. 100 animowanych postaci i setki zagadek.



Stań się demonem - strażnikiem lochu, który ma na usługach armie przerażających potworów. Zaprowadź rządy terroru w sielskich krainach na powierzchni. Zniszcz wrogów, którzy łakomie patrzą na Twe bogactwa. Gra w całości spolszczona.

DUNGEON KEEPER 109,99



Psychologiczny horror o szaleństwie, morderstwach i najczarniejszych głębinach duszy ludzkiej. Drugi odcinek jeszcze bardziej zagadkowy i wstrząsający sprzedanego w milionie egzemplarzy thriler'a. Curtis Craig odkrywa przerażające tajemnice umysłu...

PHANTASMAGORIA 2 99,99



Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, szturm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC 39,99

SZUKASZ NOWOŚCI?

Przedzwoń lub napisz (oprócz adresu podaj typ komputera), a za 3-5 dni otrzymasz (bezpłatnie) kolorowy, 16 stronicowy, co tydzień aktualizowany **KATALOG OPROGRAMOWANIA.**



Dołącz do ponad
25 000
zadowolonych klientów firmy
TimSoft.

Ogłoszenie, które czytasz powstało prawie dwa miesiące temu, (taki jest cykl wydawniczy miesięcznika Gambler).
Nasz katalog drukowany jest co tydzień...

ZAMÓW PRZEZ TELEFON !!!

(0-94) 34-02-541

Każdy Klient otrzymuje 6-miesięczną PRENUMERATĘ naszej OFERTY wraz z KARTAMI RABATOWYMI.



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

- Master of Orion II - *kosmiczna gra dec.-handlowa.*
- Sim City 2000 - *stwórz własne miasto*
- Screamer 2 - *wyścigi samochodowe*
- Mechwarrior 2 - *walki robotów bojowych*
- Jack Nicklaus - *golf*
- Broken Sword - *gra przygodowa*
- Jagged Alliance - *strategia*
- iM1A2 Abrams - *symulator czołgu*
- Return to Zork
- Atari 2600 Action Pack - *hity z małego ATARI*

MEGAPAK 8 199,95



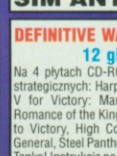
Zarządzaj całym systemem kolei. Kupuj wagony i lokomotywy, zaprojektuj i uruchom sieć kolejową. Przenoś góry, twórz miasta, przesuwaj koryta rzek, dotrzyj do wysp i zawsze wyprzedzaj konkurencję. Spraw by Twoje działania doprowadziły do powstania imperium.

A-TRAIN 59,99



Kolejny tytuł z kolekcji RE-CREATION - symulacja kolonii owadów. Program oparty na wynikach badania życia i zachowania mrówek a w nim walka za królową i mrowisko, obrona hordami wrogów, wnikanie do ludzkich domów i strach przed środkami owadobójczymi!

SIM ANT 59,99



DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2
12 gier, 4 CD-ROM

Na 4 płytach CD-ROM zawiera 12 wojennych gier strategicznych: Harpoon II, V for Victory:Utah Beach, V for Victory: Marken Garden, Genghis Khan II, Romance of the Kingdoms III, Operation Europe:Path to Victory, High Command, Command HQ, Panzer General, Steel Panthers, Wargame Construction Set II: Tanks! Instrukcja po polsku.

139,99



Dwie supergry strategiczne, w pakiecie, na płycie CD-ROM. W UFO 1 jesteś dowódcą XCOM organizacji powołanej do walki z rosnącym zagrożeniem ze strony obcych cywilizacji. W UFO 2 Obcy atakują z głębi oceanów a ich broń jest niezwykle skuteczna.

UFO 1/X-COM (UFO2) 79,99



Biegaj, strzelaj i prowadź w 3 częściach filmu „Szklana pułapka" połączonych w całość. Przed Tobą 3 różne gry i ponad 45 poziomów. Pełnokolorowa trójwymiarowa scenerią, strzelanina z perspektywy pierwszej osoby, terroryści - więc walcz!!!

DIE HARD 99,99

Przebojowy zestaw najlepszych gier strategicznych:

SETTLERS II

Gra strategiczno-ekonomiczna odwzorowująca powstanie i rozwój kolonii sympatycznych osadników.

CIVILIZATION II PL

W pełni spolszczona strategia wszechczasów. Stań na czele armii, podejmuj decyzje zapewniające rozkwit Cywilizacji

CIM CITY 2000

Zbuduj własne miasto, zarządzaj nim i dbaj o jego rozwój i rozkwit.

Total HEAVEN

Walka o panowanie na powierzchni Ziemi po nuklearnej wojnie 2079 roku. Przecwniekiem ocalałej w podziemiach garstki Wybrańców są Mutanci, przystosowani do nowych realiów. 30 wciągających misji, renderowana grafika, możliwość gry w sieci.

KKND 49,90

Witaj w świecie który nie zna litości. Kontrolujesz cyborgi należące do Eurocorp oraz oszalałych fanatyków Kościoła Nowej Epoki. Masz do dyspozycji, w arsenale Syndykatu, dodatkowe 15 nowych rodzajów broni. Ponad 30 miast do zdobycia w 60 misjach.

SYNDICATE WARS 49,90

Gambler 2/98
GRA MIESIĄCA
ocena: **98%**

QUAKE II 149,99

PC 3,5" HD GRY

3XLOGIC GAMES	34.90
7 DNI 7 NOCY	44.90
Gra przygodowa po polsku dla dorosłych.	
ARNIE II	29.90
4 misje komandosa Arniego.	
BATTLE ISLE	35.90
Gra strategiczna	
CRAZY CARS II	29.90
Symulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z policjantami.	
EKSPERYMENT DELFIN	54.90
Gra przygodowa po polsku.	
FLIPER	39.90
Wszystkie elementy fliperów. 8 stołów.	
FRANKENSTEIN	29.90
Przygodowa. Szalony baron Frankenstein i	
FRANKO	44.90
Walki uliczne.	
FRONT LINES	59.90
Strategia wojenna.	
HAROLD'S MISSION	49.90
Poruszasz się po wnętrzu komputera. Humor plakat.	
HIGH SEAS TRADER	59.90
Strategia. Średniowieczny handel morski.	
INTERN. SOCCER	29.90
Piłka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.	
ISHAR III	49.90
RPG wędrówka po krainie Elfów, zagadki magia.	
JAZZ JACKRABBIT	39.90
Doskonała gra platformowa.	
JAZZ JACKRABBIT II	39.90
Dalsze przygody królika.	
KAJKO I KOKOSZ	49.90
Przygodówka na podstawie komiksu. Dobra zabawa.	
KUPIEC	39.90
Gra decyzyjno-handlowa.	
LAZARUS	39.90
LORDS OF THE REALM	59.90
Średniowieczna strategia.	
MEGABLAST	29.90
Gra liczna.	
MEGALOMANIA	35.90
POLANIE	54.90
ROBBO	39.90
Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.	
SINK OR SWIM	34.90
Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.	
SKAUT KWATERMASTER	44.90
SLATERMAN	34.90
SOŁTYS	39,90
Doskonała gra przygodowa po polsku.	
SUICIDE SPEED	39.90
THE GAMES-OLIMPIADA	29.90
Symulator 30 dyscyplin sportowych.	
TYRIAN	44.90
Kosmiczna super strzelanina.	



Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, szturm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC (Windows) 39,99



Gra przygodowo-zręcznościowa
- 5 rozbudowanych, doskonałych scenerii,
- skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji, różne rodzaje broni, wiele postaci,
- żywa, 256-kolorowa grafika, realistyczne, efekty dźwiękowe, wieloklatkowe animacje.

LAZARUS (DOS) 39,90



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

SLATERMAN (DOS) 39,90



Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika, starannie wykonana muzyka. Setki zagadek i przygód. Fantastyczna zabawa na wiele godzin. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

SKAUT KWATERMASTER 44,90



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

POLANIE 54,90



Grą należącą do bardzo popularnej grupy wyścigów samochodowych, widzianych z lotu ptaka. Czekają Cię morderczo trudne zawody na 16 torach.
- Gra dla 1 lub 2 graczy
- Supergrafika, duży dynamizm gry - szczególnie w trybie znacznego zbliżenia trasy

SUICIDE SPEED (DOS) 39,90

PC CD-ROM EDUKACJA



3 płyty CD-ROM z bezsprzecznie najlepszym pakietem programów do nauki języka angielskiego. Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.

PROMOCJA

Tylko u nas przy zakupie Euro*Plus*+ Prof. Pack otrzymasz w komplecie multimedialne **słuchawki z mikrofonem** (o wartości **45 zł**).

Euro*Plus*+ ProPack 369,90
INTERAKTYWNY KURS JĘZYKA ANGIELSKIEGO



Długo oczekiwany pakiet zawierający trzy niezależne części: dla początkujących, średniozaawansowanych i zaawansowanych oraz dodatkowo płytę z lekcjami wideo.
- bogaty materiał językowy i niezwykle efektywna aplikacja multimedialna
- ponad 20 typów ćwiczeń i testów językowych
- nagrania dialogów, scenek rodzajowych, filmy
- gwarancja wysokiej skteczności i doskonałej zabawy

PROMOCJA

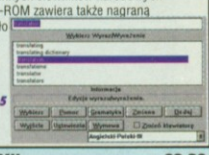
Tylko u nas przy zakupie **Euro*Plus*+ Prof. Pack** otrzymasz w komplecie **multimedialne słuchawki** z mikrofonem (o wartości **45** zł).

Euro*Plus*+ ProPack 399,90
INTERAKTYWNY KURS JĘZYKA NIEMIECKIEGO

WORD TRANSLATOR 249,99

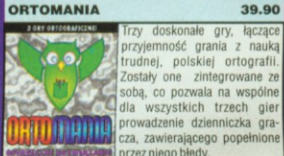
Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Pakiet zawiera:
- Słownik Niemiecko-Polsko-Niem. - **105000** haseł
- Słownik Angielsko-Polsko-Ang. - **150000** haseł
- Angielski Słownik synonimów
- Kilkanaście innych słowników narodowych

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



Wersja dla WINDOWS 95

ABC CHEMII	39.90
BRZDĄC	39.90
DYKTANDO	96.90
Produkt roku 1996!!! (PC Kurier)	
EDUKACJA	59.90
GEOGRAFIA	39.90
HISTORIA	39.90
JĘZYK ANGIELSKI	39.90
JĘZYK NIEMIECKI	39.90
LITERAT	96.90
Kompendium wiedzy z dziedziny literatury dla liceum.	
MATEMATYKA kl. VII-VIII	39.90
MATMANIA	39.90
ORTOMANIA	39.90



Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich trzech gier prowadzenie dziennicza gracza, zawierającego popełnione przez niego błędy.

ORTOMANIA 39,90



Program dla uczniów szkół podst. i średnich. Zawiera:
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków chemicznych,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

ABC Chemii 39,90



Zestaw trzech programów edukacyjnych dla szkół podst. oraz pierwszych klas szkoły średn. Trzy doskonałe pozycje: **ORTORTIS** - gra ortograficzna, **GEOGRAFIA** - duża porcja materiału, nauka, testy, **HISTORIA** - kilkaset testów, bogata oprawa graficzna

EDUKACJA 59,90



Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około **250!** Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły średn. + podręcznik i dzienniczek ucznia!

Matematyka kl. VII-VIII 39,90

Termin wysyłki 3-14 dni.
Większość paczek wysyłamy w ciągu
24 godzin!!!
Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 01.06.98



ZNIŻKA! Szczegóły w kuponie zamówienia.

AMIGA

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



ZNIŻKA! Szczegóły w kuponie zamówienia.

C-64

Przy zakupie min. 3 programów na C-64 możesz zamówić grę:
ETERNAL ..*w cenie 2,95 zł*

Pon. - Pt. od 8⁰⁰ do 18⁰⁰
Sobota 10⁰⁰ do 14⁰⁰

(0-94) 34-02-541

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

PC 3,5" HD EDUKACJA

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

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

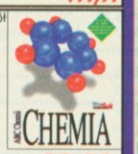
JĘZYK ANGIELSKI	**39.90**
JĘZYK NIEMIECKI	**39.90**
KURS PRAWA JAZDY	**44.90**

Testy przygotowujące do egzaminu na prawo jazdy A, B, C, D, T. 2000 pytań, 300 ilustracji!!!

MATEMATYKA kl. VII-VIII	**39.90**
MATMANIA	**39.90**
ORTOMANIA	**39.90**

PITAGORAS 3 WIN Matematyka liceum kl. 1-2
PITAGORAS 4 WIN Matematyka liceum kl. 3-4
PITAGORAS 5 WIN Matematyka liceum przygot. do matury.
ZESTAW 69.90

WORD TRANSLATOR
dla Windows 3.11 i Windows 95
Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Dostępny w kilku wersjach:
- ✓ Niemiecko-Polsko-Niemiecki 105 tysięcy haseł *144,90*
- ✓ Angielsko-Polsko-Angielski 150 tysięcy haseł *144,90*
- ✓ Power Pack - oba słowniki razem *199,99*



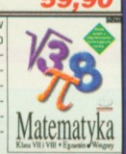
Program dla uczniów szkół podst. i średnich. Zawiera:
* Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
* Układ okresowy pierwiastków chemicznych,
* Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
* Testy z całego zakresu chemii

ABC Chemii *39,90*



Zestaw trzech programów edukacyjnych dla szkół podst. oraz pierwszych klas szkoły średn. Trzy doskonałe pozycje: **ORTORTIS** - gra ortograficzna, **GEOGRAFIA** - duża porcja materiału, nauka, testy, **HISTORIA** - kilkaset testów, bogata oprawa graficzna

EDUKACJA *59,90*



Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około **250**! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły średn. + podręcznik i dzienniczek ucznia!

Matematyka kl. VII-VIII *39,90*



Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich trzech gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione przez niego błędy.

ORTOMANIA *39,90*

AMIGA

DYSKIETKI	
No Name 3,5" DD, 20 szt.	**29,90 zł**
DYSAN 3,5" DD, 20 sztuk plastikowe pudełko	**39,90 zł**
MYSZKI	
MYSZ (do wszystkich modeli)	**39,90 zł**
ROZSZERZENIA PAMIĘCI	
A500 DO 1MB RAM	**54,90**
A600 DO 2MB CHIP RAM	**94,90**
EDUKACJA	
ABC CHEMII	**29,90**
DEUTSCH TESTER	**14,90**
ENGLISH TESTER	**14,90**
GEOGRAFIA	**14,90**
HISTORIA	**14,90**
ORTOTRIS	**14,90**
PITAGORAS 1 (klasy. V-VIII)	**29,90**
PITAGORAS 3 (klasy I-II liceum)	**29,90**
GRY AMIGA 1 MB	
ARNIE	**16,90**
ARNIE II	**29,90**
ASTRAL	**29,90**
BARBARIAN	**19,99**
CLASSIC BOARD GAMES	**29.90**
DOMAN-GRZECHY ARDANA	**36,90**
DREENSHAR - DZIEŁO MAGÓW	**35,99**
FOREST DUMB FOREVER	**29,90**
FRANKO	**29,90**
INDIANA JONES	**19.99**
INTERCALARIS	**42,00**
INTERNATIONAL SOCCER	**29,90**
KAJKO I KOKOSZ	**39,90**
KUPIEC	**29,90**
LAZARUS	**29,90**
LEGION - Nowość 1 MB	**39,90**
LIGA POLSKA MANAGER (Avalon)	**29,90**
MIASTO ŚMIERCI	**29,90**
MR. TOMATO	**29,90**
OLIMPIADA '96	**29,90**
PINBALL HAZARD	**29,90**
RAJD PRZEZ POLSKĘ	**29,90**
RICK DANGEROUS	**19,99**
RICK DANGEROUS II	**19,99**
ROAD RASH	**29,90**
STREET FIGHTER	**19.99**
STUNT CAR RACER	**19.99**
SKAUT KWATERMASTER	**29,90**
SZACHISTA	**35,99**
W POTRZASKU	**35,99**
ZESTAW GIER 1 (4 dyski)	**29,90**
GRY A500+, 600, 1200	
RYCERZE MROKU	**35,90**
ISHAR III	**44,90**
LEGION - (2MB CHIP RAM)	**39,90**
MISTRZ POLSKI	**42,90**
WACUŚ the DETECTIVE	**35,99**
WHIZZ	**29,90**
PROGRAMY UŻYTKOWE	
AMILAB	**39,90**
AMITEKST PRO GOLD	**44,90**
ASYSTENT PRO	**29,90**
DIGI BOOSTER	**29,90**
OPERA (A500+, 600, 1200)	**29,90**



Klasyczna gra zręcznościowa, oparta na wschodnich sztukach walk. Zostań najlepszym z ulicznych wojowników Japonii, Chin, Tajlandii, USA, i Anglii. Walcz i zostań najlepszym!

STREET FIGHTER *19,99*



Uliczne wyścigi motocyklowe, przeciwko 14-tu wrogo nastawionym przeciwnikom na 5 torach. Unikaj zderzeń z przeszkodami, omijaj policyjne patrole, odbierz przeciwnikowi kij a wygrasz i zdobędziesz fundusze na modernizację swego motoru.

ROAD RASH *29,90*



Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC *29,90*



Gra strategiczna z elementami RPG. Trafiasz do świata fantasy, gdzie dowodzisz pięcioosobowym, wielorasowym legionem. Zostań kupcem, zbójem, obszarnikiem, poszukiwaczem skarbów. Animowane postacie, doskonały dźwięk. Nowość 1 MB RAM!!

LEGION *tylko* **39,90**



Indiana Jones i ostatnia krucjata. Pościg trwa! Wszelkimi możliwymi drogami zmierza do odkrycia największego skarbu w historii... Świętego Grala. Czy masz na tyle odwagi i sprytu. by przejść wszystkie, pełne niespodzianek i pułapek, poziomy Indiany Jones?!

INDY *19,99*



Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

Skaut Kwatermaster *29,90*



- gra przygodowo-zręcznościowa,
- pięć rozbudowanych, doskonałych scenerii,
- skomplikowane, zagadkowe misje, różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- żywa grafika, realistyczne, przestrzenny dźwięk płynne, wielokatkowe animacje.

LAZARUS *29,90*

COMMODORE C-64

EDUKACJA	
CHEMIA	**7.95**

Test. 25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.

GEOGRAFIA	**7.95**

Test. 18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.

HISTORIA	**7.95**

Test. 17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.

JĘZYK ANGIELSKI	**7.95**

Język angielski, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.

JĘZYK NIEMIECKI	**7.95**

Język niemiecki, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.

ORTOTRIS	**7.95**

Gra ucząca ortografii, w stylu TETRIS'a.

HARDTRACK COMPOSER	**8.90**

Profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie własnych i odtwarzanie gotowych utworów.

GRY	
3D LUNATTACK	**7.95**
CHWAT	**7.95**
DRIP	**7.95**

Agent Drip atakowany przez stwory zbiera pogubione monety .

ETERNAL	**7.95**

Android Eternal bada napromieniowaną, byłą fabrykę robotów. Super grafika, wiele etapów.

KLAX (kaseta)	**7.95**

Gra logiczno-zręcznościowa.

KLEMENS	**7.95**

Bohater w pełnym niebezpieczeństw świecie ratuje swych braci. 256 komnat !!!

KOŚCI & POKER	**7.95**

Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.

KUPIEC - wersja całodyskowa	**19.90**
KUPIEC - wersja kasetowa	**7.95**
LATER	**7.95**

Wyprowadź małego Latera z groźnych lochów

LAZARUS	**7.95**
MIECZE VALDGIRA II	**7.95**
NIGHTBREED (kaseta)	**7.95**

Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa utrzymana w konwencji horroru. Twoim zadaniem jest uratowanie prastarej rasy istot zwanych NIGHTBREED.

PUFFY'S SAGA (kaseta)	**7.95**

Wieloetapowa gra zręcznościowa.

PUZZNIC (kaseta)	**7.95**

Gra logiczno-zręcznościowa.

RODEO GAMES - (kaseta)	**7.95**

Gra zręcznościowa. 7 konkurencji rodem z Dzikiego Zachodu.

SKATE WARS (kaseta)	**7.95**

Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej

SLATERMAN	**7.95**

Pomóż kosmicie naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma stworkami.

TRIADA - 3 gry	**7.95**

TIMTRIS-jak Tetris, ASHIDO-układanie kamieni wg reguł, BOMBI-zniszcz wrogą bombami.

AKCESORIA	
ACTION PLUS 6.7	**39.90**

Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 20 razy !!!. Bardzo wiele dodatkowych funkcji.

FINAL III	**29.90**

Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 15 razy !!!. 60 dodatkowych funkcji.

NN 5,25" DD pud. 20 szt.	**13.90**

Dyskietki bezfirmowe, paczka 20 szt. Nośnik BASF.



Gra przygodowo-zręcznościowa. Doskonałe animowany, dużych rozmiarów bohater, zróżnicowana grafika, wiele przedmiotów do odnalezienia i użycia. Mnóstwo zagadkowych sytuacji, możliwość nagrania stanu gry - także w wersji kasetowej.

CHWAT *tylko* **7,95**



Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC *całodyskowy* **19,90** *kasetowy* **7,95**



Gra zręcznościowa. Android Eternal bada napromieniowaną, byłą fabrykę robotów. Przed tobą 27 sektorów o różnej długości i różnym stopniu napromieniowania. Zbieraj po drodze kryształy - każde 50 szt. daje nowe życie. Super grafika, wiele etapów.

ETERNAL *7,95*



Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa utrzymana w konwencji horroru. Twoim zadaniem jest uratowanie prastarej rasy istot zwanych NIGHTBREED.

(kaseta)

NIGHTBREED *7,95*



Test.
18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.

GEOGRAFIA *7,95*



Od Twych umiejętności i magii zależy uwolnienie plemienia od ciemiężcy - Krwawego Zenona. Ciekawa fabuła, różnorodność scenerii, doskonałe wykonanie (grafika, animacje, wysoka grywalność) autorstwa grupy INFLEXION...

MIECZE VALDGIRA II *7,95*



Gra zręcznościowo-labiryntowa. Era wojen gwiezdnych. Pułkownik Colonel otrzymał misję w opuszczonej bazie, na krańcach galaktyki. Doskonała grafika, płynne animacje. Rozbudowane poziomy, pełne Obcych.

LAZARUS *7,95*

JAK ZAMAWIAĆ

Zapraszamy do zakupów wysyłkowych w naszej firmie. Z naszą pomocą mogą Państwo wygodnie, bez pośpiechu i co najważniejsze, nie ruszając się z domu zakupić gry i programy komputerowe.

* Nie trzeba płacić z góry. Za przesyłkę zapłacisz listonoszowi przy odbiorze zamówionych programów.
* Naszych dotychczasowych klientów prosimy o podawanie numeru klienta.

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE

(0-94) 34-02-541

OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU
W GODZINACH od 8⁰⁰ do 18⁰⁰
SOBOTA od 10⁰⁰ do 14⁰⁰
Szczegóły - kupon zamówienia

ZAMÓWIENIA POCZTOWE

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

TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1

Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 1.06.98. Termin realizacji 3-14 dni.

G05 Kupon zamówienia

Nr Klienta (jeśli posiadasz): . . . . . Komputer . . . . . ❑ CD ROM ❑ DYSK ❑ KASETA

Nazwisko, imię: . . . . . .

ul./miejsc. . . . . .

Poczta: __-___ . . . . . tel. . . . . .

TYTUŁ	NOŚNIK	CENA
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
	RAZEM:	

Zamówiłem programy na PC za min. 65 zł, mam prawo zamówić dodatkowo jedną z poniższych, tanich gier:
1. **KUPIEC (CD) + płyta CD DEMO 1** ❑ 9,95 zł
2. **LAZARUS (DOS - 3,5" HD)** ❑ 9,95 zł
3. **SLATERMAN (DOS - 3,5" HD)** ❑ 9,95 zł
4. **KOSIARZ UMYSŁÓW CD-ROM** ❑ 9,95 zł

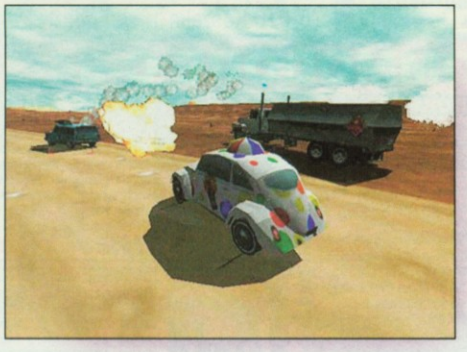
Zamówiłem min. 3 programy na C-64, mam prawo zamówić dodatkowo, w promocyjnej cenie, grę:
ETERNAL ❑ 2,95 zł

Zamówiłem min. 2 programy na AMIGĘ, mam prawo zamówić dodatkowo, w promocyjnej cenie, grę:
KUPIEC ❑ 7,95 zł

DOLICZ KOSZTY WYSYŁKI (Opłata obejmuje dodatkowo 6-mies. prenumeratę oferty + kartę rabatową)...**7,95 zł**

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

G05



Interstate '76 NitroRiders.

– Wysiadłeś – skomentował Skeeter.

– Co mówiłeś? – Taurus najwyraźniej nie dosłyszał.

– NIGDY nie wysiadaj z samochodu... – dorzucił Skeet.

Teksas, 23 czerwca 1975 r.



Atlantis. *Producent gry, firma Cryo, jak zwykle wyprzedza konkurentów o dwie długości. Jej renderowana przygodówka, rozgrywająca się na legendarnej Atlantydzie szokuje jakością grafiki i animacji. Cieszy nas też fakt, że gra została doskonale spolszczona przez firmę IPS.*



Lords of Magic. *Na poły klasyczna strategia, na poły RTS. Trochę podobna do Master of Magic, wzbudziła w redakcji wiele kontrowersji. Co do jednego zgadzamy się wszyscy: szkoda że autorzy nie popracowali nad LoM jeszcze kilka miesięcy.*



Monty Python's The Meaning of Life. *„A teraz coś z zupełnie innej beczki..." Kolejna gra, czy też właściwie multimedialna przygoda z Latającym Cyrkiem Monty Pythona wzburzy purytan, zniesmaczy obojętnych i zachwyci fanów. Większość redakcji zalicza się do tej trzeciej grupy.*

Na płycie ..... str. 8

NEWS ..... str. 10
KKND Krossfire ..... str. 13
Gabriel Knight 3 ..... str. 14

RYNEK
Bliskie spotkania z procesorem Pentium II ..... str. 16
Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych ..... str. 16

RECENZJE
Przewodnik Czytelnika ..... str. 18
Heavy Gear ..... str. 18
Jack Orlando ..... str. 20
Atlantis ..... str. 21
NetStorm ..... str. 22
Battlezone ..... str. 23
Lords of Magic ..... str. 24
Deadlock II ..... str. 25
Tone Rebelion ..... str. 26
Dark Omen ..... str. 27
Virtua Fighter 2 ..... str. 28
Interstate '76 NitroRiders ..... str. 29
Smocze Historie ..... str. 30
Shanghai: Dynasty ..... str. 30
Addiction Pinball ..... str. 31
Encyklopedia dla dzieci ..... str. 32
Monty Python's The Meaning of Life ..... str. 32
Dookoła Świata ..... str. 33
Double Agent ..... str. 34

HARDWARE
RIVA – prawdziwe oblicze ..... str. 36

GamblerClub ..... str. 38

KONKURSY
G-Police ..... str. 40

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

TeTe ..... str. 43
REAKCJE REDAKCJI ... str. 56

INFORMACJE
Dystrybutorzy gier z nr. 4/98 i 5/98 ..... str. 58
Spis ogłoszeń ..... str. 58

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

TEMAT NUMERU
Historia pecetów (według) Borka ..... str. 62

INTERNET
Własne WWW (cz. 1) ..... str. 68

PUBLICYSTYKA
Białe zawsze wygrywają ..... str. 70

VARIA'tkowo
Czas zabawy ..... str. 72
Ideał kobiety ..... str. 72
Alegoria ..... str. 72

NewsPad ..... str. 76

OPISY
Quake II ..... str. 80
Myth: The Fallen Lords ..... str. 84
Eastern Front ..... str. 88
Great Battles of Hannibal ..... str. 92
Steel Panthers III ..... str. 96

Indeks programów numeru

Program	Nazwa działu	Strona
Addiction Pinball	Recenzja	str. 31
Atlantis	Recenzja	str. 21
Battlezone	Recenzja	str. 23
Dark Omen	Recenzja	str. 27
Deadlock II	Recenzja	str. 25
Dookoła Świata	Recenzja	str. 33
Double Agent	Recenzja	str. 34
Eastern Front	Opis	str. 88
Encyklopedia dla dzieci	Recenzja	str. 32
Final Fantasy VII	Rozwiązanie – cz. 1	str. 52
Great Battles of Hannibal	Opis	str. 92
Heavy Gear	Recenzja	str. 18
Hellfire	Rozwiązanie	str. 54
Interstate '76 NitroRiders	Recenzja	str. 29
Jack Orlando	Recenzja	str. 20
Lands of Lore 2: Guardian of Destiny	Rozwiązanie – cz. 3	str. 55
Lords of Magic	Recenzja	str. 24
Quake II	Opis	str. 80
Monty Python's The Meaning of Life	Recenzja	str. 32
Myth: The Fallen Lords	Opis	str. 84
NetStorm	Recenzja	str. 22
Shanghai: Dynasty	Recenzja	str. 30
Smocze Historie	Recenzja	str. 30
Steel Panthers III	Opis	str. 96
Tone Rebelion	Recenzja	str. 26
Virtua Fighter 2	Recenzja	str. 28

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
MAJ 1998

Gambler · Numer 5 (54), rok szósty
Nakład: · 30 000 egz.
Numer indeksu: · 324418
Numer ISSN: · 1230-8676
Gambler CD · Numer 5
Nakład: · 42 500 egz.
Numer indeksu: · 321753
Numer ISSN: · 1427-0307

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

Autorzy: · Tomasz Czulec
· Jakub T. Janicki
· Lech W. Piotrowski
· Łukasz Skawiński
· Tymoteusz Tchórzewski
Projekt graficzny (layout): · Piotr Kakiet

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

Biuro ogłoszeń: · tel. bezpośredni: 090 220029
· (22) 416333
· Małgorzata Sendela
· (kierownik biura)
· Elżbieta Szmyt
· Ewa Wiewiórska
Biuro pracuje w godz. 8.00 – 17.00

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

Naświetlenia: · ReflexBIS:
rastrem stochastycznym · 03-748 Warszawa,
· ul. Białostocka 11
· tel./fax 619 98 61
Druk: · Zakłady Graficzne Sp. z o.o.
· 64-920 Piła
· ul. Okrzei 5

WYDAWNICTWO LUPUS
Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem
Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

Serwis WWW realizowany jest na serwerach firmy POLBOX
www.polbox.pl

WWW: http://www.gambler.com.pl

Esperanto Billa Gatesa

Oto pierwsze wydanie Gamblera zrealizowane zgodnie z ideą „PC, PC i tylko PC". Mam nadzieję, że pozytywnie ocenicie tę zmianę. Czekam na Wasze reakcje.

Gdy pisałem poprzedni komentarz (który kilku Czytelników uznało za primaaprilisowy żart, komentując: „szkoda") nie mogłem sobie odmówić przybliżenia (oczywiście, w skrócie) historii PC. Zajęło mi to zresztą prawie pół tekstu i zaburzyło jego harmonijną strukturę. Pomysł jednak uznałem za ciekawy i stąd obecny Temat numeru – „Historia pecetów (według) Borka", najlepszego pecetologa-gawędziarza, jakiego znam. Jak się można było spodziewać i pięć stron to za mało, by opisać 17 lat historii komputera osobistego, który zmienił świat. Zapewne można na ten temat napisać książkę, myślę zresztą, że niedługo ktoś to uczyni.

Postanowiłem kwestiom historycznym poświęcić jeszcze jeden wstępniak, wskazując na zjawisko, które w moim odczuciu przesądziło o ostatecznym sukcesie PC jako maszyn do grania. To Windows 95, system operacyjny firmy Microsoft.

Panuje taka moda, by na Microsofcie „jeździć jak na łysej kobyle". Media z radością informują, że Billa G. obrzucono bitą śmietaną, a z jeszcze większą – że amerykański sąd antymonopolowy prowadzi dochodzenie w sprawie umieszczenia Internet Explorera w pakiecie Windows 95 i to takiego umieszczenia, że – o zgrozo – nie da się tej przeglądarki usunąć. Sprawa widzi mi się absurdalna, bo co komu do tego, co producent programu w nim umieszcza? Sprzedaje go przecież użytkownikom, których nikt do kupna nie zmusza. Równie dobrze ktoś mógłby nam zarzucać, że reklamujemy w Gamblerze swoją (a nie konkurencyjną) stronę internetową i to
w taki sposób, że – o zgrozo – nie można owej reklamy z Gamblera usunąć bez wyrywania stron!

Jeszcze dziwniejsze wydaje mi się biadolenie niektórych użytkowników. Oczywiście, każdy ma prawo ponarzekać. Korzystając z produktów Microsoftu, ma się też ku temu powody – tego nie neguję. Jednak potępianie w czambuł (znam takich, co niemal twierdzą, że Windows 95 w ogóle nie działa) to lekka przesada – nikt nikomu nie każe używać produktów firmy żartobliwie określanej jako M$ (rzeczywiście, straszny to grzech zarabiać pieniądze). To znaczy, można do woli krytykować Windows, czemu nie, tylko trzeba postępować jak nasz współpracownik Lech W. Piotrowski, który używa OS/2 Warp i nawet w jego internetowym podpisie widnieje „OS/2 = WIN^{95}". Biedak rzadko pisze o grach, bo, jeśli dobrze pamiętam, ukazała się tylko jedna produkcja dedykowana OS, tj. Galactic Civilizations.

Nie można nie doceniać zasług Windows 95 dla rynku gier. System Microsoftu stał się przede wszystkim uniwersalnym programistycznym interfejsem do komunikowania się gier z komputerem. Gry nie muszą już dopytywać się o konfigurację i rodzaj karty dźwiękowej. A co z kartą SVGA? A co z akceleratorem 3D? A co z typem procesora? A z sieciowaniem i grą w Internecie? W dzisiejszych czasach przeciętny użytkownik PC miałby doprawdy wielkie problemy ze skonfigurowaniem gry dosowej tak, by optymalnie wykorzystywała zasoby jego komputera! Zresztą byłoby to małe piwo w porównaniu z problemami, na jakie natknęliby się twórcy gier, pisząc swoje dzieła tak, by działały na każdej z tysięcy unikalnych i coraz bardziej skomplikowanych konfiguracji PC.

Esperanto, sztuczny język stworzony przez naszego rodaka Ludwika Zamenhoffa, miał być platformą komunikowania o logicznej konstrukcji, a przy tym uwzględniającą cechy różnych języków naturalnych. To, co się nie udało w językoznawstwie, udało się w komputerach. Windows 95 stało się uniwersalną platformą obsługującą najróżniejsze maszyny. Oczywiście, problem zgodności pozostał, tyle że obecnie zawsze winę zwalamy na Windows – „bo nie dają się skonfigurować". A kiedy już „się dadzą", gra zazwyczaj działa bez zarzutu. Jak w konsolach – wystarczy włożyć krążek do czytnika i już. Tu dygresja: w cywilizowanym świecie kupuje się komputer z już zainstalowanym i odpowiednio skonfigurowanym systemem, zaś wszelkie rozszerzenia podłącza serwis.

Microsoft ma swój wielki udział w historii PC i gier na PC. Oczywiście, nie można popadać w bałwochwalstwo, zgadzam się z wieloma krytycznymi uwagami pod adresem tej firmy i jej polityki. Ostatnio np. bardzo mnie zabolały skandalicznie wysokie ceny gier Age of Empires i Close Combat 2, ustalone przez Microsoft Polska. 280 zł za kopię – to nie wymaga komentarza. Na rzeczywistość trzeba jednak patrzeć obiektywnie i w sposób wyważony. Jak powiedział bohater Fredry: „Znaj proporcją, mocium panie".

Alex

NA PŁYCIE

Quest for Glory V: Dragon Fire

Wielu z Was na pewno pamięta poprzednie części tej przygodówki z wieloma elementami gry role-playing. Na początku musicie wybrać klasę bohatera oraz zastanowić się, które z



jego licznych cech fizycznych oraz zdolności należy „dopakować" przed dalszą grą. W piątą część Quest for Glory możecie grać z kolegami po sieci. Wspaniała zabawa gwarantowana.

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

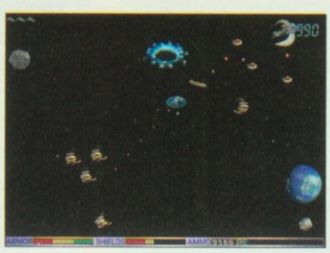
Battlezone



W późnych latach 50. USA i ZSRR odkryły technologię Obcych, znakomicie nadającą się do wykorzystania w produkcji kosmicznych fortec bojowych. To mocarstwo, które szybciej opanuje jej tajniki, zapewni sobie władzę na Ziemi. Oryginalna gra Battlezone pojawiła się na rynku w 1980 r. Po wielu latach firma Activision postanowiła odkurzyć pomysł. Gra stanowi połączenie strategii w czasie rzeczywistym i gry akcji. Podobnie jak w Uprising, kierujemy bitwą z poziomu pojedynczej jednostki bojowej. Demo zawiera cztery epizody bitewne i dwie misje.

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

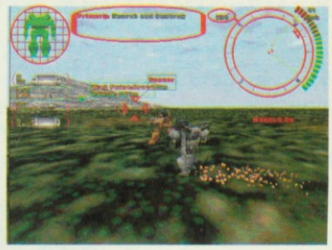
Juggernaut Corps: First Assault



Gra zręcznościowa, klimatem przypominająca znany przebój z automatów, Asteroids. Gracz podróżuje przez obce systemy galaktyczne, starając się oczyścić je z wrogów. Do zalet gry trzeba zaliczyć dużą różnorodność powerupów, renderowaną grafikę oraz szybkość.

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

Heavy Gear



Gra przypominająca symulatory mechów. Na jednej z planet zasiedlonych przez Ziemian dochodzi do rozłamu. Skłócone są dwie wielkie organizacje: Skonfederowane Państwa-Miasta Północy oraz Sojusznicze Terytorium Południa. Każda z nich ma własny sposób na życie, własną religię i politykę. Przez cztery lata jakoś udawało się utrzymać pokój. Teraz grozi wojna domowa. Obie strony dysponują perfekcyjnymi maszynami do walki - gearami.

Minimalne wymagania: P166, 16 MB RAM, WIN, DX5, akcelerator graficzny 3Dfx lub Rendition 3D

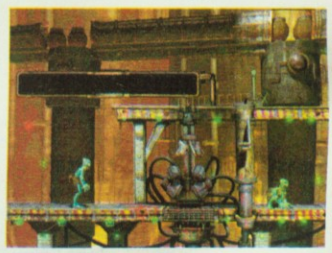
Lords of Magic

Turowa gra strategiczna, pomysłami nawiązująca do takiego hitu jak Master of Magic. Na początku możemy wybrać klasę przywódcy naszych wojsk (wojownik, mag lub złodziej) i jedną z 8 świątyń, której będziemy służyć (w demku, niestety, mamy tylko elficką Świątynię Życia). Każda jednostka na planszy ma przydzieloną pewną liczbę punktów ruchu. Podczas walki ekran przełącza się na pole bitwy; akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym - możemy ją jednak w każdej chwili zastopować, aby wydać kilka rozkazów jednocześnie.



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

Oddworld: Abe's Oddysee



W świecie rządzonym przez złych władców całej Twojej rasie grozi wyginięcie. Czy uda Wam się uciec? Autorzy zapowiadają grę całkiem nowego rodzaju, nowe sposoby interakcji, wiele postaci, z którymi można się porozumiewać, i wrogów, z którymi walka jest nieunikniona. Czy zapowiedzi się sprawdzą? Demo już czeka na Was...

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

DDTpack i TeTepack #27

Edycja dwudziesta siódma, uaktualniona do numeru 4/98 Gamblera.

Wszystkie demka w wersji grywalnej

Swarm



Szybka gra zręcznościowa. Wcielamy się w postać Rawla Mastesona. Albo zniszczymy przeciwnika, albo sami zginiemy. Większość misji od początku wygląda na samobójcze. Tylko dzięki sprytowi i refleksowi czasem uda się przetrwać. Na uwagę zasługują znakomite efekty graficzne, niezły dźwięk oraz łatwa obsługa.

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

WarBreeds



Strategia w czasie rzeczywistym. Jako chyba jedyna, umożliwia kreowanie własnych jednostek na podstawie prowadzonych badań naukowych. Gracz kieruje jedną z czterech ras Obcych, próbujących zawładnąć planetą. Z pokonanych wrogów czerpiemy materiał genetyczny, którym można się posłużyć w badaniach. Demo ma opcję gry w sieci.

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

Kącik RIVA 128

Użytki, teksty, benchmarki i sterowniki dla kart graficznych z układem NVIDIA RIVA 128. Znajdują się wśród nich np. sterowniki Beta NVIDII ze sprzętową akceleracją OpenGL, a także świetny benchmark Final Reality. Przeczytaj plik CZYTAJTO.TXT w katalogu głównym kącika – znajdziesz tam więcej szczegółów.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\RIVA128

Kącik EKG

W tym wydaniu zamieszczamy edytor poziomów do Dungeon Keepera plus mapy do Warcrafta 2, Heroes of Might & Magic 2, Age od Sails, Jagged Aliance i Settlers II. Mapki i programy nadesłali: Tomasz Arczyński, Tomasz Bajda, Michał Bogudziński, Adam Faryno, Marcin Hajduk, Lord Luke, Mayk oraz Maciej Smoliński.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\EKG



Kącik 3D

Wracamy!!! Po długim (zbyt długim) okresie niebytu, Kącik 3D wraca na Gambler CD. Może start nie ma imponującej objętości, ale za to jakość!!! Na dzień dobry – Point Release 3.12 Quake II, CTF dla Q2 (oraz nowa wersja 1.02), BOT-y (dwa – w miarę jak będą się pojawiać nowe, zamieszczę je na CD), oraz jeszcze jeden mały dodatek potrzebny do grania przez Inet, czyli patch v.3.14 (ostatni, jaki pojawił się przed oddaniem płytki do tłoczenia). Mam nadzieję, że będziecie usatysfakcjonowani. Ta płytka pozwoli Wam na nowo odkryć uroki Q2. Jeszcze jedna uwaga dla miłośników Quake'a „normala" – nie zapomniałem o Was. Jeżeli pokaże się coś ciekawego do Q1, na pewno zaprezentuję to na CD.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\3D

Kącik GFX

Witam w drugiej odsłonie kącika. Autorami zamieszczonych prac są:



- Tomasz Porosiński (6× rendering + komiks)
- Emil Sochacki (5× rendering)

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\GFX

Kącik muzyczny

Autorami prezentowanych utworów są:

- „Duff" (1× IT)
- Dariusz „Hiczkok" Sagat (3× XM)
- Paweł „Papik" Pomorski (3× MP3, dla posiadaczy SBAWE 4× MID)
- Andrzej „Paranoid" Tyborowski (7× XM)

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\SOUND



PROMOCJA
MediaSoft
Sony PlayStation, Nintendo64, PC CD
Konsole PSX, N64 już od 75,00zł!
(sprzedaż ratalna)
Uwaga! Kupując konsolę PSX dostajesz kartę pamięci eXtreme GRATIS!
Akcesoria do PC, N64, PSX - Joye, pady, karty pamięci, kierownice, pistolety i inne.
Sprzedaż wysyłkowa - tel. (0-22) 628-52-69
159,00 PSX
99,00 PSX
109,00 PSX
75,00 PC
159,00 PSX
329,00 PC
WSZYSTKIE CENY BRUTTO
SKLEP
MediaSoft
Burger King
Kino Luna
pl. Zbawiciela
ul. Marszałkowska
pl. Unii Lubelskiej
CZYNNY CODZIENNIE:
poniedziałek-piątek 10⁰⁰-20⁰⁰
sobota-niedziela 11⁰⁰-19⁰⁰
ul. Marszałkowska 28
00-576 Warszawa
tel. (0-22) 628-52-69

Nadchodzą oczekiwane strategie

Dune 2000

Pamiętna Dune, matka wszystkich RTS-ów, doczeka się nowego wydania. Jak przystało na obecne czasy, gra będzie miała bardzo ładnie wykonaną grafikę w wysokiej rozdzielczości i zaawansowane opcje sieciowe (w tym możliwość gry przez Internet). Sama idea gry nie zmieniła się – w dalszym ciągu będziemy dowodzić siłami jednego z trzech domów: Atrydów, Harkonnenów i Ordosów. Jak twierdzą autorzy Dune 2000, oferują młodym graczom możliwość zapoznania się ze światem Arrakis, a starszym – stary hit w nowej oprawie. Zmiany dotyczą samej rozgrywki i interfejsu, znacznie rozbudowano też filmowe przerywniki. Termin: połowa 1998. Producent: Westwood. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Tiberian Sun

To już trzecia gra z serii Command & Conquer. W Tiberian Sun ponownie spotkamy ugrupowania znane z pierwszej części gry: Brotherhood of NOD i GDI (Global Defence Initiative). Obie strony wymyśliły przez ten czas nowe technologie i nowe typy broni. Z ciekawych innowacji warto wymienić: nabieranie doświadczenia przez jednostki (strzelają coraz celniej, zdobywają nowe umiejętności), zwiększenie pola walki (w niektórych misjach mapy są kilka razy większe niż te z Red Alert), trójwymiarowy teren z możliwością interakcji (wreszcie rozwalimy przeszkadzające nam elementy). Znacznie ulepszono też oprawę graficzną – Tiberian Sun prezentuje się bardzo pięknie zarówno podczas walki, jak i w animowanych przerywnikach. Termin: jesień 1998. Producent: Virgin. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Fire Team

Połączenie X-COM z Crusader: No Remorse. Strategia Fire Team będzie kolejną grą, która skrzydła rozwinie dopiero w sieci. Po to zresztą została napisana – grać można choćby przez modem. Gracze tworzą grupy do czterech osób, po czym muszą wykonać określone zadanie w czasie nie dłuższym niż 10 minut. Nowinką jest system transmisji głosu przez sieć – będziemy słyszeć, co mówią pozostali członkowie grupy. Grafika w wysokiej rozdzielczości (jakość przyzwoita). Termin: jesień 1998. Producent: Multitude. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Dark Reign Expansion Pack: Rise of the Shadowhand

Dodatek do znanej strategii czasu rzeczywistego. 14 nowych misji dla jednego gracza, 6 nowych misji sieciowych, ponad 40 nowych map. Według zapewnień twórców, nowe misje mają być jeszcze bardziej skomplikowane niż (i tak trudne) misje z wersji podstawowej. Rise of the Shadowhand wnosi do serii usprawnione algorytmy Sztucznej Inteligencji – jednostki potrafią teraz manewrować, wycofywać się, dostosowywać plan ataku do broni, jaką dysponują. Nie zmienił się sposób sterowania ani wygląd gry. Termin: już jest. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



RPG razy dwa

Ancient Evil

Krypta Starożytnych została stworzona przez półbogów kilka tysięcy lat temu. Od tamtego czasu wielu śmiałków zapuściło się w jej otchłanie, poszukując skarbów, lecz tylko jeden pozostał przy życiu – Alaric, arcymag. Wiele lat później proponuje on 50 tys. sztuk złota śmiałkowi, który zejdzie do Krypty i wykona dla niego zadanie. Tak zaczyna się Twoja przygoda. Ancient Evil jest grą RPG z izometryczną grafiką, w wysokiej rozdzielczości i w 65 tysiącach kolorów. Termin: połowa 1998. Producent: Silver Lightning Software. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

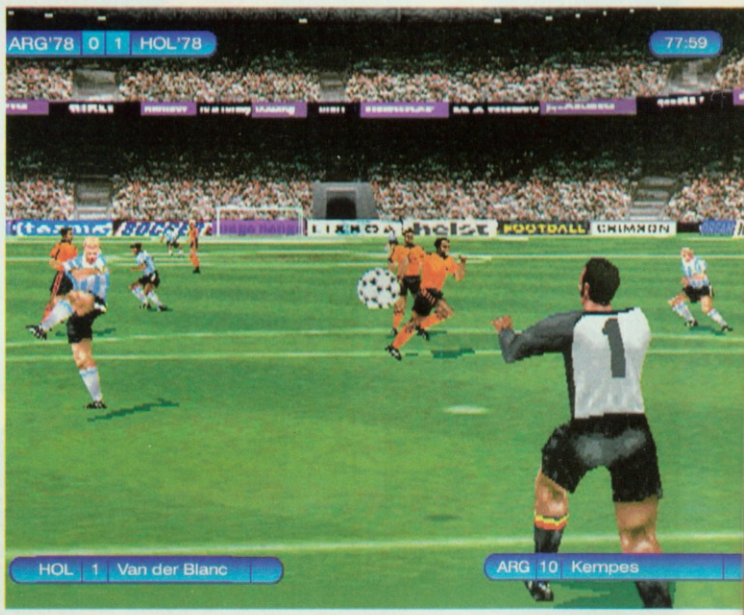


Lands of Lore 3

Pierwsza część tej gry była hitem, druga nie powtórzyła sukcesu. W drodze jest już część trzecia. Tym razem chodzi o pewnego księcia, któremu zły mag skradł duszę w dniu, gdy książę przejmował tron. Twoim zadaniem jest odzyskać ją oraz, oczywiście, ukarać winnego. Twórcy gry „stają na głowie", by uczynić grę jeszcze bardziej realistyczną – każda napotkana osoba powinna reagować w inny sposób, a stwory będą inteligentniejsze. LoL 3 obsługiwać ma akceleratory 3D, więc grafika powinna być dużo lepsza niż w dwóch poprzednich częściach. Niestety, na razie firma Westwood nie udostępniła żadnych obrazków z gry. Termin: koniec 1998. Producent: Westwood. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Viva Football

Nowa piłka nożna firmy Virgin wyróżnia się bardzo łatwym interfejsem, który jednak daje graczowi sporo możliwości. Zwody, przewrotki, precyzyjne strzały – to wszystko jest możliwe w Viva Football. Gra ma wysokiej jakości grafikę 3D, przy jej produkcji wykorzystywano także technikę motion capture. Bogate tło historyczne (m.in. autentyczne składy różnych drużyn z lat 1970–1998), możliwość grania pojedynczych meczów lub odtworzenia przebiegu kariery zespołu. Termin: już jest. Producent: Virgin. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10

tel./fax (0-22) 673-68-04

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

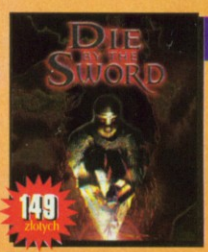
UWAGA!
WYSTRZAŁOWA PROMOCJA TYLKO W MAJU
LEW LEON GRATIS!!!

SZCZEGÓŁY PONIŻEJ

KUPUJĄC U NAS, PAMIĘTAJ! MAMY NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I PROGRAMÓW NA PC CD ROM PRZY MAKSYMALNIE NISKICH CENACH!



Wirtualny Świat poleca



DIE BY THE SWORD

Akcja tej wspaniałej gry przygodowo - zręcznościowej osadzona jest w realiach fantasy. Wybierz jedną ośmiu postaci i pokonaj sześć olbrzymich poziomów wypełnionych setkami Goblinów, Krasnoludów i innych stworów. Nie ograniczaj się walki - ukryte zagadki pomogą ci ukończyć grę. Gra posiada rewelacyjną, niezwykle realistyczną i barwną grafikę.



STARCRAFT

Poprowadź na podbój galaktyki jedną z trzech ras zamieszkujących kosmos: wiecznych banitów Terran, tajemniczych Protssów lub żądnych krwi Zergów. Przed Tobą 30 ekscytujących misji, w których odkryjesz indywidualizm każdej z ras. Zmierz się z przeciwnikami z całego świata na darmowym serwerze Battle.net™.



KSIĄŻĘ I TCHÓRZ

Twórcy Teenagenta przedstawiają wspaniałą bajecznie kolorową i pełną humoru grę przygodową „Książę i Tchórz". Przy tworzeniu gry uczestniczyli najlepsi, między innymi Kazimierz Kaczor jako mag Arivald. Wspaniałą zabawę gwarantują autorzy scenariusza Jacek Piekara i Adrian Chmielarz.

W naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy w wersji PC CD ROM

GRY i PROGRAMY	
Abe's Odysee	**149 zł**
A.D. 2044 pl.	110 zł
Ace Ventura pl.	119 zł
Baba Jaga i zaczarowane gęsi pl.	89 zł
Balance of Power	99 zł
Black Dahlia	**Tel.**
Broken Sword 2 pl.	149 zł
Carmageddon pl.	146 zł
Civilization 2 pl + Settlers II + Sim City 2000	185 zł
Croc	136 zł
Dark Colony	136 zł
Diablo	**139 zł**
Deeper Dungeon	79 zł
Dungeon Keeper + misje	145 zł
Earth 2140	**49 zł**
Encyklopedia PWN '98	**199 zł**
Euro Plus+ Pro. Pack	365 zł
Euro Plus+ Deutsch Pro. Pack	205 zł
Formula 1 '97	**179 zł**
G.Police	139 zł
Heroes of Might and Magic 2 pl.	145 zł
Hexen II	145 zł
Jack Orlando	**49 zł**
Kick Off 98 pl.	**145 zł**
Lonbow 2	**149 zł**
Lost Vikings 2	89 zł
Lords of Magic	Tel.
Myth	**149 zł**
Polanie CD pl.	79 zł
Rally Championship 2	136 zł
Resident Evil	169 zł
Riven (5 CD)	165 zł
Red Baron 2	Tel.
Settlers 2 Złota Edycja	165 zł
Settlers 2 Nowe Misje	69 zł
Settlers 2 'Veni,Vidi,Vici'	119 zł
Sid Meier's Gettysburg	149 zł
Star Wars Rebelion	**Tel.**
Tenka + Ecstatica 2 pl.	**149 zł**
Test Drive 4	149 zł
Theme Hospital + Sim City 200	**159 zł**
Steel Panther III	**155 zł**
Turok	179 zł
Warhammer Dark Omen	**Tel.**
Megapack 8 (Master of Orion 2, Sim City 2000, Screamer 2, Mechwarrior 2, Broken Sword, Jagged Alliance Deadly Games, iM1A2 Abrams, Return to Zork, Atari 2600 Action Pack, Jack Nicklaus 4)	**189 zł**

SUPER CENA	
Bust A Move 2	69 zł
Conquest Earth	69 zł
Conquest of the New World + Admiral Sea Battles	**99 zł**
Die Hard Trilogy	89 zł
Duke Nukem 3D	**89 zł**
FIFA Soccer Manager	Tel.
Gene Wars	29 zł
Katharsis + Lew Leon pl.	99 zł
Little Big Adventure	29 zł
Magic Carpet	29 zł
Need for Speed 2 Special Edition	Tel.
NHL Hockey	Tel.
Quake + misje	**109 zł**
Rebel Assault 2	**99 zł**
The Crow	39 zł

NOWOŚĆ!

PROGRAMY NA SPECJALNE ZAMÓWIENIE TERMIN OCZEKIWANIA OD 14 DO 21 DNI

Jeżeli w naszej ofercie nie znalazłeś tytułu, który chciałbyś kupić - zadzwoń, my postaramy się sprowadzić go do Polski specjalnie dla Ciebie.

NASZĄ OFERTĘ ZNAJDZIESZ W TELEGAZECIE TVP 2 NA STRONIE 451

UWAGA! MAJOWA SUPERPROMOCJA

STARCRAFT

GRAND THEFT AUTO

DIE BY THE SWORD

FORMULA 1 97

Każdy klient, który zamówi u nas w maju jedną z gier: Starcraft, GTA, Die by the Sword lub Formula 1 '97 otrzyma pełną wersję (wartości 49 zł) wspaniałej, bajecznie kolorowej gry platformowej

LEW LEON.

Ponadto wśród osób, które wezmą udział w promocji zostanie rozlosowany pakiet w którym znajdują się: oryginalna koszulka gry Starcraft, oryginalna koszulka gry Formula 1 '97 oraz stend gry Formula 1 '97.



Laureatem naszej marcowej promocji został pan Hubert Dębczak z Nałęczowa. W nagrodę otrzymuje zegarek G-Police.

Co zyskujesz kupując u nas:

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

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLA

SONY PLAYSTATION

ORAZ GRY I AKCESORIA NA TĄ PLATFORMĘ

Wszystkie charakterystyczne znaki graficzne są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do ich prawnych właścicieli i są użyte w tej publikacji wyłącznie w celach informacyjnych.

SYMULATORY ZWYKŁE I NIEZWYKŁE

F-16 AGRESSOR



Symulator nowoczesnego myśliwca F-16 Falcon. Ponad 40 misji i 4 kampanie na terenie Afryki. Piękne pejzaże z różnych regionów Afryki, w tym Madagaskaru, Maroka i Etiopii. Gra wyróżnia się znakomitą grafiką, przy czym, według zapewnień twórców, działa z przyzwoitą szybkością również na słabszych maszynach. F-16 Agressor będzie też miał zaawansowany system Sztucznej Inteligencji. Termin: połowa 1998. Producent: Virgin. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

PANZER COMMANDER

Symulator czołgów z okresu II wojny światowej. Trójwymiarowa grafika obsługująca dopalacze, duży realizm pola walki. Oprócz zwykłych misji i kampanii gra oferuje 12 scenariuszy przystosowanych specjalnie do trybu multiplayer. Do Panzer Commandera dołączony będzie również prosty w obsłudze generator scenariuszy. Do wyboru pojazdy czterech armii: niemieckiej (m.in. Tygrys, Pantera), rosyjskiej (m.in. T-34, KW), brytyjskiej (m.in A10, Crusader) oraz amerykańskiej (różne wersje Shermana). Termin: połowa 1998. Producent: SSI. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP



Wyścigi motocyklowe wykonane z dużą dbałością o szczegóły. 12 torów (w tym trasy europejskie oraz ze Stanów i Japonii), autentyczne parametry maszyn uzyskane od producentów, możliwość uruchomienia w trybie arcade – cechy te czynią z SWC interesujący tytuł. Gra wyróżnia się bardzo dokładnym opracowaniem graficznym, godny podziwu jest realizm, z jakim oddano wypadki na trasie. Przed wyścigiem gracz ma możliwość pozmieniać co nieco w swoim motocyklu, aby bardziej odpowiadał jego upodobaniom i wymaganiom toru. Termin: jesień 1998. Producent: Virgin. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY



Pamiętacie Seal Team? Spec Ops to coś zbliżonego. Trójwymiarowa gra dająca możliwość wcielenia się w postać członka jednej z grup do zadań specjalnych sił armii USA. W pierwszej części Spec Ops (będzie cała seria) dowodzisz grupą Rangers, czyli zwiadowców. Do wykonania masz wiele misji w pięknie wykonanych sceneriach. Gra charakteryzuje się dużym realizmem, co jest owocem konsultowania się autorów z wojskowymi specjalistami. Termin: jesień 1998. Producent: BMG Interactive. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

HEXEN II MISSION PACK: PORTAL OF PRAEVUS

Każdy, kto chciałby zmierzyć się ze złym Praevusem, będzie miał ku temu okazję. Zestaw nowych misji do Hexena II, Portal of Praevus oferuje graczowi całkowicie nową klasę bohatera (oprócz

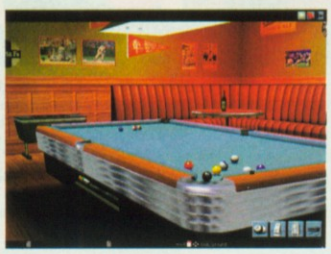


czterech obecnych w podstawowej wersji) – Demoness, czyli w wolnym tłumaczeniu demonetkę. Będzie ona (on?) dysponować całkiem nowym zestawem broni.

Dodatek ma zawierać 15 nowych poziomów oraz dwa nowe potwory. Termin: połowa 1998. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM.

(frogger)

JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL



Cueball to przede wszystkim bilard. Ale nie tylko. Poruszając się w trójwymiarowym środowisku, możesz rozegrać partyjkę bilarda oraz zagrać w lotki lub inne gry. Możesz zmieniać kanały w telewizorze stojącym obok stołu, podkręcić ogień w kominku, ustawić kolejność utworów w odtwarzaczu na stoliku. Symulator klubu bilardowego – to jedyne, co przychodzi mi na myśl. Cueball będzie też obsługiwać akceleratory. Wygląda pięknie, zapowiada się interesująco. Termin: jesień 1998. Producent: Virgin. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

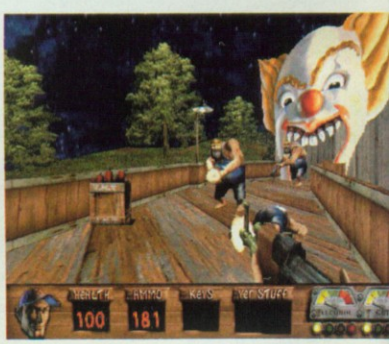
REDLINE RACER

Wyścigi motocyklowe, które robią wrażenie jakością grafiki – wygląda jak na najlepszych automatach. Redline Racer jest pierwszą grą optymalizowaną na użytek nowego chipu graficznego 740 Intela (potencjalnego konkurenta dla 3Dfx). Do wyboru dziesięć tras, kilka różnych maszyn o prawdziwych parametrach. Podobnie jak w NFS, do wyboru są trasy w kilku różnych strefach klimatycznych (m.in. ośnieżone góry, pustynia, amerykańskie kaniony). Termin: już jest. Producent: Ubi Soft. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



REDNECK RAMPAGE: SUCKIN' GRITS ON ROUTE 66

Mission Pack do gry Redneck Rampage. Przypominam, że RR to jeden z licznych klonów Duke Nukem 3D, który ukazał się już ponad rok temu. Niestety, w RR wykorzystano nie tylko pomysły z Duke'a, ale i jego engine, co oznacza, że nie znajdziecie w tej grze rewelacyjnej grafiki (pod tym



względem RR marnie wypada w porównaniu z innymi przedstawicielami gatunku). Suckin' Grits... oferuje graczowi kilkanaście nowych etapów, trochę nowych Obcych do zabijania i niewiele poza tym. Termin: połowa 1998. Producent: Interplay. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

KROSSFIRE

Gra Krush, Kill and Destroy spotkała się z niezbyt gorącym (choć i nie lodowato zimnym) przyjęciem recenzentów i graczy. Nie zrażona tym firma Melbourne House przygotowała najpierw rozbudowaną wersję gry, zatytułowaną KKND X-treme, a teraz kończy prace nad drugą częścią KKND, czyli Krossfire.

Podstawową zmianą jest fakt, że w walce o panowanie nad spustoszoną, skażoną opadami radioaktywnymi Ziemią wezmą udział 3 siły. W wirze wojny znajdą się znani z poprzedniej części Ocaleni oraz Mutanci, a ich nowym przeciwnikiem będzie armia inteligentnych robotów, Seria 9. Początkowo były to maszyny przeznaczone do stosowania w rolnictwie (dlatego też, z dala od wielkich miast, przetrwały atomowe uderzenie), później w miarę upływu lat ewoluowały, zmieniając się w śmiercionośne narzędzia. Walka będzie się toczyć o źródła ropy naftowej, ale tym razem twórcy gry pozwolą również na korzystanie z zastępczych źródeł energii, czyli wiatraków oraz kolektorów słonecznych i gazowych.

KKND 2 oferuje możliwość toczenia walk na terenach trzech rodzajów (miasta, wyżyny, pustynie) podczas czterdziestu misji. Co ciekawe, kolejność odbywania poszczególnych misji nie będzie liniowa. Znacznie zwiększono liczbę dostępnych jednostek i budynków. W KKND 2 każda strona ma dysponować możliwością budowy ponad 50 z nich – to liczba znacznie większa niż w części pierwszej. Pewną ewolucję przejdą również zasady gry. Rozgrywkę z pewnością utrudni fakt, że otoczy nas Mgła Wojny, a więc nie będziemy mogli obserwować, co dzieje się daleko od naszych jednostek i jakie kroki podejmuje właśnie wróg. Można będzie jednak wybrać rozgrywkę bez tej opcji. Pewne zmiany zauważymy również w interfejsie użytkownika. Jednostkom będzie można wydawać bardziej skomplikowane rozkazy, na przykład kazać im



tylko bronić się czy patrolować wyznaczony teren.

W strategiach czasu rzeczywistego coraz więcej uwagi poświęca się ukształtowaniu terenu. W KKND 2 warunki geograficzne również odegrają sporą rolę. Góry i wzgórza ograniczą nasz zasięg widzenia (lub zwiększą, kiedy staniemy na ich szczycie), możliwe stanie się szykowanie pułapek dla wroga, który zechce poprowadzić ofensywę wąwozem. Część obszarów stanie się niedostępna dla pojazdów (na przykład nie będą w stanie pokonać gęstego lasu), za to otworzą się możliwości dla zwykłej piechoty.

Można było zarzucać KKND, że walka ogranicza się, w zasadzie, do bitew naziemnych. W drugiej części gracz będzie już mógł korzystać z jednostek powietrznych oraz pływających. Każda strona dostanie do dyspozycji samoloty trzech typów (myśliwiec, bombowiec, transportowiec) oraz dwie amfibie, w tym jedną jednostkę przeznaczoną do celów zwiadowczych oraz jedną silnie uzbrojoną i opancerzoną. Wprowadzone zostaną radary oraz urządzenia pozwalające na zamaskowanie własnych jednostek i uczynienie ich niewidzialnymi (pod warunkiem, że znajdą się w zasięgu tych urządzeń).

W KKND nie mogliśmy udoskonalać (upgrade'ować) oddziałów. W drugiej części stanie się możliwe zwiększanie ich odporności, szybkości, a nawet wyposażanie ich w zdolność samonaprawy. Jeśli chodzi o same jednostki, to spotkamy wielu „starych znajomych": Kraby Rakietowe, Mastodonty, Skorpiony, czołgi Anakonda czy Barrage Crafty. Pojawią się też nowe oddziały o interesujących nazwach, np. Pteradon, Juggernaut czy Spirit Archer (nie licząc, oczywiście, unikalnego wyposażenia armii robotów Serii 9). Gracz będzie mógł chronić swą bazę za pomocą czterech rodzajów wieżyczek, z których każda służy do innych celów. Jedna jest skuteczniejsza w walce z piechotą, druga skutecznie powstrzymuje pojazdy wroga, trzecia zwalcza jego samoloty, a czwarta – uniwersalna – jest skuteczna w walce z każdym przeciwnikiem.

Kiedy zapoznawałem się z informacjami podawanymi przez Melbourne House mój niepokój wzbudził fakt, iż jednostki danej strony mają swoje dość dokładne odpowiedniki po stronie przeciwnej. Może to spowodować, że dowodzenie każdą z trzech armii stanie się zbyt podobne, a różnice będą głównie kosmetyczno-scenograficzne. No, ale to już wyjdzie „w praniu".

Termin wydania: przełom II i III kwartału 1998. Producent: Melbourne House. Dystrybutor: IPS Computer Group.

Jacek Piekara



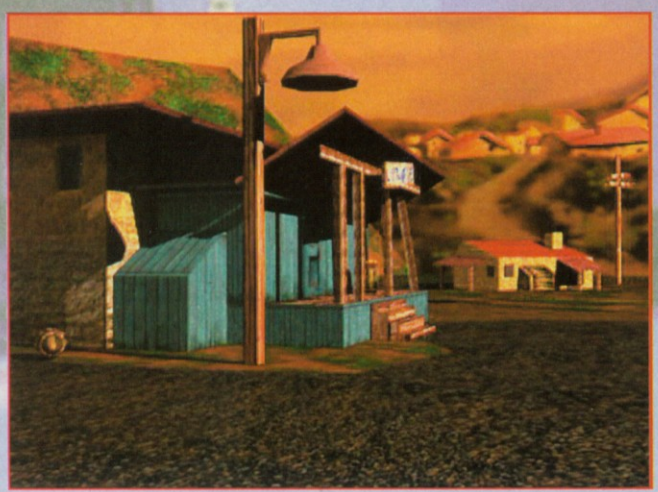
Gabriel Knight 3



Gry z Gabrielem Knightem w roli głównej to obecnie jeden z najpopularniejszych cykli Sierry. Nic zatem dziwnego, że firma zdecydowała się wydać trzecią część przygód sympatycznego pogromcy sił nieczystych (podobno już po kilku dniach od ukazania się części drugiej, firmę zalały listy z prośbami o stworzenie kolejnego odcinka przygód Gabriela).

Po odniesieniu dwóch zwycięstw nad siłami ciemności (kultyści Voodoo w „Sins of the Fathers" i wilkołaki w „The Beast Within") Gabriel żył sobie spokojnie aż do chwili, gdy nagle otrzymał niezwykły list. Oto zaprasza go do swojego zamku przedstawiciel jednego z książęcych rodów Europy. Gabriel niebawem dociera na miejsce.

Zamek znajduje się w malowniczej, dzikiej dolinie, na terenie Francji, w pobliżu małego miasteczka o nazwie Rennes-le-Chateau. Podobnie jak w GK2 i tym razem twórcy wybrali region owiany mgiełką tajemnicy. Otóż w Rennes-le-Chateau mieściła się jedna z siedzib Zakonu Templariuszy, nic więc dziwnego, że miasto przez wieki wzbudzało ludzką ciekawość. Sensacją było jednak odnalezienie w 1891 r. pod ołtarzem w katedrze pergaminu z zakodowaną wiadomością, która zresztą do dziś nie została odszyfrowana. Miasto obrosło legendą i obecnie co roku przyciąga setki poszukiwaczy skarbów.





Wróćmy jednak do gry. Zamiast kontynuować wymarzony odpoczynek, Gabriel musi przyjąć kolejne zlecenie. Według słów gospodarza, nad książęcą rodziną ciąży klątwa, w związku z czym boi się on o swojego syna. Chodzi o grupę wampirów, która od wieków nęka ród księcia. Obawy nie są bezpodstawne, co okazuje się już następnego dnia – dzieciak znika; najwyraźniej został porwany. W pościgu za porywaczami Gabriel dociera do miasteczka, tu jednak ślad się urywa. Wkrótce do Gabriela dołącza Grace, jego niezastąpiona asystentka, i razem zaczynają badać tajemnice kryjące się w mieście. Okazuje się, że afera obejmuje wiele osób, łącznie z wysoko postawionymi członkami rządu.

Prowadząc śledztwo w sprawie zniknięcia infanta, Gabriel będzie miał okazję zapoznać się z historią Rennes-le-Chateau i, jeżeli podoła, rozwikłać zagadkę zaszyfrowanego pergaminu i skarbu, który rzekomo znajduje się gdzieś w miasteczku. Według zapewnień twórców, duży nacisk położono na wielowątkowość akcji. Scenariusz gry napisała, podobnie jak do poprzednich części, Jane Jensen, przypuszczam więc, że fabuła będzie trzymać w napięciu aż do końca.

Zupełną nowością w GK3 jest trójwymiarowe środowisko. Nie chodzi tu bynajmniej o renderowane tła, udające trojwymiarowe otoczenie. Engine GK3 ma być porównywalny z użytym w Quake'u, gracz uzyska pełną swobodę ruchów. Wprawdzie nie jest to pierwszy przypadek przygodówki FPP, niemniej trafiają się one rzadko.

Wykonane w wysokiej rozdzielczości, „klimatyczne" lokacje, po których porusza się Gabriel robią spore wrażenie. Niestety, nie wiadomo jeszcze, jak będą wyglądać postacie. Sierra ujawniła wprawdzie kilkanaście szkiców, ale trudno ocenić, jaki będzie ostateczny efekt.



Skoro o postaciach mowa, warto wspomnieć, że głosów niektórym z nich użyczyli znani aktorzy. W rolę Johna Wilkesa, australijskiego łowcy skarbów, wciela się Richard Doyle, znany przede wszystkim z występu u boku Harrisona Forda w filmie „Air Force One". Billy West, którego głosem mówił w „Space Jam" królik Bugs (zwykle głosu użyczał Mel Blanc) w GK3 gra Emilia. Wreszcie Samantha Eggar (Hera w Disneyowskim Herkulesie) użycza głosu Lady Howard.

Grafika prezentuje się bardzo ładnie, niepokoi mnie tylko jeden fakt: wraz z wprowadzeniem 3D i FPP Gabriel znów stał się „rysunkowy". Mam cichą nadzieję, że postacie nie będą kanciaste i bez wyrazu, jak często bywa w grach trójwymiarowych. Obawiam się, że bohaterowie stracą trochę kolorytu. Każdemu, kto grał w GK2, na pewno utkwiła w pamięci twarz i sposób zachowania się aktora grającego Gabriela. Przejść od obserwowania żywej osoby do patrzenia na zlepek kilku poligonów może być niezwykle trudno.

Termin wydania: III kwartał 1998. Producent: Sierra. Dystrybutor: IPS Computer Group.

Frogger



SKLEPY FIRMOWE
CD PROJEKT®

Ulubione sklepy graczy komputerowych w Krakowie, Radomiu i Warszawie!

- Prezentacje gier i programów
- Rabaty dla stałych klientów*
- Młodzi sprzedawcy czujący bluesa tak jak Ty

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

WSZYSTKIE SKLEPY OTWARTE SĄ
PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK 9^{00}-20^{00}
SOBOTA I NIEDZIELA 10^{00}-16^{00}

Kupując piracki kopie programów pamiętaj:
- Popełniasz przestępstwo,
- Nie masz żadnej gwarancji, że nabyty produkt jest pełną wersją, że będzie poprawnie działał oraz, że nie posiada wirusów.

Mamy przyjemność powiadomić Państwa, że zostaliśmy autoryzowanym dystrybutorem firmy SONY. W związku z tym nasza oferta gier i akcesoriów do konsoli SONY PLAYSTATION jest jedną z największych w Polsce!

Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD PROJEKT®

ULUBIONA FIRMA WYSYŁKOWA GRACZY W CAŁEJ POLSCE

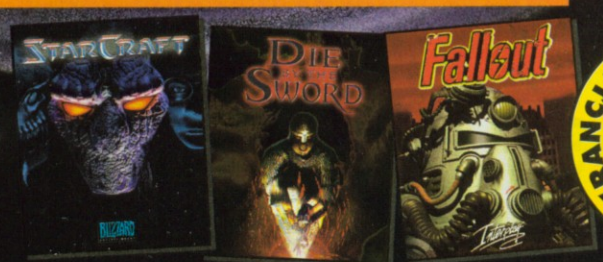
(0-22) 672 89 09

wysyłka **gratis**
realizacja 24 h*
*czas od przyjęcia zamówienia do momentu wysyłki na poczcie

- Zniżki dla stałych klientów*
- Wysokie rabaty dla odbiorców dwóch lub więcej sztuk
- Infolinia na temat gier i terminów ich wydania

ZADZWOŃ, ZAPYTAJ, ZAMÓW I ZAGRAJ
0-602 69 59 25
NOWA AKTYWNA INFOLINIA CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

w maju w centrum uwagi:



GWARANCJA NAJNIŻSZEJ CENY 100%

* Stałym klientem zostajesz już po pierwszym zakupie !

Wstąp do naszych sklepów lub zadzwoń i zamów w Centrum Sprzedaży Wysyłkowej

Bliskie spotkania z procesorem Pentium II

Wielka promocja **Intela** – mająca przekonać graczy, że procesory tej właśnie firmy najlepiej nadają się do komputerowej rozrywki – odbyła się 13 i 14 marca w warszawskim klubie Tango.



Wagę imprezy podkreślała ranga gości. Przybyli na nią **Rob Eckelmann**, dyrektor zarządzający na Europę, Bliski Wschód i Afrykę, oraz **Earl Whetstone**, wiceprezes ds. sprzedaży i marketingu, dyrektor generalny Intela w Europie. Podczas krótkiej konferencji prasowej Rob Eckelmann przedstawił powody obecności Intela w Polsce i plany firmy na najbliższe miesiące. Wystąpienie zakończył brawurową jazdą na symulatorze motocykla wykorzystującym grę Redline Racer – wyścigi napisane specjalnie na Pentium II, które będą sprzedawane razem z tym procesorem.

„Bliskie spotkania..." były świętem Intela i... największych polskich producentów komputerów. 100 maszyn w bardzo silnej konfiguracji wystawiły m.in. **Optimus**, **JTT** i **TCH**. Wśród nich znalazły się prezentowane po raz pierwszy w Polsce komputery z procesorami Pentium II, taktowanymi zegarami 333 MHz, oraz mało jeszcze rozpowszechnione napędy DVD.

Wszystkie te cuda techniki udostępniono bezpłatnie zwiedzającym. Zachwycała wymyślna scenografia i niewiarygodne stężenie komputerów: stały jeden przy drugim, niekiedy trudno było skorzystać z prezentowanych na nich atrakcji.

A tych było sporo. Surfowanie po Internecie i słuchanie koncertów on-line, oglądanie filmów z DVD i programów edukacyjnych oraz to, co interesuje każdego gracza, czyli pokazy programów rozrywkowych. Nie zabrakło bowiem polskich dystrybutorów gier, którzy prezentowali wszystko, co wykorzystuje możliwości Pentium II. IPS CG wystawił serię EA Sports, Longbow 2, Wing Commander Prophecy. L.E.M. po raz pierwszy pokazał Redline Racer, Balls of Steel i Monty Python's Meaning of Life. Mirage zorganizował przedpremierowe pokazy Fighting Force i Mortyr, przygotowywanej przez siebie gry FPP. Pograć można było także w TOCA Touring Car oraz Myth: The Fallen Lords. Wiele prezentowanych gier i niemal wszystkie komputery można było kupić po cenach promocyjnych.

„Bliskie spotkania..." to pierwsza impreza, w której producenci sprzętu zainteresowali się rynkiem rozrywki. Oczywiście wielka w tym zasługa Intela, od roku starającego się powstrzymać ofensywę marketingową konkurentów z AMD i Cyrixa. Po raz kolejny konkurencja wyszła na dobre potencjalnym klientom. W miłej atmosferze klubu mogli obcować z najnowszym sprzętem i poznawać jego zastosowania.

Niespecjalny wysłannik
Sir Haszak



Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych

Co jakiś czas pojawiają się nowe imprezy związane z grami komputerowymi, ostatnio – Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych, zorganizowane w Poznaniu przez lokalną telewizję WTK.



Mistrzostwa odbyły się 29 marca w jednej z największych poznańskich dyskotek, Studio Jack. Rozpoczęły się zgodnie z planem, o godzinie 12.00. Bilety wstępu nie należały do najtańszych – za wejście trzeba było zapłacić 10 zł. Cena ta jednak nie odstraszyła miłośników gier, tym bardziej że bilet upoważniał do startu we wszystkich rozgrywanych turniejach.

Turniejów było siedem – pięć głównych i dwa dodatkowe. W rozgrywkach głównych gracze walczyli na konsolach Sony PlayStation (turnieje **NBA Live 98** i **Tekken 2**), Nintendo 64 (**International Superstar Soccer 64** i **Extreme G**) oraz na komputerach PC (**Quake II**). Turnieje konsolowe były rozgrywane w głównej sali, na tzw. standach (lub, jak je nazywano, prezenterach) – po pięć na każdą konsolę. W Quake'a II grało się w oddzielnej sali, na ośmiu komputerach PC połączonych w sieć. Wspomniane turnieje dodatkowe to **Red Bull Champion 98** (gra wipEout 2097 na PSX) oraz **Killer 98** (GoldenEye 007 na Nintendo 64).

Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych można więc uznać za imprezę udaną. Jedyne, co do niej nie pasowało, to... nazwa. Mistrzostwa miały bowiem wybitnie lokalny charakter – zjawiło się co prawda około 1000 osób, ale większość z nich przyjechała z Poznania lub okolic. Również sponsorzy i patroni zawodów, poza warszawskim wydawnictwem CGS (PC Gamer PL, Gry Komputerowe, Oficjalny PSX Magazyn), to firmy i media poznańskie. Mistrzostwa Wielkopolski w Grach Komputerowych – ta nazwa byłaby bardziej na miejscu.

YuYo

Zwycięzcy

- Turniej Extreme G:
Jarosław Pawlak
- Turniej ISS 64:
Marek Kruk
- Turniej NBA Live 98:
Marek Zymer
- Turniej Tekken 2:
Łukasz Janczewski
- Turniej Quake II:
„Wilczek"
- Turniej Red Bull Champion 98:
Tomasz Miłoszewicz
- Turniej o tytuł Killer 98:
Łukasz Janczewski

Sprostowanie

W numerze 3/98 błędnie podaliśmy, że firmą dystrybuującą w Polsce grę Star Control jest L.E.M., podczas gdy w rzeczywistości jest nią Optiumus S.A. Zainteresowane firmy oraz Czytelników przepraszamy.

Redakcja



WIRTUALNA Formacja Art FM LISTA

Lista stacji, w których można słuchać notowań listy

Białystok	–	Radio Akadera *sobota 13.30*
Bielsko-Biała	–	Radio Delta *wtorek 18.00*
Chełm	–	Radio Bon Ton *piątek 21.05*
Częstochowa	–	Radio Fon *środa 20.00*
Elbląg	–	Radio El *środa 21.00*
Gdynia	–	Radio Eska Nord *poniedziałek 20.00*
Gorzów	–	Radio Go *sobota 15.20*
Grudziądz	–	Radio Grudziądz *piątek 14.15* *niedziela 13.32*
Iława	–	Radio Iława *czwartek 13.30*
Konin	–	Radio RRM *sobota*
Krosno	–	Radio Fakty
Lublin	–	Radio Rytm *sobota 15.05*
Mielec	–	Radio Hit *środa 17.05* *niedziela 15.05*
Olsztyn	–	Radio Wa Ma *czwartek 18.10*
Opole	–	Radio Pro Kolor *sobota 19.00* *niedziela 18.00*
Ostrołęka	–	Radio Oko *środa*
Piotrków	–	Radio Piotrków *środa 20.05*
Płock	–	Radio Boss *sobota 19.00*
Radom	–	Radio Rekord
Rzeszów	–	Radio Centrum *niedziela 16.00*
Sieradz	–	Nasze Radio *poniedziałek 19.05*
Słupsk	–	Radio Vigor *wtorek 18.00*
Sochaczew	–	Radio Fama *piątek 18.05* *niedziela 1.00* *(tak tak, w nocy)*
Sosnowiec	–	Radio Rezonans
Szczecin	–	Radio ABC *niedziela 17.00*
Tarnobrzeg	–	Radio Leliwa *niedziela 10.00*
Toruń	–	Radio Gra *niedziela 16.00*

Wszystkich fanów elektronicznej rozrywki informujemy, że działa Wirtualna Lista Przebojów Gier Komputerowych, realizowana przez najbardziej rock'n'rollowego producenta radiowego w Polsce, Formację Art FM. Generalnym i wyłącznym patronem Listy jest miesięcznik elektronicznych szulerów, czyli Gambler.

Zasady są proste. Lista emitowana jest przez stacje radiowe, których wykaz prezentujemy na tej stronie. Każdy odcinek trwa godzinę. Prezentowane są wyniki Waszego głosowania (wraz z charakterystyką poszczególnych tytułów), przedstawiane nowe propozycje oraz nowinki i ciekawostki – a wszystko przeplatane dobrą muzyką.

Głosy na Listę można oddawać pod numerem

0 700 63 663

Opłata za połączenie wynosi 2 zł 56 gr (z VAT). W głosowaniu mogą brać udział tylko osoby, które ukończyły 18 lat oraz niepełnoletni za zgodą rodziców. Wśród uczestników zostanie rozlosowana konsola Sony PlayStation wraz z zestawem gier. Losowanie odbędzie się w ostatnim tygodniu miesiąca.

Czwarte notowanie:

1. Quake II
2. Hexen II
3. Monkey Island 3
4. NHL 98
5. Sid Meier's Gettysburg!
6. Incubation
7. F-22 Air Dominance Fighter
8. Worms 2
9. Flight Simulator
10. Battle Isle
11. Take No Prisoners
12. NBA LIVE 98
13. Seven Kingdoms
14. Turok: Dinozaur Hunter
15. FIFA 98

Poczekalnia:

- Hellfire
- Dark Earth
- Blade Runner
- High Heat Baseball 98
- TOCA Touring Car Championship

Piąte notowanie:

1. Quake II
2. NHL 98
3. Monkey Island 3
4. Hexen II
5. Incubation
6. NBA LIVE 98
7. Sid Meier's Gettysburg!
8. F-22 Air Dominance Fighter
9. Battle Isle
10. FIFA 98
11. TOCA Touring Car Championship
12. Seven Kingdoms
13. Take No Prisoners
14. Worms 2
15. Hellfire

Poczekalnia:

- Dark Earth
- Broken Sword II
- High Heat Baseball 98
- Dreams to Reality
- Myth: The Fallen Lords

Szóste notowanie:

1. Quake II
2. NHL 98
3. Hexen II
4. Incubation
5. Monkey Island 3
6. F-22 Air Dominance Fighter
7. NBA LIVE 98
8. FIFA 98
9. TOCA Touring Car Championship
10. Battle Isle
11. Sid Meier's Gettysburg!
12. Broken Sword II
13. Hellfire
14. Dreams to Reality
15. Dark Earth

Poczekalnia:

- Myth: The Fallen Lords
- High Heat Baseball 98
- Grand Theft Auto
- Abe's Oddysee
- Książę i Tchórz

GAMBLER

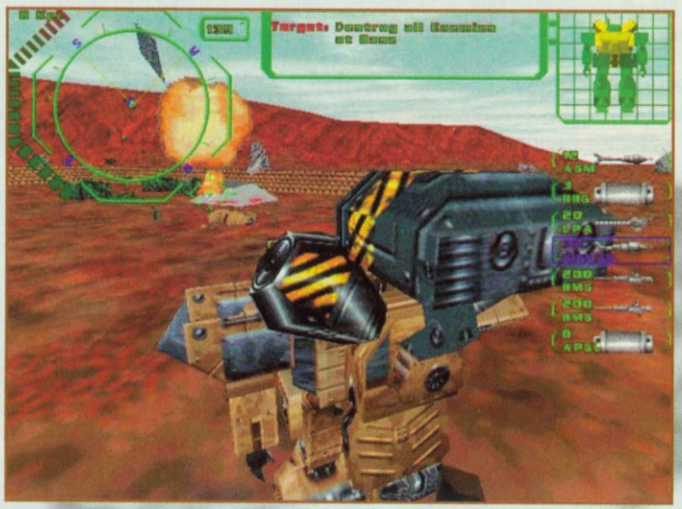
PRZEBOJÓW GIER KOMPUTEROWYCH

HEAVY GEAR

Wszyscy z niecierpliwością czekali na MW3. Kiedy okazało się, że gra powstanie w firmie MicroProse, większość oczekujących zaniepokoiła się. Wiadomo, że gra robiona przez inny team developerski nie ma już tego samego, niepowtarzalnego klimatu. A tymczasem firma Activision wykupiła prawa do innego świata RPG – Heavy Gear (firmy Dream Pod 9) i do pracy zasiadł ten sam team, który zrobił MW2. I stworzył najlepszy symulator me... nie, nie mechów – gearów.

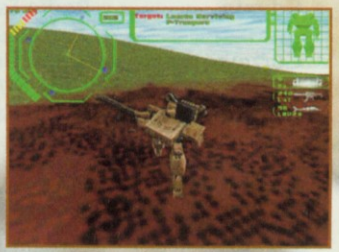
Terra Nova została podzielona między dwie wielkie organizacje – Skonfederowane Miasta–Państwa Północy oraz Sojusznicze Terytorium Południa. Kiedy zaczynamy zabawę, wojna wisi na włosku. Obie strony dysponują perfekcyjnymi maszynami do walki – gearami. Geary to nie mechy, to raczej potężne zbroje bojowe. Chociaż znacznie mniejsze i słabsze od mechów, mają wiele zalet. Są niesłychanie mobilne i zwinne, humanoidalne kształty pozwalają im wykonywać akcje, o jakich mech nie mógłby nawet pomyśleć (kucanie, przesuwanie się na boki). Są też łatwiejsze do pilotowania. Poza tym, geary mają jeszcze jedną ciekawą cechę – kiedy skończy się amunicja w karabinie, możemy go wyrzucić i podnieść inny. Dzięki temu zabiegowi rzadko zdarzają się sytuacje, że nie mamy z czego strzelać. Geary są bardzo szybkie – osiągają prędkości bliskie 100 km/h, a gdy włączy się specjalne kółka, rozpędzają się do 150 km/h. Zapewniam Was, że to zupełnie wystarcza do gry.





Już MechWarrior 2 dawał możliwość bawienia się w MECHanika. W HG ta opcja została jeszcze rozbudowana. O ile w MW działało się na dowolnym szkielecie/kadłubie, o tyle w HG można zbudować swoją zbroję od podstaw. Praktycznie każda część może pochodzić z innego modelu geara. Projektujemy więc robota, który będzie nam idealnie odpowiadał. No i oczywiście sami go uzbrajamy – a arsenał jest obficie zaopatrzony. Naliczyłem 32 rodzaje broni, od karabinów po działka laserowe.

Kiedy już znajdziemy się na polu walki, szybko przekonamy się, że HG zrobili ci sami ludzie co MW2. Kokpit, dostępne funkcje, a nawet klawiszologia są niemal identyczne. Jest nawet możliwość włączenia „low – light" i łącza satelitarnego. Polecam granie za pomocą myszy i klawiatury (mam podobne ustawienia jak w grach FPP) – mysz odpowiada za ruchy korpusu, a klawiatura za skręcanie na boki i prędkość. Początkowo trochę trudno to wszystko ogarnąć, ale po krótkim czasie sterowanie gearem stanie się o wiele bardziej instynktowne niż mechem. Jednak przez cały czas ma się świadomość, że zbroja waży tych kilka ton – ruchy są trochę spowolnione.



Geary mają jeszcze jedną zaletę – psują się w sposób bardzo realistyczny. Jeżeli na pokładzie wybuchnie pożar, szybko pojawią się kolejne problemy – przestanie działać HUD, zepsują się systemy hydrauliczne lub, w najgorszym wypadku, pójdzie cała elektryka i na kilka sekund staniemy w miejscu bez zasilania, narażeni na strzały znikąd. Uszkodzenia nóg powodują zmniejszenie szybkości oraz gorszą amortyzację, a zniszczenie rąk oznacza utrudnione celowanie i zwiększony odrzut broni. Zniszczyć swojego geara można nie tylko przez łapanie kulek na klatkę – wystarczy skoczyć z dużej wysokości, mocniej w coś uderzyć itd. Oczywiście, tak jak w



PRZEWODNIK CZYTELNIKA



Oceny

0 – 29% – zbrodnia
30 – 39% – zła
40 – 49% – mierna
50 – 59% – przeciętna
60 – 69% – dobra
70 – 79% – bardzo dobra
80 – 89% – znakomita
90 – 99% – GENIALNA, WYBITNA, KICKS ASS
100% – tej oceny już nigdy nie przyznamy

Znaczki

Szczególnie wyróżniające się gry uhonorowane są specjalnymi znaczkami. Oto one:

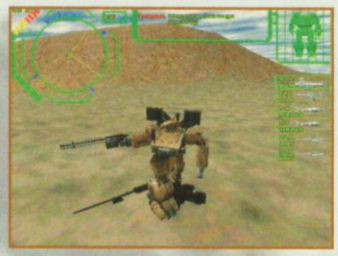
Gra miesiąca – produkt wybitny, wyrastający wysoko ponad przeciętność, oceniony zazwyczaj powyżej 90%; tym znaczkiem będzie opatrzony najwyżej jeden tytuł w miesiącu.

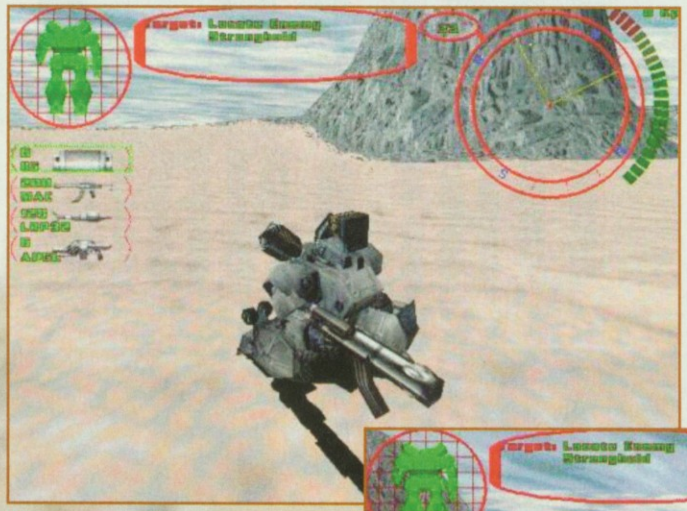
Wyróżnienie – gra znakomita, godna polecenia nie tylko miłośnikom gatunku, który reprezentuje.

Eureka, czyli wyróżnienie za innowacyjność – tytuł wnoszący świeże pomysły, choć niekoniecznie będący absolutnym przebojem.

Mamy nadzieję, że przewodnik ułatwi znalezienie gry spełniającej Wasze oczekiwania i wartej wydania pieniędzy, których przecież nigdy nie ma za dużo.

REDAKCJA





MW2 można odstrzelić dowolną część geara przeciwników. Jeżeli odstrzelimy nogę, to najczęściej robot się przewraca. Jednak z własnego doświadczenia wiem, że wcale nie oznacza to końca misji. Kiedyś leżałem na plecach w BARDZO uszkodzonym gearze, a udało mi się ustrzelić dwa samoloty przeciwnika i skończyć misję!!! Mała rzecz, a cieszy.

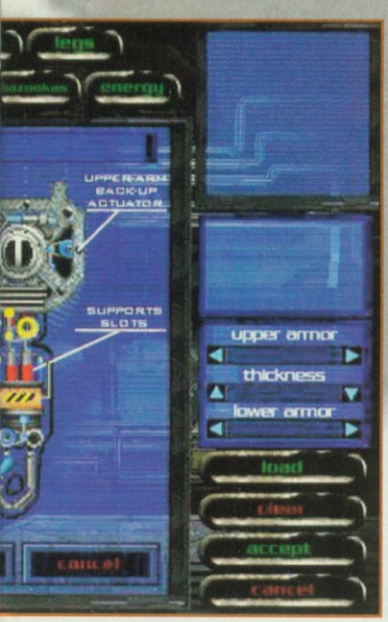
Misje są genialnie zaprojektowane. W „story mode" są ze sobą bardzo ściśle związane i jedna wynika z drugiej. Podobały mi się znacznie bardziej niż w MW2 (tam momentami trudno było znaleźć jakiekolwiek związki między dwoma kolejnymi zadaniami). Trochę gorzej jest w „Tour of Duty". Tu liczba dostępnych zadań zależy jedynie od naszego stopnia wojskowego i jednostki, do której należymy. Niestety, misje nie układają się w sensowną kampanię, ale same są ciekawe. Zwiad, niszczenie budynków wroga, regularna bitwa – jest w czym wybierać.



Poziom inteligencji przeciwników pozostaje dla mnie tajemnicą. Z jednej strony, potrafią wykonywać skoordynowane ataki we trzech, ścigać Cię po całej mapie, odciągać od celów i doprowadzać do starć 1 na 1, chować się za kamieniami i budynkami z niezwykłą skutecznością (czasem trzeba biegać przez 5 minut, zanim uda się zadać coup de grace). Z drugiej strony, bardzo często zdarzały się sytuacje, w których stałem spokojnie w miejscu przez 30 s, dookoła mnie biegały dwa geary i... NIC. Nie oddały ani jednego strzału, choć miały w pełni sprawną i załadowaną broń. Po prostu taki bug. Jednak generalnie gra nie jest łatwa. Przeciwnicy zawsze mają przewagę liczebną, a kiedy już zaczynają strzelać, robią to niezwykle skutecznie.



Żeby mieć szansę na wygraną, trzeba bardzo dokładnie skonfigurować klawiaturę. Zresztą, jest to najbardziej nieprzyjemny dla użytkownika element gry. Za każdym razem, kiedy chcemy przypisać danej funkcji jakiś klawisz, trzeba go wybierać z listy. Podobnie było w MechWarriorze 2, tam ten system również się nie sprawdził. Na dodatek, jeżeli dany klawisz ma już przypisaną jakąś funkcję, to nie zostanie ona usunięta – będą działały obie, co czasem może wywołać trochę dziwne skutki (np. skręt w lewo włączy autopilota). Trzeba więc poświęcić przynajmniej pół godziny (ja zajmowałem się tym znacznie dłużej) na przygotowanie się do gry, a potem na bieżąco wprowadzać ulepszenia w konfiguracji klawiatury.

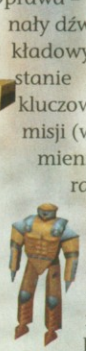




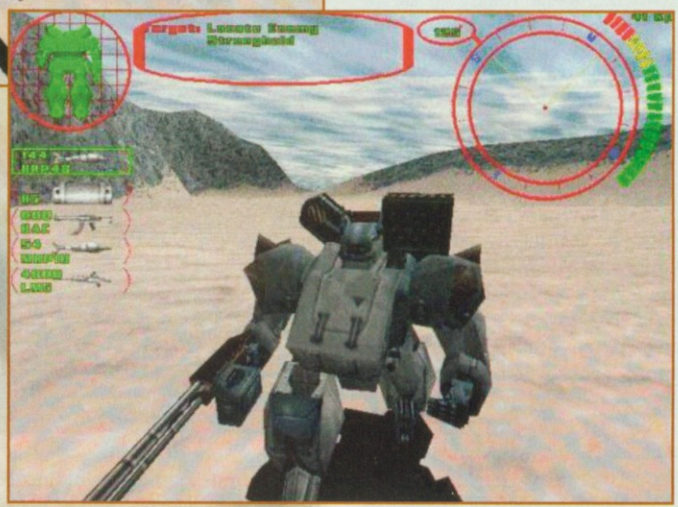
Gra oferuje kilka sposobów zabawy. Można więc wcielić się w rolę duelisty (pol. – pojedynkującego się) Edwarda Scotta, walczącego dla Północy (tryb „story"). Gra naszpikowana jest wtedy bardzo dobrze zrobionymi wstawkami FMV, które wprowadzają nas w historię rozgrywki.

W trybie Tour of Duty wybieramy stronę, po której chcemy walczyć, i zaczynamy służyć w jej szeregach, starając się dochrapać jak najwyższego stopnia. Za postępy w grze przyznawane są nam kolejne kategorie bojowe – od C9 (najsłabsza) do A1 (as). Im wyższa kategoria, tym większy wybór gearów, dodatkowego oprzyrządowania i uzbrojenia.

Oprawa – bez zarzutu. Doskonały dźwięk – komputer pokładowy informuje nas o stanie naszego geara; w kluczowych momentach misji (w „story mode") wymieniane są komunikaty radiowe między Scottem a bazą (lub innymi pilotami); świetne odgłosy strzałów, eksplozji no i, oczywiście, kroki samego geara – głuche miarowe stąpanie – super!



Grafika – 3Dfx – jeśli ktoś nie ma, to radzę trzymać się z daleka. Gra wygląda znośnie dopiero z akceleratorem. Lepiej też nie podchodzić z procesorem słabszym niż P166 MMX, a najlepiej P200. Wymagania są spore, ale kiedy uświadomimy sobie, ile komputer musi liczyć (np. schematy uszkodzeń dla każdego geara na polu bitwy), to można zrozumieć, gdzie podziała się cała moc obliczeniowa. Ale algorytmy mogłyby być lepsze – w Quake II da się spokojnie grać na P133. Bardzo podoba mi się animacja poruszających się gearów – chodzą, biegają, kucają i bardzo realistycznie kręcą kadłubem na boki.



Heavy Gear jest najlepszym symulatorem me... najlepszym symulatorem tego typu. Łączy w sobie elementy gry FPP oraz złożonej symulacji, staje się więc interesujący dla większej grupy graczy niż „mechaniczni wojownicy". Jest ciekawy, wciągający i doskonale wykonany. To gra, po zakupieniu której nie ma się do siebie pretensji o wyrzucenie pieniędzy w błoto.

DUELISTA ZOOLTAR

HEAVY GEAR

Activision 1997
Optimus S.A.
Symulacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 86%
Dźwięk: 89%
Ogółem: 95%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 166, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95, zalecany 3Dfx

JACK ORLANDO



Ciekawe, co takiego ma w sobie Ameryka lat 30., że co rusz staje się areną wielkich przygód. Filmowcy, pisarze, scenarzyści lubią umieszczać swoich bohaterów w niepowtarzalnym klimacie tamtych dni. W grach komputerowych zwykle przeważają tematy mniej związane z rzeczywistością, a jednak...

Jack Orlando, pierwsza gra firmy TopWare, która powstała w całości w Polsce, to opowieść o detektywie, gangsterach, pięknych kobietach, przestępstwach... Akcja rozgrywa się w Ameryce, tuż po zniesieniu prohibicji. Doświadczony prywatny detektyw, znany z wielu bohaterskich czynów pogromca złoczyńców, okazuje się całkowicie nie przygotowany do życia w nowej rzeczywistości.

Zapatrzony w przeszłość, cierpiący na chroniczny brak zleceń, topi swoje żale w kieliszku. Sytuacja wydaje się całkowicie beznadziejna, nawet sam Orlando uważa, że gorzej już być nie może. Lecz tu się myli. Przypadkowo staje się świadkiem morderstwa. Zabójca zauważa świadka i... rano policja znajduje nieprzytomnego detektywa leżącego przy zwłokach. Zaczynają się prawdziwe kłopoty. Jack staje się głównym podejrzanym o morderstwo (???). Szef policji, ze względu na przeszłość Jacka i swoją z nim przyjaźń, decyduje się go wypuścić, dając mu 48 godzin na udowodnienie niewinności. Z głową obolałą od nadmiaru alkoholu Jack staje przed rozwiązaniem najważniejszej sprawy w swoim życiu.

Cała gra przedstawiona jest w formie filmu animowanego. Jakość animacji jest zadowalająca, do dziś w TV można spotkać produkcje na znacznie niższym poziomie. Malowane aerografem tła i ręcznie rysowane postacie znakomicie oddają klimat czasów, w których umieszczono akcję. Określenie „cinematic adventure", umieszczone przez producentów tuż obok tytułu, nie wydaje się przesadzone. Chociaż mamy do czynienia z filmem animowanym a nie fabularnym, ulice, sklepy, hotele nie świecą pustkami. Zawsze coś się tam dzieje. Jacyś przechodnie, samochody... jednym słowem – bardzo przyjemna oprawa graficzna.



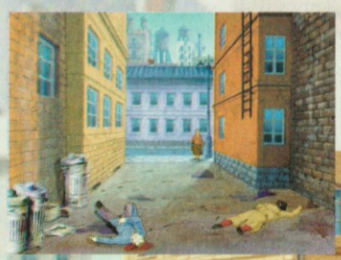


Jack Orlando to typowa przygodówka oparta na schemacie: „wybierz odpowiedź, wysłuchaj, co ktoś ma do powiedzenia, wybierz następną odpowiedź itd." (ehhh, od razu przypominają się stare, dobre czasy). Trzeba umiejętnie prowadzić dialog, aby usłyszeć ten najważniejszy fragment przybliżający do rozwiązania kolejnej zagadki. Lecz nie samymi dialogami gra stoi. Oczywiście, trzeba zebrać i odpowiednio zastosować wiele przedmiotów. Wszystkich czynności dokonujemy przy użyciu standardowego menu zachowań (weź/podnieś/otwórz, bij/zabij, rozmawiaj...), dostępnego po kliknięciu prawym przyciskiem myszy. Odnajdywanie przedmiotów ułatwia kursor, który sygnalizuje możliwość działania.

Muzykę, nieźle podkreślającą klimat gry, stworzył Harold Faltermeyer, kompozytor soundtracków do takich filmów, jak „Gliniarz z Beverly Hills" (to chyba zna każdy) i „Top Gun". Dialogi są oczywiście w wersji audio, aktorzy użyczający głosów postaciom zostali bardzo dobrze dobrani. Gra ma naprawdę świetną oprawę dźwiękową.

Jack Orlando to dobra gra przygodowa, z pewnością nie nowatorska, ale profesjonalnie wykonana, a przy tym w pełni polska i tania (49,95 zł)!

TYMO







TopWare 1997
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 75%
Dźwięk: 89%
Ogółem: 76%

Wymagania sprzętowe:
486 DX4/100, 16 MB RAM, CD-ROM 4×

ATLANTIS

Firma Cryo nie ma na swym koncie zbyt wielu gier, ale za to każda z jej gier zapisała się w historii przygodówek. Pierwsza, i kto wie czy nie najlepsza, była Dune. Potem KGB, Aliens i wspaniały Lost Eden. Potem przez jakiś czas było cicho, aż wreszcie kilka miesięcy temu pojawił się Wersal – wprawdzie nie zrobił furory, lecz był równie oryginalny i dobrze wykonany jak pozostałe gry Cryo. Atlantis to najmłodsze dziecko francuskiego teamu. Przenosi gracza w świat fantasy, na legendarną Atlantydę.

Bohaterem gry jest Set, młody chłopak, który właśnie został wy-





brany na jednego z Towarzyszy Królowej, czyli, powiedzmy, człowieka z jej gwardii przybocznej. Set przybywa do stolicy Atlantydy, aby zameldować się w koszarach i podjąć nowe obowiązki. Wkrótce wybucha jednak afera: królowa, podczas spaceru nad brzegiem morza, zostaje porwana przez nieznanych sprawców. Niektórzy podejrzewają, że w sprawę zamieszany jest małżonek królowej, który nie zgadzał się z nią w wielu drażliwych kwestiach. Sytuację pogarsza jeszcze rozporządzenie króla: śledztwem w sprawie zniknięcia monarchini mają prawo zajmować się tylko i wyłącznie żołnierze z jego gwardii pałacowej. Rozporządzenie to wywołuje konflikt między Towarzyszami Królowej a gwardią – pałac staje się miejscem niezbyt przyjemnym. W środku tego zamieszania Set usiłu-



je znaleźć jakikolwiek ślad porwanej, w czym usilnie przeszkadzają mu funkcjonariusze miasta.

Na pierwszy rzut oka wydaje się, że Atlantis jest trójwymiarową grą FPP. Wrażenie to jest jednak mylne. Wprawdzie gracz ma do dyspozycji tzw. freelook (czyli możliwość płynnego patrzenia w dowolną stronę oraz podnoszenia i opuszczania głowy), jednak poruszać może się tylko po predefiniowanych trasach, a całe środowisko jest prerenderowane. Niemniej jednak gra prezentuje się bardzo ładnie, przede wszystkim ze względu na ciepłą kolorystykę. W Atlantis wszystko narysowane jest żywymi, jaskrawymi barwami. Bardzo dobrze wyrenderowane są postacie – żadnych kantów, żadnych wielokątów o rozmiarach lądowiska dla helikopterów. Animacje są płynne i eleganckie. Grafika wykonana na tyle dobrze, że prawie niezauważalne są przejścia między trybem freelook a gotowymi scenami animowanymi. Jednym słowem, kawałek porządnej roboty, czego zresztą można się było spodziewać po Cryo.

Atutem wersji rozprowadzanej w Polsce jest niewątpliwie wysokiej klasy lokalizacja. Polscy lektorzy wypadli dobrze – dialogi są mówione swobodnym, dopasowanym do postaci głosem. Według mnie, jest to w tej chwili druga najlepiej spolszczona gra (po Dungeon Keeper, która była spolszczona po prostu genialnie).

A co z muzyką? Każdy, kto grał w Lost Eden, powinien mieć wyrobione zdanie na temat podkładów muzycznych dodawanych przez Cryo do gier. Sam do dzisiaj trzymam muzykę z Lost Eden w postaci wave'ów. Podobnie jak w tamtej grze, tak i w Atlantis muzyka jest przepiękna, nastrojowa – naprawdę pierwszej klasy.

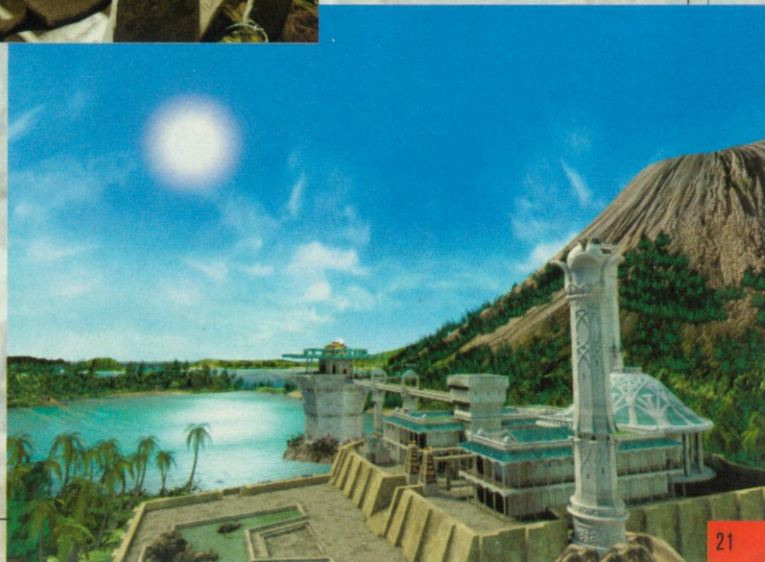
Co więc mogę napisać na zakończenie? To bardzo przyzwoita przygodówka, w dodatku dobrze spolszczona. Nie oferuje może fajerwerków, grafiki 3D i innych, tak teraz popularnych nowinek, ale za to daje możliwość przyjemnego spędzenia czasu na podziwianiu pięknych krajobrazów i rozwiązywaniu ciekawych zagadek. Atlantis to bardzo dobra propozycja zarówno dla doświadczonych graczy, jak i dla dzieci. Ma łatwy interfejs i znikomą liczbę brutalnych scen. Jedna z lepszych pozycji wśród gier przygodowych tego półrocza.

FROGGER



Cryo 1997
IPS CG
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 85%
Dźwięk: 92%
Ogółem: 78%

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



NetStorm

NetStorm to gra strategiczna czasu rzeczywistego, różniąca się trochę od innych, równolegle z nią wydanych tytułów. Rozgrywka nie toczy się bowiem na zwykłym polu bitewnym, ale gracze walczą o dominację na kilku wyspach, unoszących się w przestrzeni. Pomysł to ciekawy, dał twórcom wiele swobody i okazję do odejścia od standardów.

Zabawa w NetStorm w dużym stopniu polega na budowaniu. Gdy wcielisz się we władcę wyspy, masz do dyspozycji kapłana oraz wybudowaną przez niego świątynię, a w miarę postępów w grze – rozmaite budynki. Ważne, abyś nie dopuścił obcych jednostek do swojej własnej wyspy, bo wtedy Twój kapłan zostanie porwany i poświęcony na wybudowanym



przez wroga ołtarzu – a to oznacza koniec rozgrywki.

Przez cały czas konstruujesz setki wiszących mostów, budynków oraz różne rodzaje broni. Od umiejętności stawiania mostów zależeć będzie Twój sukces – dzięki tym budowlom masz dostęp do wysp przeciwników oraz możesz zbierać swoiste paliwo, Sztormowe Kryształy, które pozwalają na budowanie własnych jednostek.

Nietuzinkowość NetStorma widać i w innych elementach gry. Jednostki bojowe są głównie stacjonarne; nie do wszystkich miejsc na planszy mamy swobodny dostęp i czasem trzeba wrogą wyspę atakować z otaczających ją mostów. Bywa też, że przeciwnik na tyle sprytnie obuduje całą okolicę mostami, że pozostanie nam tylko próbować je wyburzyć – wtedy jednak musimy poświęcać własne jednostki.

Autorzy zdecydowali, że nie każdy gracz będzie miał dostęp do wszystkich rodzajów uzbrojenia. Aby cokolwiek wybudować, potrzebny jest Warsztat. Są trzy ich rodzaje; każdy odpowiada jednej z trzech Furii – Piorunowi, Wiatrowi oraz Deszczowi. Od tego, który Warsztat zdobędziemy, zależy jakie jednostki otrzymamy do dyspozycji.



NetStorm to jednak gra przede wszystkim internetowa, choć tu czasem spotyka gracza ogromne rozczarowanie – okazuje się, że nie ma z kim się zmierzyć, bo wszyscy mają bardzo dobre (zbyt dobre) wyniki... To jeden z największych błędów firmy Titanic Entertainment – statystyki gracza można zmieniać zwykłym edytorem plików. I, co dziwne, firma Activision wcale się tym nie przejmuje. Według niej całą sprawę rozwiązuje możliwość obejrzenia, przeciwko komu mamy grać. Niby to prawda, a jednak pewien niesmak pozostaje – kiedy po dziesiątkach rozgrywek dorobimy się wysokiego statusu, zawsze może się trafić osoba, która zarzuci nam oszustwo.

Jednak mimo to gra w NetStorm przez Internet jest ciekawa. Gdy już dostaniesz się na serwer, dołączasz własną, unoszącą się w przestrzeni wyspę do jednego z Battle Rings. Wtedy zaczynasz prawdziwą rozgrywkę, nawet przeciwko siedmiu innym graczom. Pewną przeszkodą mogą być „lagi", czyli opóźnienia w przesyłaniu danych – ale to problem każdej gry internetowej... Na szczęście, firma Optimus zapewniała stworzenie specjalnego serwera dla miłośników NetStorm.

NetStorm to gra bardzo pomysłowa, chociaż nie pozbawiona kilku istotnych wad. O pierwszej z nich już pisałem, druga to chaos na planszy przy



większej liczbie uczestników. W pewnym momencie każdy atakuje każdego, w jednej chwili pojawiają się setki mostów... Trochę to dezorientuje i denerwuje, szczególnie w porównaniu ze spokojną walką w trybie single player. NetStorm



jest bardzo estetycznie wykonany, bez wielkiej liczby szczegółów czy różnych bajerów, które mogłyby opóźniać grę przez Internet. Sterowanie jest wygodne (tutaj wielu zmian w porównaniu z innymi strategiami czasu rzeczywistego nie ma), a polifoniczna muzyka miła dla ucha. W sumie NetStorm to jedna z najciekawszych obecnie gier sieciowych.

YUYO

NETSTORM

Activision 1997
Optimus S.A.
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 70%
Dźwięk: 73%
Ogółem: 74%

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

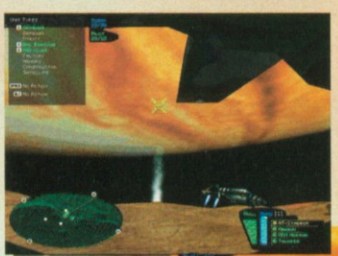
BATTLEZONE

Dawno temu, kiedy części z Was (sądząc po ankiecie – małej części) jeszcze nie było na świecie, chodziłem razem z kolegą grać na automatach. Kieszenie pełne drobniaków (2- i 5-złotówek), a głowy obaw, żeby nas „duzi" nie okradli. Ale przyjemność była silniejsza od lęku. Te wspaniałe, rozbudowane gry; doskonała muzyka; cudowna grafika. Zaprawdę – był to złoty okres rozrywki komputerowej. I była w salonie jedna gra, która przyciągała mnie najbardziej. Robiła wrażenie – była całkowicie trójwymiarowa!!! Siedziało się w kabinie czołgu, sterowało za pomocą dwóch joysticków (niemal tak jak w prawdziwym pojeździe) i strzelało do innych czołgów. Nazywała się Battlezone.

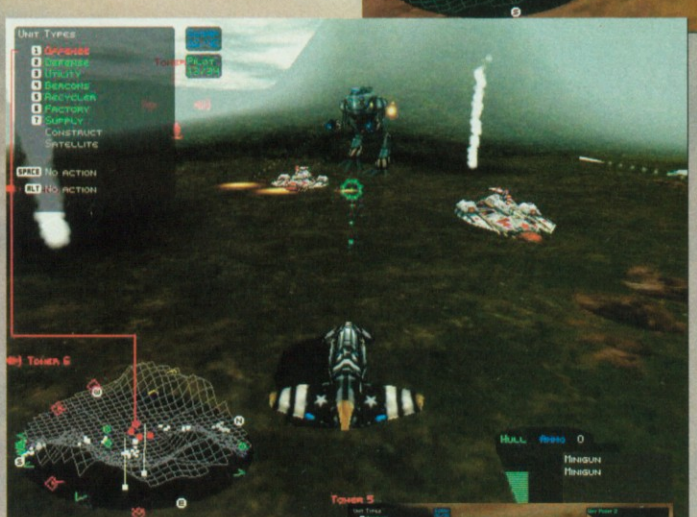
Minęło... fiuuu... 16 lat... To kupa czasu. Tyle się wydarzyło (wystarczy poczytać starsze numery Gamblera – znajdziecie tam przekrój sytuacji z ostatnich pięciu lat). Nadeszła zupełnie nowa era, a z nią nowe rodzaje gier. I znowu pojawiła się Battlezone. Tym razem nie jest już tylko prostą strzelanką.

Battlezone to skrzyżowanie gry zręcznościowej (bardzo podobnej do np. Extreme Assault) ze... strategią czasu rzeczywistego. Powiedzenie, że to nowy pomysł, jest oględnie mówiąc nadużyciem. Po pierwsze, na rynku jest już Uprising (recenzja w G 4/98), a poza tym gatunek był znany już na Amidze (Carrier Command). Niektórzy mówią, że były takie gry na Spectrum.

Intryga jest tak całkowicie absurdalna i kretyńska, że aż nie chce mi się o niej pisać. Wspomnę tylko, że w roku 1958 na Ziemię spadł deszcz meteorytów, w których naukowcy amerykańscy odkryli nowy metal, a właściwie biometal. Miał swoistą pamięć, dzięki czemu z wielką łatwością można go było modulować – absolutny przełom w nauce. Niestety, o metalu dowiedzieli się również Rosjanie (przypominam, że było to apogeum zimnej wojny). Zapasy na Ziemi bardzo szybko wyczerpały się i obie strony zostały zmuszone do poszukiwania złóż na innych planetach Układu Słonecznego. W tym momencie do akcji wkracza gracz.









Gra samotna to szereg misji powiązanych w kampanię. Można grać po stronie Amerykanów lub Rosjan. W zależności od wybranej strony, różny będzie stopień trudności. Warto też wspomnieć, że misje radzieckie to dodatek do gry „podstawowej", czyli kampanii amerykańskiej. Same zadania są bardzo zróżnicowane i ciekawe. W doskonały sposób stopniowo zwiększany jest poziom trudności, co pozwala graczowi zapoznać się z nowymi jednostkami i ich działaniem na polu walki. Będziemy musieli budować eskorty dla transporterów, wieżyczki do obrony baz czy w końcu potężne maszyny kroczące (Walkery) i bombowce do niszczenia baz wroga. Jednocześnie mamy za zadanie rozwiązać tajemnicę Obcych, którzy będą się starali pokrzyżować nasze plany. Trzeba przyznać, że zabawa jest niezwykle ciekawa i wciągająca.

Zupełnie nowy wymiar zyskała gra wieloosobowa. Na razie testujemy ją w Granecie, więc nie będę się rozpisywał – poczekajcie na opis. Wyznam jedynie, że wrażenia, jakich się doznaje podczas ataku przeprowadzanego razem z kilkoma innymi jednostkami są jedyne w swoim rodzaju.

Bardzo mocną stroną Battlezone jest oprawa. Grafika zwala z nóg. Nie jest może tak dopracowana jak w Quake II, ale i tak robi wrażenie. Oczywiście, gra wykorzystuje wszelkie dobrodziejstwa akceleratorów. To trzeba zobaczyć. Trzeba też usłyszeć odgłosy eksplozji i działania niektórych broni oraz, oczywiście, komunikaty – zwłaszcza te wypowiadane z charakterystycznym wschodnim akcentem.



Battlezone jest grą wybitną. Naprawdę. Jeżeli nawet w opcji multiplayer wyjdą na jaw jakieś rażące błędy (np. że nie można grać w teamach, tylko w deathmatch), to zawsze pozostaje genialna zabawa dla samotnego gracza. I dlatego warto ją kupić.

TOW. ZOOLTAROWICZ



Activision 1998
L.E.M.
Zręcznościowo-strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 85%
Dźwięk: 84%
Ogółem: 87%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 120, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

LORDS OF MAGIC

Na pewno wielu z Was pamięta „Cywilizację w wersji fantasy", czyli grę Master of Magic. Lords of Magic przywodzi na myśl dawne wspomnienia i wprowadza wiele nowych pomysłów.

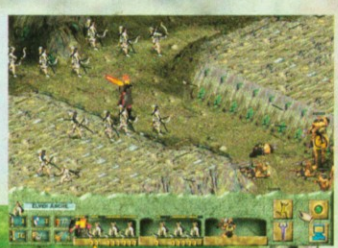
Grę rozpoczynamy od wyboru klasy głównego bohatera, który bezpośrednio będzie władał naszą krainą – jego śmierć, przy braku następców do tronu, oznacza dla nas koniec gry. Może on być wojownikiem, magiem lub złodziejem. Następnie wybieramy jedną z ośmiu kast, której pragniemy przewodzić. Są to: czciciele Życia, Powietrza, Wody i Porządku – cztery kasty Dobra oraz czciciele Śmierci, Ziemi, Ognia i Chaosu – cztery kasty Zła. Oba wybory są niezwykle ważne i mają ogromny wpływ na dalszą grę. Dokonajmy szybkiego obliczenia: mamy 24 różne warianty, co gwarantuje zabawę na długi czas.

Zaczynamy, mając tylko jeden oddział złożony z naszego głównego bohatera i trzech jednostek wchodzących w skład jego gwardii przybocznej. Pierwszym zadaniem jest oswobodzenie głównej świątyni naszej wiary z rąk innowierców. W nagrodę mieszkańcy najbliższego miasta wybudują nam twierdzę, skąd rozpoczniemy walkę o zapanowanie nad całą krainą Urak. Do dyspozycji mamy cztery rodzaje surowców: złoto (najczęściej wykorzystywany środek płatniczy), piwo (częsty ekwiwalent pensji jednostek), kryształy (na początku służą głównie jako zapłata za leczenie w świątyniach, potem do wynagradzania najsilniejszych jednostek magicznych – smoki, pegazy, demony itp.) oraz sława (jej ilość decyduje o naszej popularności w krainie, dyplomacji oraz o tym, jak wiele osób zechce przyłączać się do nas co tydzień, czyli co siedem tur gry). Wszystkie surowce możemy uzyskać w mieście, przydzielając do pracy nad każdym odpowiednią liczbę ludzi, a także wydobywać w zdobytych kopalniach, browarach czy statuach.



Na początku rozbudowujemy armię, wykorzystując najemników. Potem, gdy przyłączą się do nas inni, bardziej opłacalne staje się wytrenowanie własnych jednostek. Każda kasta ma swoje wady i zalety, dla każdej musimy przyjmować inną taktykę gry. Na przykład Życie ma wspaniałych łuczników elfickich, dzięki którym praktycznie nie trzeba rozbudowywać innych jednostek – nasz przeciwnik zginie, zanim dojdzie do walki wręcz. Ich odpowiednik w Powietrzu, faerie (duszki) nie mają tak ogromnego zasięgu, ale jako jedyne latają, co pozwala ustawić je podczas walki np. nad wodą, gdzie nie ma dostępu większość jednostek. Gdy przeciwnik podchodzi do brzegu, jest bezbronny – nie może atakować, a sam pozostaje pod ciągłym gradem kamyków. Niestety, walka rozgrywana w czasie rzeczywistym ucierpiała z powodu nie dopracowanej Sztucznej Inteligencji – częściowo rekompensuje to widowiskowość.









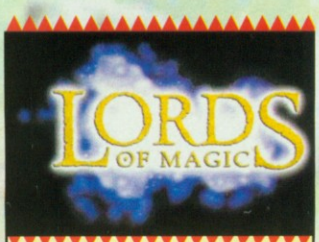
Co z magią? Muszę przyznać, że system czarów jest bardzo dobrze przemyślany. Każda kasta ma swoje własne zaklęcia, których nigdy nie nauczą się czarodzieje innych wiar (w nielicznych przypadkach różne zaklęcia mają jednak podobne działanie). Magia jest podzielona na cztery grupy: ofensywna, defensywna, „terenowa" oraz pozostałe czary, nie mieszczące się w żadnej z wymienionych kategorii. W każdej grupie wynajdujemy zaklęcia w kolejności z góry określonej dla naszej kasty – od najsłabszych do najsilniejszych.

Smaczku grze dodają rozlokowane po całym terenie wieże i labirynty, w których z reguły spotykamy ogromne hordy potworów. Na początku gry lepiej tam nie wchodźmy. Potem z pewnością nam się to opłaci, gdyż często znajdziemy potężny artefakt.

Uwagi o stronie technicznej: dla niektórych może być denerwujący czas oczekiwania na załadowanie się zachowanej wcześniej gry, a także czas potrzebny komputerowi na przejście z mapy głównej na teren walki i z powrotem. Przed przystąpieniem do gry zainstalujcie patche dostępne m.in. na krążku Gamblera 5/98. Eliminują kilka wad i dodają nowe opcje.

Urok (Urak?) gry spowodował, że spędziłem przy komputerze dwa tygodnie prawie non stop. Powstrzymała mnie dopiero awaria „blaszaka" i poczucie niespełnionych obowiązków, czekających na mnie w redakcji. LoM przeszedłem już kilka razy, grając po różnych stronach, i gdy tylko znajdę wolną chwilę, z przyjemnością znowu zanurzę się świecie Lordów Magii. Czekam również na możliwość zagrania w kilka osób, gdyż gra ma taką opcję.

VIZ



Sierra On-Line/Impressions 1997
IPS CG
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 74%
Dźwięk: 83%
Ogółem: 70%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 100, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

DEADLOCK II

W ostatnich czasach żadna firma robiąca gry komputerowe nie może oprzeć się pokusie tworzenia kontynuacji. Jeżeli jakaś gra przyniosła spore zyski, to można spodziewać się, że następny odcinek wykorzystujący ten sam scenariusz i ten sam engine, będzie również przebojem... Taką kontynuacją (gry z 1996 r.) jest Deadlock II: Shrine Wars.

Nieznane światy, obce rasy (można wybrać jedną z siedmiu, o różnych parametrach, innych wadach i zaletach) i rywalizacja prowadząca do wojny. Historia stara jak gry komputerowe...

Deadlock II: Shrine Wars to strategia z podziałem na tury. Można dopatrzyć się w niej podobieństwa do dwóch „kamieni milowych" w historii gier komputerowych – SimCity i Civilization. Jednak w porównaniu z nimi jest znacznie bardziej uproszczona.

Rozpoczynamy kolonizację planety. Budujemy miasta, musimy produkować żywność i energię oraz wydobywać surowce. Bardzo istotny jest także rozwój techniczny. Rozwinięte zaplecze umożliwia nam stworzenie armii jednostek lądowych, morskich i powietrznych, które chronią nasze miasta... Musimy liczyć się ze zdaniem ich mieszkańców – mogą się buntować (tutaj znaczenie mają m.in. podatki).



Jak zwykle największą atrakcją, której bardzo brakowało w pierwowzorze, jest konfigurowalność (42 scenariusze). Mamy możliwość wyboru strategii – militarnego podboju lub pokojowego rozwoju. Na szczęście misje nie sprowadzają się tylko do zadania: „zniszcz wszystkich". Czasami musimy spełnić specyficzne warunki zwycięstwa, np. zdobyć kilka świątyń, wybudować określoną liczbę centr miejskich, a nawet zawrzeć przymierze z inną rasą... Zmieniają się też warunki scenariusza, np. nie można produkować jednostek powietrznych ze względu na duże zanieczyszczenie atmosfery.







Możemy zawierać z Obcymi traktaty: o nieagresji, sojuszu wojskowym, wymianie wyników działań wywiadowczych i badań naukowych, a nawet sojuszu pozwalającym na wspólne zwycięstwo!

Zaletą gry jest to, że nie można budować oddziałów w nieskończoność. Utrzymanie każdego z nich kosztuje... Niestety, nie kierujemy jednostkami w walce, wyznaczamy tylko cel ataku lub robi to... przeciwnik, a my możemy sobie obejrzeć starcie. Ogranicza to znacznie nasze możliwości taktyczne.

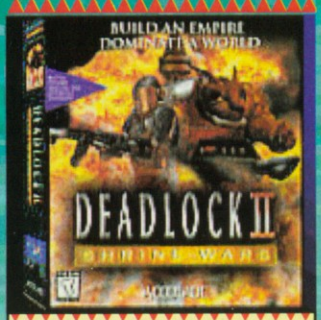
Zmiany w scenariuszu w stosunku do pierwowzoru są niewielkie. Wprowadzono 9 nowych jednostek, 4 budynki, 13 technologii. Zwiększono też znaczenie jednostek morskich i powietrznych.

Poprawiona została oprawa graficzna i dźwiękowa. Grafika jest bardzo dobra, choć wstawki animowane przeciętnej jakości (lepsze są nowe animacje Obcych). Dźwięk i podkład muzyczny na wysokim poziomie (lektor sporo się napracował w komunikatach i „rozmowach" z przedstawicielami Obcych).

Sztuczna Inteligencja, jak na grę strategiczną z podziałem na tury, jest kiepska. Jej możliwości zostały poprawione w stosunku do pierwowzoru, jednak nadal pozostawia wiele do życzenia. SI niewystarczająco rozbudowuje kolonie, źle nimi zarządza, działa zbyt pasywnie. Trwają jednak prace nad SI – powstał już patch (1.11) zwiększający jej możliwości, szczególnie agresywność. Ciekawe, że po raz kolejny powtarza się to, co było w Eastern Front!

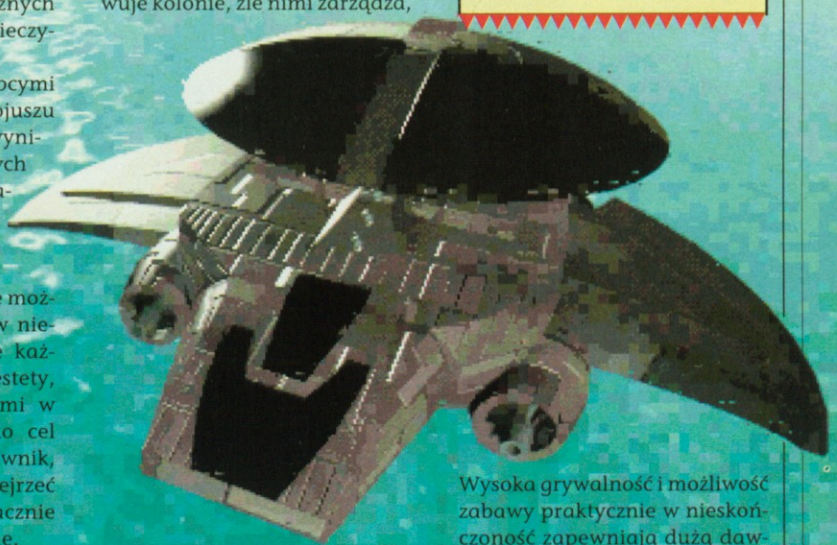


Deadlock II: Shrine Wars to interesująca gra, z udanym scenariuszem (drogą do sukcesu jest połączenie możliwości wojskowych z dyplomacją, a nie: „zabij wszystko, co się rusza").



Electronic Arts/Accolade 1998
IPS CG
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 72%
Dźwięk: 74%
Ogółem: 79%

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



Wysoka grywalność i możliwość zabawy praktycznie w nieskończoność zapewniają dużą dawkę rozrywki. Jednak gra zbytnio przypomina pierwowzór...

JACEK ILCZUK

TONE REBELLION

Do jakiego gatunku należy Tone Rebellion? Czy jest to strategia czasu rzeczywistego? Teoretycznie tak, gdyż zadaniem gracza jest budowa bazy, wytwarzanie surowców, walka z przeciwnikami, a wszystko to odbywa się w czasie rzeczywistym. Jednak jeśli już nazwiemy Tone Rebellion grą RTS, to jest to najbardziej nietypowy przedstawiciel tego gatunku.

Na początku wszystko wydaje się standardowe. Gracz może wybrać jedną z czterech ras i stanąć na jej czele, aby zmierzyć się z podłymi stworami Lewiatana. Ale potem... Zacznijmy od tego, że gra nie została podzielona na odrębne misje, co już stanowi ewenement. Walka toczy się w światach połączonych ze sobą specjalnymi „mostami", czy raczej kanałami teleportacyjnymi i gracz ma sporą dowolność wyboru drogi podboju (i tak musi opanować wszystkie światy).

Ekran gry zupełnie nie przypomina tego, do czego przyzwyczaiły nas RTS-y. W Tone Rebellion prowadzimy wojnę i rozbudowujemy bazę na pasku ekranu, który przypomina mi to, co było w polskiej grze Katharsis. Aby „przesunąć" się dalej i zobaczyć, co znajduje się po lewej czy



prawej stronie, musimy ustawić „radary". Budowle wolno wznosić tylko na wyznaczonych miejscach, a sterowanie wojskami i robotnikami również odbywa się inaczej niż w RTS-ach. Tutaj nie możemy konkretnemu pracownikowi wyznaczać zadań, określamy jedynie hierarchię ich ważności. Nie sterujemy również pojedynczym żołnierzem, lecz oddziałkami mogącymi liczyć od jednego do sześciu żołnierzy. Wydajemy im rozkazy obrony konkretnego miejsca, powrotu do bazy lub ataku na potwora.







Infrastruktura bazy jest, niestety, wyjątkowo uboga. Gracz może wznieść trzy rodzaje budowli, służących do rekrutowania żołnierzy, trzy rodzaje „fabryk" produkujących surowce oraz „radary". Wojska też nie są zbyt urozmaicone, możemy bowiem dysponować tylko żołnierzami walczącymi wręcz, strzelającymi na odległość oraz magami znającymi paletę czarów właściwych każdej rasie.

Przy wszystkich swoich udziwnieniach Tone Rebellion jest grą zaskakująco dobrą. Porównywanie jej z Total Annihilation, Dark Reign czy serią Warcraft nie ma jednak sensu. Tone Rebellion jest programem o innej poetyce, programem, w którym zastosowano nie spotykane w RTS-ach rozwiązania – po prostu grą z zupełnie innej bajki. Jednak, chociaż opcje strategiczne ma trochę prymitywne, spędziłem nad nią kilka wieczorów i odkryłem, że na wyższych poziomach trudności staje się naprawdę emocjonująca. Do tego należy wspomnieć o bardzo pieczołowicie przygotowanej grafice (każdy podbijany świat diametralnie różni się od pozostałych) i sympatycznej, wpadającej w ucho, ale nie natrętnej muzyce (mam natomiast zastrzeżenia do efektów specjalnych). Do interfejsu gry trzeba się przyzwyczaić, ale po krótkiej praktyce okazuje się, że jest nadzwyczaj wygodny i umożliwia zabawę bez ciągłego zastanawiania się, na której ikonie należy kliknąć, a przy tym pozwala dobrze orientować się w problemach militarnych i gospodarczych.

Poważnym błędem jest nie dopracowane zakończenie gry. Trudno, zdradzę tajemnicę – na koniec, zamiast walczyć z Lewiatanem, musimy tylko przełamać



magiczne pieczęcie. To doprowadzi do wyzwolenia światów. Wydaje się, że twórcy gry nie przyswoili sobie reguły, iż strzelba zawieszona w pierwszym akcie (czyli Lewiatan) MUSI wystrzelić w akcie trzecim!

Obawiam się, że przez swoją inność Tone Rebellion nie zdobędzie ani popularności, ani wysokich ocen w prasie. Gra ma nadmiernie uproszczone opcje strategiczne, wydaje się więc, że jest skierowana do graczy młodszych wiekiem i stażem. Jednak z kolei dla nich zabawa na wyższych poziomach trudności może okazać się zbyt skomplikowana.

JACEK PIEKARA

PS Celowo nie napisałem o fabule gry, gdyż jest wyjątkowo „wykręcona" i na kilometr wieje od niej sztucznością. Wszystko, co chcielibyście wiedzieć, znajduje się w instrukcji i intro.





Virgin/Logic Factory 1998
IPS CG
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 70%
Dźwięk: 55%
Ogółem: 71%

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

DARK OMEN

Witam wszystkich fanów Warhammera Battle'a. Już po raz drugi mam przyjemność przedstawiać grę komputerową opartą na naszym ukochanym systemie. Gra Shadow of the Horned Rat ukazała się ponad półtora roku temu. Przypuszczam, że zdążyliście już przejść ją dziesięć razy i siedzicie teraz, czekając na coś nowego. Doczekaliście się! Dark Omen już pojawiła się na półkach i od razu mówię, że jest znakomita.

Przepiękna grafika została opracowana specjalnie z myślą o akceleratorach 3D. Teren oddano z idealną dokładnością, wszystko gładkie i śliczne, żaden piksel nie śmie wyskoczyć. Najładniej zaś wyglądają elementy ruchome, szczególnie płynąca woda (możecie ją sobie obejrzeć już na pierwszej planszy). Dzięki sprzętowej akceleracji wszystko porusza się bardzo płynnie.



W Dark Omen bitwy przebiegają znacznie szybciej niż w SotHR. Pierwsze potyczki, w których uczestniczy mała liczba jednostek, kończą się po kilku minutach. Nie znaczy to jednak, że są proste. Czasami można nieźle oberwać, jeżeli coś pójdzie nie tak jak powinno. O ile SotHR nie do końca była grą RTS, Dark Omen jest nią w pełni (chodzi oczywiście tylko o sposób sterowania oddziałami, w DO podczas bitwy nie występują żadne elementy ekonomiczne).

Pole walki zajmuje w DO cały ekran, zrezygnowano z mapki w prawym górnym rogu i wyświetlaczy na dole ekranu. Zamiast przełączać jednostki na mapce, wystarczy klikać na fladze oddziału (flaga oddziału zostaje przy brzegu ekranu, nawet jeżeli zniknie on z Waszego pola widzenia). Żeby zaktywować jednostkę, nie trzeba jej mieć na ekranie – jest to bardzo wygodne.

Interfejs trochę się różni. Nie można już zmieniać liczby rzędów – dostosowują się automatycznie, w zależności od sytuacji. Nie ma też przycisku służącego do opanowywania uciekających jednostek – wszystkie niezbędne testy rzucane są automatycznie. Jednak większość zasad sterowania pozostała bez zmian.

Za to najważniejsza nowość, a może nawet NOWOŚĆ, to wprowadzenie trybu multiplayer. Grać można po sieci lub po kablu. Do wyboru mamy jedną z trzech ras (ludzie, orki, undeady), można osobiście dobrać skład swojej armii, ustalając przedtem, ile punktów ma mieć.





W grze pojawiły się oczywiście nowe jednostki (cała nowa armia – undeady, sporo nowych zabawek do Armii Imperialnej, m.in. Steam Tank).

W Dark Omen ponownie spotykamy znajomych najemników z SotHR. Przez te półtora roku dzielące SotHR od DO, Grudgebringerzy dorobili się prywatnej armaty oraz oddziału kuszników (znanego zresztą z SotHR). Zaraz na początku gry pojawi się też znajomy mag, specjalizujący się w wybuchowych niespodziankach.

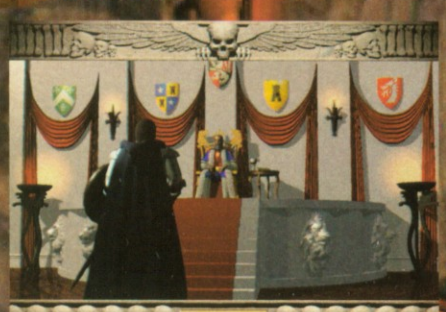
Stara ekipa, nowe przygody. Tym razem bezpieczeństwu Imperium zagraża armia ożywionych umarłych. Czeka Cię kilka starć z orkami, jednak większość bitew stoczysz z undeadami.

Jednostki w dalszym ciągu przedstawione są w formie sprite'ów, chociaż całe środowisko jest już trójwymiarowe. Wywołuje to mały dysonans, ale nie psuje wyglądu całości. Miejmy nadzieję, że w następnej grze z serii oddziały będą już trójwymiarowe.

Ponieważ przymierzam się do 4-stronicowego opisu gry Dark Omen, na razie nie zdradzę nic więcej. Już niedługo dowiecie się wszystkiego co trzeba, aby móc wygrać z każdym wrogiem. Póki co, żegnam się partyjnym... o, przepraszam, orkowym pozdrowieniem – Waaaaaagh!!!

FROGGER





DARK OMEN™

GAMES WORKSHOP ©1998 Electronic Arts. EA

Electronic Arts, the Electronic Arts logo and Dark Omen are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the United States and/or other countries. All rights reserved.

All imagery and artwork © 1998 Games Workshop Ltd.

Electronic Arts 1998
IPS CG
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 98%
Dźwięk: 95%
Ogółem: 93%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95, zalecany akcelerator 3D

VIRTUA FIGHTER 2



Virtua Figter 2 nie jest grą nową, znamy ją od dawna z konsoli SEGA. Jednak, czy znamy ją dobrze? Z badań statystycznych, które przeprowadziłem na reprezentatywnej grupie ok. 20 kumpli, wynika jasno, że 85% nie ma bladego pojęcia o konsolach (poza tym, że wiedzą o ich istnieniu). Podobne rezultaty przyniosła ankieta przeprowadzona ostatnio w Gamblerze (co zaowocowało zlikwidowaniem działu konsoli). Dlatego o kolejnej części Virtua Fighter napiszę jak o nowości, gdyż w pecetowym zaścianku jest nią niewątpliwie.

W Virtua Fighter 2, podobnie jak w części pierwszej, postacie są tworzone z brył. Zadając ciosy, poruszają całym korpusem dokładnie tak, jak czyni to człowiek wyprowadzający uderzenie. Płynna animacja trójwymiarowych, pokrytych teksturami brył zawodników daje wspaniały efekt. Przy VF2 nawet MK III (Mordercza Klasyka III) wygląda wręcz groteskowo. Realizm ciosów jest wielki, nawet bez dodatkowych błysków, wybuchów czy fontann krwi. Jedynie siła grawitacji odrobinę za mała, zawodnicy skaczą jak Neil Armstrong po Księżycu.



Brak jakiejkolwiek broni (żadnego strzelania, mieczy, sztyletów itd.) wymusza walkę kontaktową. Nie można, w odróżnieniu od MK III, Battle Arena Toshinden i wielu innych gier, stosować idiotycznej strategii zasypywania przeciwnika gradem pocisków. Liczą się tylko umiejętności techniczne oraz strategia walki wręcz. Nie wygrywa ten, kto ma lepszego „specjala" (jak Kabal w MK III). Do zwycięstwa nie prowadzi szybkie naciskanie jednej kombinacji klawiszy (Toshinden, Primal Rage ...). Aby wygrać, za pomocą kombinacji dwóch przycisków ciosu, jednego bloku i klawiszy kierunkowych, trudno zatem dostać palcopląsu i łatwo nauczyć się ciosów. Takie rozwiązanie było dotychczas rzadkością na PC, ale miejmy nadzieję, że dzięki serii VF upowszechni się. Na koniec „samo miodzio, całkowita wyżywa", czyli rzuty i przerzuty. Każdy zawodnik ma kilka takich ciosów (a właściwie chwytów). Oglądanie przy tak realnej animacji przeróżnych dźwigni, podcięć, wykręcania kończyn, ciskania ciałami, walenia głową o podłogę, łamania kręgosłupa robi TA-AAAKIE WRAŻENIE!





Trzeba wyczuć przeciwnika, odbiegać, schylać się, blokować, gdy atakuje, szybko kontratakować, walczyć z doskoku, jednym słowem – błyskawicznie myśleć, planować i analizować każdy cios.

Zadanie nie jest trudne nawet dla początkującego. Wszystkie czynności wykonywane są

Zmiany w sposunku do pierwszej części? Oczywiście, są! Przede wszystkim pojawiły się dwie nowe postacie. Dopracowano i wzbogacono ciosy istniejących tak, aby maksymalnie zrównać ich „przydatność bojową", a tym samym urozmaicić grę. VF2, w odróżnieniu od poprzednika, wykorzystuje biblioteki Direct3D, co na pewno ucieszy posiadaczy akceleratorów zgodnych z tym standardem.



Gra ma spore wymagania sprzętowe. Według producentów wystarcza P90, 16 MB RAM. Według mnie, nawet na P233 gra gubi znaczną liczbę klatek. Wniosek: niezbędny akcelerator. Obsługa menu nie pozwala zapomnieć, że pierwotnym środowiskiem gry była konsola. Trzeba troszkę poszperać, zanim dowiemy się np. gdzie definiowane są klawisze. To jednak tylko drobne niedociągnięcia, które nie wpływają na jakość tej niezwykłej gry. Jeszcze raz podkreślam, zdaję sobie sprawę, że VF2 nie jest grą nową, niemniej jednak śmiało można ją nazwać najlepszą bijatyką na PC.

TYMO



Virtua Fighter 2

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1997

SEGA 1997
MarkSoft
Bijatyka
PC CD-ROM
Grafika: 89%
Dźwięk: 80%
Ogółem: 85%

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

NitroRiders
Interstate '76

- **Wysiadłeś – skomentował Skeeter.**
- **Co mówiłeś? – Taurus najwyraźniej nie dosłyszał.**
- **NIGDY nie wysiadaj z samochodu... – dorzucił Skeet.**

Teksas, 23 czerwca 1975 r.

Miał być Interstate '77; potem tytuł zmieniono na I'76 Vigilante Files; potem I'76 Nitro Pack (tak gra nazywa się w USA). W końcu, prawie rok po wydaniu części pierwszej, pojawiła się Interstate '76 NitroRiders. Huraaaa!!! Czy pamiętacie moje zachwyty nad grą Interstate '76 (G 6 i 7/97)? Uznałem ją za jedną z najoryginalniejszych i najciekawszych, w jakie grałem. O tym, że pojawi się jej kontynuacja wiedział każdy, kto ją ukończył (albo przynajmniej przejrzał „listę płac"). W międzyczasie I '76 zaczęto dodawać (jako bonus) do rozmaitych peryferiów do PC. Pełną wersję można znaleźć np. w opakowaniu VooDoo Rush czy microsoftowego joysticka SideWinder Force Feedback Pro (test wkrótce).

Ale kończę dygresje – czas na NitroRiders. Znowu Activision pokazuje swoją troskę o klienta. NR to dodatek „stand alone". Chociaż tak naprawdę jest to zestaw nowych scenariuszy, działa bez konieczności instalowania I'76. Zalicza się do popularnego ostatnio gatunku prequelów, czyli gier, których akcja toczy się trochę wcześniej niż ich poprzedniczek.

NR opisuje historię poznania się Jade z Taurusem oraz ich wspólne przygody, które w efekcie doprowadziły do wydarzeń znanych nam z I'76. Możemy grać rolę Taurusa (Heh – Czarny Brat), Jade oraz... Skeetera (Yyyyyeeeesss!!!!! – da psycho is comin'...). Każda postać, w którą się wcielimy, ma kilka misji do wyboru. Kiedy je wszystkie wykonamy, czeka nas niespodzianka. Jaka? Nie zdradzę Wam na razie z bardzo prozaicznego powodu – jeszcze nie skończyłem podstawowych misji. Dlaczego? Bo granie na poziomie trudności innym niż „wimp" jest całkowitym wariactwem. Przeciwnicy są niezwykle dobrze uzbrojeni, bardzo wytrzymali i występują w stadach. Przeciętnie trafiamy na trzech, czterech jednocześnie i wszyscy mają tylko jeden cel – przenieść nas do Nieba vigilante.









Zadania są zróżnicowane i ciekawe. Czasem musimy eskortować jakiś pojazd do punktu docelowego; zdarzają się wyścigi, pościgi, zabójstwa (sic!) oraz mnóstwo catfightów. Właśnie – catfight to oficjalne określenie walki kilku samochodów – na własne uszy słyszałem, jak Taurus komentuje jedno z zadań: „Uwielbiam dobry catfight od czasu do czasu...". I jest w tym jakaś logika – jeżeli walka samolotów to dogfight, to walka samochodów...



Wszystkie misje są jakby kolejnymi odcinkami serialu pt. Interstate '76. To fabularyzowane historyjki, opowiadające dzieje trojga bohaterów i kilku innych vigilante (łącznie z moim nowym ulubieńcem, Matką – „Mother is home"). Rozgrywają się w różnych warunkach klimatycznych (są teraz plansze zimowe; las) oraz o różnych porach dnia. Bardzo ładnie wyglądają misje o zmierzchu. Po raz kolejny przypomina mi się „Starsky & Hutch".

Firma Activision zawarła porozumienie z kilkoma największymi (i najpopularniejszymi) producentami akceleratorów, co zaowocowało wbudowaną w grę obsługą 3Dfx, Power VR i Rendition. Wiem, że lista tych firm została już rozszerzona, dołączyła m.in. NVIDIA (RIVA 128). Oczywiście, dzięki temu zabiegowi grafika znacznie się poprawiła. Szybsze działanie, ładniejsze kolory, filtrowanie tekstur, niezwykle realistyczne niebo. Ale, jeżeli mam być szczery, to widziałem znacznie ładniejszą grafikę i uważam, że NR mogłaby wyglądać o wiele lepiej. Od czasu pojawienia się I'76 nastąpił znaczny skok jakościowy – to, co jeszcze pół roku temu wydawało się wspaniałe, dziś jest przeciętne.

Jedną z największych zalet Interstate była doskonała oprawa dźwiękowa. I tak jest nadal. Na największe uznanie (obok funkowej muzyki – są nowe kawałki!!!) zasługuje praca aktorów, którzy użyczyli swoich głosów bohaterom. Robota iście arcymistrzowska – gdy weźmie się pod uwagę, że samym głosem musieli oddać całe napięcie budowane w opowieści.

I'76 NR jest doskonałą kontynuacją I'76. Nowe scenariusze doskonale wprowadzają w przygody Groove'a. Polecam wszystkim miłośnikom tej gry.

ZOOLTAR '76



Activision 1998
L.E.M.
Symulacyjno-zręcznościowa
PC CD-ROM
Grafika: 85%
Dźwięk: 98%

Ogółem: 83%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95, zalecany 3Dfx

SMOCZE HISTORIE

Powiem szczerze, zawiodłem się na Smoczych Historiach. Mimo że nie jestem już dzieckiem, lubię czasem zagrać w coś miłego, bezpretensjonalnego i bezkrwawego. Taka właśnie miała być ta gierka, a okazała się, powiedzmy to sobie jasno, słabiutka.

Smocze Historie to przygodówka dla dzieci. Fakt ten nie daje jednak uprawnień do stosowania taryfy ulgowej – dla dzieci można pisać dobre i ładne gry, wspomnijmy choćby Smurfotele-transportera czy przygody samochodzika Putt-Putta.

W grze wcielamy się w postać małego smoczka, Berta, który ma naprawić szkody wyrządzone przez wyjątkowo złośliwą czarodziejską różdżkę o imieniu Ewelina. Różdżka zamierza opanować świat, a dzieło swe rozpoczęła od doskonałych (w jej mniemaniu) żartów, w rodzaju zamiany drewnianych kukiełek w wędrownym teatrzyku na kamienne czy wysmarowaniu jakimś świństwem pupska smoczej babci. Ponieważ tata-smok baluje poza domem, a mama jest prostą gospodynią o ograniczonej percepcji, to właśnie nasz mały smoczek musi ocalić świat od niechybnej zagłady.

Jak widzicie, legenda jest trochę... hmm... dziwna. To samo można powiedzieć o fabule gry. Szczerze mówiąc, prezentowane w niej poczucie humoru jakoś nie bardzo do mnie trafia. Może wynika to z faktu, że autorami gry są Czesi? Nie jestem nacjonalistą, ale skąd w grze dla młodych odbiorców teksty w stylu: „Kamień jest mały, ale twardy – bez skojarzeń!"? Ani to zabawne, ani na miejscu.

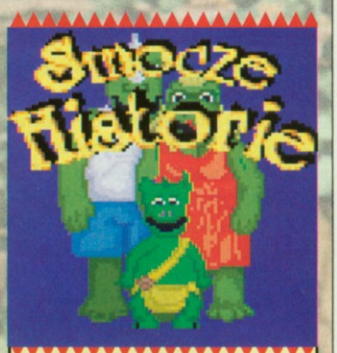
Gra dla małolatów powinna charakteryzować się ładną, przyciągającą oko grafiką. Tymczasem Smocze Historie są wykonane w niesamowitej rozdzielczości 320×200, z użyciem zdumiewającej gamy 256 kolorów. Gra wygląda gorzej niż np. starsze przygodówki Sierry, nawet jeśli pominie się usterki grafiki i fatalną animację. Oprawa graficzna jest po prostu niedzisiejsza i „niedorobiona".





Osobną kwestią jest poziom polskiej lokalizacji. Głosów bohaterom użyczyli członkowie dość znanego zespołu muzycznego, którego nazwy z litości nie wymienię. Głosy te w większości (z Bertem na czele) są irytujące; do tego dochodzi, niestety, brak znajomości choćby podstaw aktorskiego rzemiosła. Szkoda, bo dobry polski dubbing mógłby grę uratować. Podsumowanie? Tylko dla młodych, mało wymagających i tych ze słabszym sprzętem. Sorry, Winnetou...

JAKUB T. JANICKI



NoSense 1996
Mirage Software
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 29%
Dźwięk: 39%
Ogółem: 45%

Wymagania sprzętowe:
386DX, 4 MB RAM, CD-ROM 2×

SHANGHAI: DYNASTY

Shanghai i Mah-Jongg to dwie gry logiczne, sprowadzone na początku XX wieku z Chin do Stanów Zjednoczonych. Nie jest to pierwsza edycja komputerowej wersji chińskiej gry, ale pierwsza, która legalnie dotarła do Polski. Wydaje się, że w tej chwili jest ona najpełniejsza, a przy tym wymaga najszybszego procesora ze wszystkich gier logicznych – Pentium 90.





ADDICTION PINBALL

Na sprzedaży pinballi mało kto dobrze wyszedł. Na przykład firma 21st Century Entertainment, znana ze znakomitych gier tego typu, kilka tygodni temu zbankrutowała. Jednak najwyraźniej innym to nie przeszkadza. Firma Team 17 wydała właśnie swój najnowszy produkt w postaci pinballa.

Twórcy gry Addiction Pinball mieli ambicje, aby był to najwierniejszy symulator fliperów i chyba im się udało. Do tego wniosku dochodzi się jednak dopiero po przebiciu się przez kolorową, migotliwą i radosną w swej wymowie oprawę graficzną i muzyczną.

Gra oferuje: 2 stoły, 6 kulek mogących pojawić się jednocześnie na stole, 27 utworów muzycznych przypadających na każdy stół, 150 części poruszających się podczas gry na stołach, ponad 10 tys. klatek animacji, a do tego temat – gry firmy Team 17. Pierwszy stół to nic innego





jak przygody... tak, robaków! Zrzuty broni, latające owce, uderzenia powietrzne i misje do wykonania – wszystko przełożone na język gry ze srebrną kulką w roli głównej. Drugi stół przenosi nas w krainę wyścigów samochodowych, czyli mangowych World Rally Fever, oferujących wypadki oraz jazdę kaskaderską. Nie zapomniano o minigrach zręcznościowych pokazywanych na wyświetlaczu ciekłokrystalicznym.

Gdy ochłonie się z pierwszego wrażenia, wtedy można docenić realizm gry. Sposób poruszania się kulki po stole (podkręcenie, przyspieszenie, bezwładność), ale także cieniowanie kulki oraz odbijające się od niej refleksy światła są zrobione doskonale. Stoły i ich dowolne fragmenty można oglądać pod wybranym przez gracza kątem w rozdzielczości od 640×480 do 1600×1200 w 65 tys. kolorów.

Dawno nie grałem w prawdziwego flipera, ale szybko przypomniałem sobie zasady po krótkim seansie z AP. Brakowało mi jedynie stołów. Trzeci, który miał być umieszczony w grze, Alien Breed, zapewne z powodów finansowych nie doczekał się realizacji, zapewne poczeka do wydania sequela. Na szczęście do tego czasu możemy grać w godną polecenia część pierwszą.



PAŁCJUSZ

Addiction pinball

MicroProse/Team 17 1998
IPS CG
Fliper
PC CD-ROM
Grafika: 88%
Dźwięk: 87%
Ogółem: 83%

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

Shanghai to coś w rodzaju samotnika. Gra polega na zdejmowaniu parami klocków ułożonych w piramidę, przy czym dozwolone jest łączenie w pary tylko takich, które mają sąsiadów najwyżej z dwóch stron. Mah-Jongg w dużym uproszczeniu przypomina remi-brydża, przy czym cenione są układy pozostawione na ręku do końca partii. Gra zawiera dwie wersje Mah-Jongga: tradycyjną chińską i uproszczoną amerykańską.

Jednak to wszystko było już w poprzednich komputerowych wersjach gier Shanghai i Mah-Jongg. Nowością są gry pochodne od nich. W przypadku Shanghai są to odmiany Dynasty i Pandemonium oraz wersja turniejowa dla dwóch graczy. Jest także wersja dla dzieci. Wszystkie, z wyjątkiem ostatniej, przeznaczone są dla kilku graczy.



Oprawa gry zasługuje na wyróżnienie. Wszyscy, którzy nie mogli się przyzwyczaić do klasycznych chińskich klocków, otrzymali zestawy fantasy, egipski, prehistoryczny (z dinozaurami), astrologiczny i kosmiczny. Dzieciom dedykowano zestawy z alfabetem, matematyką i przedmiotami codziennego użytku. Przy okazji więc gra stała się dla nich programem edukacyjnym.

Każdemu zestawowi klocków towarzyszy inna, odpowiadająca nastrojem muzyka (niestety, dość krótka w porównaniu z czasem gry). Dodano też efekty dźwiękowe i animacje pojawiające się przy znikaniu klocków z planszy. Klocki są trójwymiarowe, więc pomyślano o tym, by dało się obejrzeć planszę z każdej strony. To oczywiście tylko ozdobniki, ale świadczą o starannym wykonaniu.

Shanghai: Dynasty nie nęci trójwymiarową grafiką, cieniowaniami Gourauda, Phonga, refleksami światła ani dynamiczną akcją (choć gra na czas dostarcza sporo emocji). Należy do nielicznego grona gier, które opierają się na pomyśle, w tym wypadku „pożyczonym" od starożytnych Chińczyków, a przy tym podanym w sposób w miarę elegancki. Jeśli ktokolwiek pragnie spokojnej i inteligentnej rozrywki, powinien tę grę mieć.

SIR HASZAK

SHANGHAI DYNASTY

Activision 1998
L.E.M.
Logiczna
PC CD-ROM
Grafika: 76%
Dźwięk: 73%
Ogółem: 80%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95; Mac PowerPC, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Mac OS 7.0 (wersja angielska)

ENCYKLOPEDIA DLA DZIECI

Encyklopedia dla dzieci? To brzmi cokolwiek niepoważnie! I takie zresztą jest w istocie... ku radości małych użytkowników.

Z punktu widzenia dorosłego użytkownika, materiał encyklopedii nie jest obfity – trochę ponad 1000 haseł. Uporządkowano je alfabetycznie i tematycznie w ramach 20 dziedzin, wyposażono w opcje wyszukiwania, podzielono na trudniejsze i łatwiejsze (włączenie odpowiedniego filtru sprawia, że otrzymujemy wersję dla dzieci młodszych i starszych). Programowi daleko jednak do suchej, „dorosłej" encyklopedii, a hasła stanowią zaledwie punkt wyjściowy dla wielu związanych z nimi zabaw.

Najlepiej to widać, gdy wybierzemy podział na dziedziny wiedzy. Wskazując jedną z nich, uruchamiamy automatycznie filtr pokazujący tylko związane z nią hasła. Każde hasło można nie tylko przeczytać, ale i... wysłuchać (ważne dla maluchów nie znających liter). Można obejrzeć obrazek, często opatrzony objaśnieniami rodem z encyklopedii obrazkowych, czasami posłuchać dźwięku czy zobaczyć króciutki film. Filmy w encyklopedii są za krótkie, a przez to w większości





nijakie (natomiast film o bocianach jest wyjątkowo nieudany – przez 9 sekund podziwiamy głównie drzewa, za którymi lecą bociany).

Każda dziedzina ma sobie właściwe liczne dodatki. Mogą to być kolorowanki, quizy, w których należy podać nazwę czegoś znajdującego się na zdjęciu lub wybrać jedną z trzech odpowiedzi, krzyżówki, rysunki, w których należy połączyć punkty, puzzle zakończone pytaniem na temat ułożonego obrazka. Na obrzeżach ekranu można znaleźć garść ciekawostek: „Czy wiesz, że...". Dodatków jest sporo, są kolorowe i fajne, z ekranu ciągle coś gada.

Gdy przechadzałem się po kartach encyklopedii, zastanawiałem się nad jej adresatem. Barwny, kreskówkowy, śmieszny interfejs wydaje się odpowiedni dla przedszkolaków i adeptów młodszych klas podstawówki. Tak samo hasła o niewielkiej, jak na encyklopedię, szczegółowości, podane prostym językiem. Z drugiej strony wydaje się, że niektóre wiadomości, choćby w historycznym wehikule czasu, pochodzą z końcowych klas szkoły podstawowej. A nie bardzo wierzę, by siódmo- czy ósmoklasista znalazł w tej encyklopedii wiele dla siebie.

Pomysł oceniam jako bardzo dobry, a sam program – sympatyczny, choć trochę nie dopracowany. Wydaje się, że – pomimo jego wad – i kilkulatki, i najmłodsze nastolatki powinny się nieźle bawić, przy okazji zdobywając wiedzę.

PAŁCJUSZ



Albion 1998
Encyklopedia
PC CD-ROM
Ogółem: 72%

Wymagania sprzętowe:
486DX2/80, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 3.1

MONTY PYTHON'S THE MEANING OF LIFE

Jeśli ktoś szuka sensu życia, to z pewnością nie znajdzie go u Monty Pythona. Program ten pozbawiony jest bowiem jakiegokolwiek sensu, dzięki czemu stanowi godną kontynuację dwóch wcześniejszych pythonowych produkcji, bo to właśnie brak sensu decyduje o sukcesie tej serii.

Dziwnym zbiegiem okoliczności, Monty Python's The Meaning of Life jest uderzająco podobny do filmu pod tym samym tytułem. Jednak, w odróżnieniu od wersji kinowej, jedną z najważniejszych rzeczy jest w nim klikanie i, co stanowi nowość, możliwość samodzielnego obracania się w lewo i prawo o 360°. Zawiera też więcej „smaczków", odniesień do poprzednich spythonizowanych produktów, drobnych żarcików pochowanych w zakamarkach i pozwala na wybór własnej drogi, choć ta w gruncie rzeczy jest jedna.



Program podzielono na kilka faz życia, które można poznawać niekoniecznie w porządku chronologicznym. Przy okazji zbiera się jakieś przedmioty, wysłuchuje dialogów, skeczy, piosenek żywcem wyjętych z filmu, czasem kieruje rozmową, czasem wykonuje

Dookoła świata

Podróże w dzisiejszych czasach stały się modne, ale i utraciły posmak czegoś wyjątkowego, tajemniczego i niebezpiecznego, czegoś, czym pasjonował się cały świat. Dziś do wejścia na Mt. Everest ustawiają się kolejki wspinaczy, na biegun południowy chodzą wycieczki szkolne, a serce Afryki przemierzają najemnicy zatrudnieni przez Hutu, Tutsi lub oba plemiona jednocześnie.

Dlaczego więc powstał program umożliwiający podróże „przez komputer"? Ponieważ nie wszyscy są wspinaczami górskimi, uczniami szkoły chociażby podstawowej, a tym bardziej najemnikami. Za to ci właśnie wybrańcy w wieku do lat 7 (no, może 10) mogą zażyć podróży,



siedząc we własnym, wirtualnym pokoju, poznając przy okazji perły architektury, osobliwości przyrody, kulturę i obyczaje odwiedzanych krajów.

Wystarczy wypełnić paszport i zbierać w nim później stemple odwiedzanych krajów. Gdy zbierze się ich 19, malec otrzymuje tytuł odkrywcy świata, potwierdzony dyplomem (można go wydrukować).





W trakcie podróży czeka wiele atrakcji: ciekawe okazy flory i fauny oraz budowle wkleja się do albumu. Z bardziej znanych miejsc można wysłać pocztówkę (pokazywany jest sposób, w jaki należy ją prawidłowo wypełnić), którą po powrocie odnajduje się na tablicy w pokoju. Przy odrobinie szczęścia poznaje się nie tylko ląd, ale także oceaniczne głębiny i kosmiczne pustkowia.

Temat potraktowano z przymrużeniem oka, dzięki czemu w programie mamy dziesiątki (o ile nie setki) zabawnych animacji, odkrywanych przez dziecko w trakcie gry. Swobodne podejście nie zaowocowało brakami merytorycznymi: wiedza jest oczywiście mocno okrojona i podana prostym językiem, ale w programie umieszczono indeks haseł i podział na państwa. Większość haseł zawiera połączenia hypertekstowe.



Jeśli dziecko ma krótką przerwę w podróży, może obejść swój pokój – znajdzie tam kilka zabaw związanych z geografią, które uczą m.in. określania stron świata, wyłapywania różnic między widokiem na planie a rzeczywistym.

Program Dookoła świata uczy najmłodszych stawiać pierwsze kroki w świecie geografii. Doskonale godzi czystą naukę ze wspaniałą zabawą. Daje także coś, co zdało już egzamin w jajkach–niespodziankach – razem z programem dziecko otrzymuje w tym samym pudełku koszulkę, znaczek, plakat i 80-elementowe puzzle. Z geografią nie ma to nic wspólnego, ale podarunek z pewnością sprawia przyjemność.

PAŁCJUSZ



Dorling Kindersley 1997
Optimus Pascal
Gra edukacyjna
PC CD-ROM
Ogółem: 86%

Wymagania sprzętowe:
486SX/25, 4 MB RAM,
CD-ROM 2×, Windows 3.1 lub 95



polecenia bohaterów programu. Nie jest to gra (w sumie o nic w niej nie chodzi), ale umożliwia wzięcie udziału w kilku minigrach. Choćby w You Don't Know John, będącej parodią teleturnieju (i gry komputerowej) You Don't Know Jack. Są tam pytania zupełnie nie związane z tematami, które się wybrało – i jedne, i drugie tak abstrakcyjnie śmieszne, że czytając je (po angielsku, dodajmy dla porządku) gracz turla się ze śmiechu.

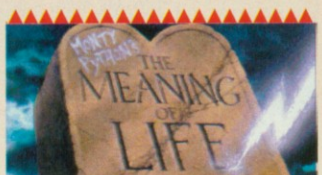
Śmiech jest zresztą nieodłącznym towarzyszem gracza. Wywołuje go m.in. animacja bohaterów (filmowe scenerie uzupełnione postaciami, które ruszają szczękami podczas mówienia i robią zabawne miny), mnóstwo efektów dźwiękowych (mniej lub bardziej niepotrzebnych kwestii, wypowiadanych losowo przez statystów) i pytania pojawiające się po zmianie kolejnych lokacji.

Monty Python's The Meaning of Life to chyba najbardziej obrazoburczy tytuł z serii. Co prawda, na początku programu zamieszczono ostrzeżenie (całkiem poważnych rozmiarów, choć zupełnie niepoważne, rzecz jasna), ale



może się ono okazać niewystarczające dla wszelkiego rodzaju fundamentalistów i w efekcie – przysłużyć się darmowej reklamie. Humor Monty Pythona nie do każdego trafia. Jego miłośnicy, do których się zaliczam, powinni wysoko ocenić najnowszą produkcję Latającego Cyrku; inni, cóż... mogą spróbować na własną odpowiedzialność.

PAŁCJUSZ



Take 2 Interactive 1998
L.E.M.
Komedia interaktywna
PC CD-ROM
Ogółem: 84%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 32 MB RAM,
CD-ROM 4×, Windows 95

Double Agent

Gra Spy vs Spy na komputery 8-bitowe zrobiła niegdyś furorę. Firma Flair Software postanowiła więc wydać jej remake na komputery PC. Z ciężkim sercem muszę przyznać, że nowa propozycja nie spełniła moich oczekiwań.

W Double Agent sterujemy jednym (dwoma – w grze z kolegą) z czterech agentów różnych państw. Do wyboru mamy trzech mężczyzn: Francuza, Amerykanina i Japończyka oraz jedną kobietę – Rosjankę. Spieszę wyjaśnić, że dla rozwoju akcji nie ma znaczenia, jaką postacią kierujemy.

Gra podzielona jest na dwadzieścia misji. W każdej konkurujemy z pozostałymi agentami. Cele misji bywają różne: znaleźć tajne dokumenty, skompletować szyfr do sejfu, odnaleźć diamenty czy po prostu przetrwać. Są też misje na czas. Na czym polega „konkurowanie"? Miłośnikom Spy vs Spy nie muszę tłumaczyć, ale wyjaśnię młodszym graczom. Każda misja rozgrywana jest w pewnym zamkniętym pomieszczeniu z dużą liczbą pokoi. Przedmioty, które nas interesują, poukrywane są w biurkach, krzesłach, szafach, sejfach, doniczkach z roślinami itp. Musimy więc dokładnie przeszukać każdą salę. I na tym polega cała frajda. Każdy agent ma do dyspozycji dziewięć rodzajów pułapek. Jeśli nie znajdziemy nic ciekawego w szafie, możemy tam założyć pułapkę, np. elektryczny kabel bez izolacji czy bombę. Następny agent, który zajrzy do szafy, wpadnie w nasze sidła, tracąc trochę energii życiowej. Liczba pułapek jest ograniczona, ale w pokojach możemy zbierać dodatkowe. Natomiast w meblach mamy szansę znaleźć antidotum na pułapki.

Teraz, niestety, zaczną się narzekania. Grafika (choć muszę przyznać, bardzo przyjemna; stylizowanie na komiksową wyszło jej na zdrowie) jest w rozdzielczości 320×200 – to zbyt mało na dzisiejsze czasy. Podobnie jest ze scenkami animowanymi – rendering na niezbyt wysokim poziomie. A grywalność? Przecież Spy vs Spy miała podobną rozdzielczość, a niektórzy zagrywali się w nią non stop. Tu również trochę się rozczarowałem.

- W oryginale cała zabawa polegała na tym, że było tylko dwóch agentów – dwaj gracze konkurowali bezpośrednio ze sobą. Na podzielonym ekranie można było podpatrywać wroga i odpowiednio przeciwdziałać jego posunięciom. W DA większość czynności wykonujemy trochę przypadkowo, na zapas, bo nie widzimy dwóch pozostałych agentów przez cały czas; przydałaby się opcja wyłączenia ich.
- Brak pułapek zastawianych w drzwiach (w SvsS często używało się pistoletu z linką lub wiadra z wodą). Jedyną uniwersalną pułapką, która może zastąpić wyżej wymienione, jest spadający na głowę sejf (można go ustawić w dowolnym miejscu pokoju – np. właśnie koło drzwi), ale to już nie to samo.
- System działania antidotum. W SvsS jeśli ktoś zauważył, że przeciwnik zastawia pułapkę, np. wspomniany pistolet, to biegł do apteczki po nożyczki i używał ich „na drzwiach". W DA po prostu znika jedno antidotum, a nowe musimy znaleźć w jakiejś szufladzie... Jedyną zaletą systemu jest to, że antidotum można zbierać na zapas.
- W grze występują tylko trzy rodzaje scenerii – biuro, statek i opuszczony dwór. Wprawdzie każda z trzech części oryginału miała tylko jedną lokację, ale to ograniczenie wynikało z niewielkiej (kilkadziesiąt kB) pamięci komputera – obecnie mamy znacznie więcej. Trzy lokacje to o wiele za mało jak na moje oczekiwania.

Dość narzekań, czas wymienić zalety. Gra, jak każda bazująca na znakomitym oryginale, ma wysoką – choć nie tak, jakbym oczekiwał – grywalność. Gorąco polecam wszystkim, którzy dotąd nie mieli okazji pograć w SvsS. Podkład muzyczny bardzo dobrze oddaje klimat gry i przywodzi na myśl soundtracki z filmów szpiegowskich.

Autorzy spóźnili się z wydaniem gry o kilka lat. Gdyby pojawiła się wtedy, kiedy ją zapowiadano (czyli 2 lata temu), dostałaby wyższą ocenę. Jednak w epoce gier RTS i FPP Double Agent stanowi miłe odprężenie.

VIZ



Flair Software 1998
MarkSoft
Zręcznościowa/Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 40%
Dźwięk: 80%
Ogółem: 60%

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

TECHLAND®



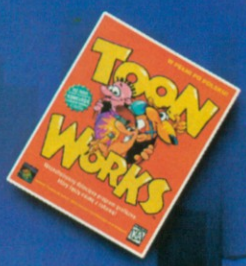
G-NOME — CENA 65 zł

W pełni trójwymiarowa gra akcji, optymalizowana dla MMX. G-NOME to doskonały symulator walkera, kroczącego pojazdu przyszłości. W tej grze jednak role zmieniają się nader często. Możesz poczuć uderzającą Ci do głowy adrenalinę sterując tą śmiercionośną maszyn, ale również możesz poczuć paniczny strach gdy staniesz w oko w oko z pojazdem wroga.
Gra posiada opcję multiplayer do 7 graczy, 20 misji oraz 20 pojazdów.



SOULTRAP — CENA 55 zł

Jeśli podobał Ci się TOMB RAIDER II to bez wahania sięgnij po ten tytuł. Bardzo udane połączenie dwóch najpopularniejszych obecnie gatunków gier akcji : first person perspektive i third person perspektive. Ponadto bogato teksturowany świat Soultrap i zgodna z klimatem gry muzyka świetnie oddają nastrój tej doskonałej gry.



TOON WORKS — CENA 87 zł

Z pewnością wszyscy rodzice mają dosyć widoku swojego dziecka siedzącego przy bezsensownej, brutalnej i krwawej grze. TONWORKS to zabawa, która spodoba się każdemu dziecku! Dzieciaki będą szaleć za TOONWORKSEM, który doskonale wprowadza w świat grafiki komputerowej. Tonnworks jest programem dostatecznie prostym w obsłudze dla dziecka i jednocześnie wystarczająco wyrafinowanym , by sprostać jego wyobraźni. Twoje dzieci mogą teraz tworzyć własne arcydzieła, plakaty, kartki pocztowe, laurki, zaproszenia itp. Program pozwala błyskawicznie wydrukować cały projekt. Całość jest przyozdobiona bardzo ciekawymi efektami dźwiękowymi które dodają atrakcyjności temu wspaniałemu programowi.



SPIDER MAN — CENA 108 zł

Wyobraź sobie, że wkroczyłeś w świat Spider-Mana i przebieg akcji zależy tylko od ciebie!!
Ożyw swoje ulubione postacie z Spider-Man Cartoon Makerem. Pozwól, że Spider-Man pokaże ci jak! To bardzo proste i każdy może zacząć od zaraz. Możliwości są tak nieograniczone jak twoja wyobraźnia! Zaproś rodzinę i przyjaciół aby obejrzeli twoje fascynujące historie i stwórzcie wspólnie kilka nowych. Akcja!



NEW BEAT 2000 — CENA 99 zł

Najnowsze osiągnięcie w dziedzinie oprogramowania muzycznego, dzięki któremu nawet laik może profesjonalnie tworzyć muzykę w różnych stylach np.: techno, rap, rock, jazz i innych. Program posiada mikser w którym można miksować aż 20 kanałów jednocześnie. Ponadto oferuje dwie nowoczesne aplikacje: AUDIOMATIK - rozbudowany edytor sampli i DRUMATIK - konsola instrumentów perkusyjnych.
Program NEW BEAT 2000 wymaga Audio Real 1 jest optymalizowany dla MMX.



KURS MASZYNOPISANIA — CENA 45 zł

Program ten to wspaniała pomoc dla osób, którym brakuje czasu i chcą podnieść swoje kwalifikacje w tym zakresie. Dzięki temu kursowi nauka może być łatwa i przyjemna. Program ten jest przygotowany przez specjalistów naszej firmy i zadowoli z pewnością zarówno profesjonalnych użytkowników komputera jak i zupełnych laików. KURS MASZYNOPISANIA w sposób łatwy i bardzo szybki uczy pisania na komputerze metodą bezwzrokową co pozwala na przyśpieszenie pisania do 20 razy.



Trójwymiarowe Dinozaury oraz Tajemnice Powstania Ziemi — CENA 99 zł

Jest to niewątpliwie jeden z najlepiej wykonanych programów edukacyjnych na rynku Polskim, jego oryginalna wersja jest uznawana na Świecie za absolutnie najlepszy program edukacyjny poświęcony tym czasom . Polskojęzyczna wersja tego programu zajęła ponad 8 miesięcy pracy profesjonalnych tłumaczy grafików, aktorów, muzyków, dzięki temu oddaje ona doskonale tajemniczą atmosferę przygody z oryginalnej amerykańskiej wersji. Jest to jeden z nielicznych programów edukacyjnych przy którego tworzeniu położono ogromny nacisk na motywację ucznia do zdobywania wiedzy. Efekt przeszedł wszelkie oczekiwania, program wprost przykuwa do monitora. Jest to jeden z nielicznych programów gdzie wiedza jest przekazana w tak ekscytującej formie. Program "Trójwymiarowe Dinozaury oraz Tajemnice Powstania Ziemi" posiada Jedną z najbogatszych encyklopedii powstania Wszechświata oraz wyczerpującą praktycznie wiedzę na temat Dinozaurów zamieszkujących niegdyś naszą planetę. Z tego wszechstronnego programu dowiesz się między innymi o: pochodzeniu człowieka, etapach powstania wszechświata, powstaniu Układu Słonecznego oraz Ziemi, powstaniu, oraz ewolucji form życia na Ziemi, powstaniu kontynentów i innych zmian zachodzących na Ziemi na przełomie miliardów lat, wszelkich tajemnic życia i wyginięcia dinozaurów na Ziemi. Program posiada specjalną opcję pozwalającą oglądać zdjęcia a nawet niektóre filmy w prawdziwym trójwymiarze, jest to możliwe dzięki załączonym do programu okularom 3-D. Program posiada między innymi: obszerną encyklopedię historii Wszechświata i Dinozaurów, ponad 300 wysokiej jakości zdjęć (2-D i 3-D), 25 zadziwiających bliskością ujęć widowiskowych filmów z dinozaurami, 150 dinozaurów i innych gadów, mówiące opowiadanie uczące młodsze dzieci umiejętności czytania, Trójwymiarowe Muzeum Dinozaurów.
Program uczy między innymi: kreatywności, kojarzenia, historii przyrody, biologii, astronomii, geologii, paleontologii, ekologii.



TAJEMNICE LUDZKIEGO CIAŁA W 3D — CENA 125 zł

Lekcje w szkole nigdy nie były tak fascynujące! Program Tajemnice Ludzkiego Ciała jest najbardziej ujmującym i pełnym doświadczeniem i nauką o anatomii ludzkiego ciała dostępną dla dzieci od zaraz. Ten najlepiej sprzedający się program zawiera najbardziej ekscytujące gry, ćwiczenia i narzędzia zaprojektowane specjalnie dla dzieci, wykorzystując zaawansowaną technologię wyobraźni 3-D. Podróżując poprzez wirtualną rzeczywistość ludzkiego ciała, pozwala dzieciom zobaczyć pracujące narządy ludzkiego ciała, jak nigdy dotąd. Dzięki programowi można zapoznać się z : anatomią, medycyną, wartościami odżywczymi, chorobami, biologią, rozmnażaniem. Cechy i Korzyści: pełna Encyklopedia Anatomiczna, wirtualne ludzkie ciało, na którym można przeprowadzać sekcję i rotację, 1000 obrazów, trójwymiarowe modele i animacje potężnego systemu anatomicznego, tekst z pełną narracją, nowe wizualne ludzkie ciało z Narodowej Biblioteki Medycyny, pozwala na realistyczną podróż po całym ludzkim ciele, 6 gier i ćwiczeń do umocnienia nauki poprzez zabawę. Trójwymiarowa gra doktor Zoomscape™ pozwala dzieciom na sprawdzenie zdobytej wiedzy.



MOJA PIERWSZA ENCYKLOPEDIA — CENA tel.

Oto pierwsza multimedialna encyklopedia dla dzieci. Zawiera ukazane w przystępny sposób informacje z dziedziny nauki, historii, geografii, astronomii, medycyny, geologii, zapoznaje ze światem zwierząt uczy przepisów kulinarnych, zawiera gry i zabawy które uczą dzieci, ciekawostki występujące na Świecie, kulturę i obyczaje ludzi różnej narodowości i wiele innych.



ENGLISH TRANSLATOR — CENA tel.

Ponad dwa lata pracy językoznawców zaowocowały profesjonalnym systemem tłumaczącym, z języka angielskiego na polski i polskiego na angielski. Program posiada w bazie danych ponad 180.000 form podstawowych i wyrażeń polskich oraz angielskich co dzięki inteligentnemu systemowi tłumaczenia daje reakcje na ponad 700.000 form fleksyjnych, 9 różnych kontekstów tematycznych, gramatyka języka ang. W sumie prawie 100 stron instrukcji. Największy słownik ang-pol-ang!



SPEEDWAY MANAGER'98 — CENA 95 zł

Speedway Manager 98 firmy Techland Software to zupełnie nowa jakość, jeśli chodzi o managery sportowe, zarówno na rynku polskim, jak i światowym. Efekt ponadrocznej pracy kilkunastoosobowego zespołu oraz doświadczenie z poprzednich wersji zaowocowały wzorem do naśladowania dla producentów zarówno polskich, jak i zachodnich (niedoścignionym hehehe).
Cała grafika chodzi w trybie 640x480 w 16-bitowym (hicolor), wypluwa przez głośniki wspaniałą, nastrojową muzykę, efekty specjalne i komentarze speakera. Dźwięk w relacjach z spotkań oczywiście w trójwymiarze, wykorzysta twojego Monster Sound 3D i-co-tylko-sobie-jeszcze-tam-wymyślisz...
No tak, ale to prawie standard... Może coś bardziej innowacyjnego? Oki, sam tego chciałeś oto pierwszy manager sportowy, w którego można pograć na sieci, i to w 22 osoby (no bo tyle właśnie drużyn). Co prawda trudno zebrać tylu graczy na raz, ale od tego jest w końcu internet, nie? A poza tym pomyśl o wydawaniu komend głosem (starczy zwykły mikrofon), trochę to usprawni życie, podobnie jak system tworzonych przez użytkownika makrodefinicji usprawniających wykonywanie zautomatyzowanych czynności (jak na przykład maksymalny trening wszystkich zawodników).
Nie wierzysz? Hmmm... Uwierz! Obejrzyj screenshoty i... czekaj. Nie zostało nam jeszcze dużo pracy*. Zresztą i tak skasujemy tego Speedway'a... Za rok... Nowym Speedway Managerem 1999!

* My już zabezpieczyliśmy się przed syndromem roku 2000... ;-P

Przy zakupie powyżej 2 szt. niespodzianka wartości ok. 70 zł gratis.

TECHLAND
ul. Żółkiewskiego 3, 63-400 Ostrów Wielkopolski
tel. (062) 7372747, 7372748, fax (062) 7372749
http://www.techlandsoft.com

RIVA – prawdziwe oblicze



W Gamblerze 1/98 opisywałem kartę **ELSA VICTORY Erazor**, należącą do rodziny kart graficznych z procesorem RIVA 128 („Pogromca Voodoo", str. 60). Kość ta wzbudziła ogromne zainteresowanie naszych Czytelników (dostałem ponad 100 maili), jest też bardzo popularna w Internecie (powstało kilka serwerów jej dedykowanych). Postanowiłem więc wrócić do tematu, aby odpowiedzieć na nurtujące Was pytania, w tym najważniejsze: „Czy warto zainwestować w RIVĘ?"

Czym jest RIVA?

To nowy koprocesor graficzny firmy **NVIDIA**, który łączy w sobie akcelerator grafiki płaskiej (2D) oraz przestrzennej (3D) – pod tym względem można ją porównać z ViRGE. To taki układ, który łączy funkcje kontrolera VGA, akceleratora GUI (środowisk graficznych, np. Windows) oraz dopalacza 3D w jednej kości na jednej karcie, bez konieczności posiadania dodatkowych kart zajmujących kolejne, cenne sloty PCI (Voodoo).

Osiągami zarówno w 2D, jak i 3D karty bazowane na RIVIE wyprzedzają w swojej klasie cenowej większość dostępnych obecnie akceleratorów (aczkolwiek najnowsze kości depczą RIVIE po piętach, np. Voodoo^2). Przy obecnych sterownikach RIVA nie jest najszybszym akceleratorem grafiki płaskiej. Plasuje się jednak w ścisłej czołówce akceleratorów GUI i do najlepszych brakuje jej dziesiątych części punktu.

Czy RIVA jest kompatybilna z Voodoo i czy będą działały na niej gry pisane specjalnie dla kości firmy 3Dfx?

- Otóż nie. Nie jest kompatybilna, gdyż jedyne API (interfejsy programowania aplikacji, tu – gier), poprzez które RIVA akceleruje gry, to Direct3D oraz... OpenGL!

Benchmarki

Pentium II, 333 MHz, 64 MB SDRAM

	RIVA 128	Voodoo	ViRGE
Chris Bench VGA	233	Nd	231,9
Chris Bench SVGA	52,7	Nd	52,6
Landmark Speed	20 915	Nd	20 915
PCPlayer Direct3D Benchmark	71	47,3	15,1
MDK	314	176	?
Final Reality 2D	3,97	3,97*	3,78
Final Reality 3D	3,78	3,35	1,65
Final Reality Bus	1,42	1,61	1,83
Final Reality Overall	3,48	3,27	2,32
WinBench 96 (1024×768@16bpp)	66,1	Nd	47
Quake 1 Timedemo Demo1	50,8	27,2	19,2
Quake 2 Demomap 1	40,2	22,1	19,1
3Dfx WizMark 3.0	49912,1	39357,6	nie działa

Nd – nie dotyczy
* – RIVA

- Tak, są już sterowniki wspomagające w 100% cały zestaw poleceń OpenGL w Windows 95! Czy zatem można uruchomić na RIVIE GLQuake'a, Quake'a II czy GLHexena II? Tak! Z filtrowaniem tekstur, z pełnokolorowym oświetleniem, w hi-colorze, 40 klatkach na sekundę i rozdzielczości... 960×720 punktów!

W styczniowym numerze błędnie podałem, że RIVA wspomaga animację 3D w rozdzielczości do 1024×768 punktów. Otóż **maksymalna rozdzielczość**, w której RIVA dopala gry i aplikacje trójwymiarowe z wykorzystaniem wszystkich swoich sprzętowych funkcji (podwójne buforowanie, bufor Z, cieniowanie metodą Gourauda, teksturowanie, mgła itd.) **wynosi 960×720 punktów**. Cóż, kartom z chipsetem NVIDII po prostu brakuje pamięci (4 MB dla zastosowań 3D to wcale nie jest dużo), aczkolwiek te trochę ponad 60 (1024 – 960) punktów różnicy w poziomie i niecałe 50 (768 – 720) w pionie nie stanowi wielkiej różnicy. Problem ten rozwiązano w nowym układzie RIVA ZX, który w najbliższym czasie powinien zastąpić RIVA 128.

RIVA bez problemu współpracuje z kością Voodoo jako oddzielna karta. Można mieć w pececie dwie karty graficzne, zaś gry Direct3D będą pytały, który akcelerator wybieramy. Jeśli nas o to nie zapytają, będzie używany Voodoo. Istnieje jednak możliwość wyłączenia Voodoo w Display Properties (w najnowszych sterownikach) – jest tam opcja „Enable Direct3D Hardware Acceleration", którą należy „odznaczyć". Można się też posłużyć programem 3D Control Center.

Jakość obrazu



Grafika generowana przez RIVĘ (po lewej) ma czasami gorszą jakość od generowanej

generowanego przez RIVĘ jest gorsza niż przez Voodoo. NVIDIA zrezygnowała ze ślicznej grafiki na rzecz zwiększenia szybkości swojego układu.

Jak się to objawia? Przez **dithering**. Jest to efekt, który pozwala z niewielkiej liczby dostępnych kolorów – poprzez mieszanie ich w przeróżne wzorki (kratki, kropeczki itd.) – uzyskiwać inne barwy. Nie wiadomo dlaczego, RIVA we wszystkich grach stosuje silniejszy dithering niż to jest potrzebne. Na pierwszy rzut oka nie widać pogorszenia obrazu, ale gdy się przyjrzeć z bliska, zauważa się kratki i kropki.

Kłopoty z grami

a głównie „dziwnymi kolorami". Posiadacze kart z chipem RIVA zapewne zauważyli, że w niektórych grach pod Direct3D mają dziwnie pomieszane kolory.

Efekt ten widać np. w MDK – bohater jest granatowy a nie szary, zaś otoczenie przybiera dziwne barwy, podobnie w akcelerowanej wersji X-Wing vs. TIE Fighter. Owe problemy likwiduje malutki programik o nazwie NV3 Tweak, w którym trzeba



wyłączyć opcję: „Use 5-6-5 textures". Wtedy wszystkie problemy znikają.

NV3 Tweak

To prosty, a zarazem genialny program, który każdy posiadacz RIVY po prostu MUSI mieć.

Instaluje się w postaci zakładki Display Properties w Windows 95 i pozwala ustawiać niektóre parametry RIVy, np.: ilość pamięci głównej komputera, którą RIVA może wykorzystać do przecho-



przez Voodoo (po prawej)

wywania tekstur, liczbę generowanych automatycznie MIP-map, włączenie lub wyłączenie tzw. fog table (mgły) itd.

Tekstury w RAM komputera



G-Police na RIVIE

Jak niektórzy wiedzą, nowe karty wykorzystujące złącze AGP przechowują tekstury w pamięci komputera, skąd pobierają je w czasie rzeczywistym przy nakładaniu na trójwymiarowe obiekty.

Natomiast RIVA potrafi przechowywać w pamięci tekstury także w wersji PCI (!). Jeśli jednak tekstury mieszczą się w 4 MB SGRAM, zainstalowanych na RIVIE, to naturalnie karta wrzuca je najpierw tam. Dopiero po wypełnieniu pamięci wideo, RIVA dobiera się do RAM-u komputera.

Prognozy

Czy RIVA może stać się standardem? W tej chwili nie, bo nie ma własnego (tj. dedykowanego) interfejsu programowania aplikacji, jakim np. dla 3Dfx Voodoo jest Glide czy dla S3 ViRGE - S3d.

Jeśli interfejsy RIVY, **Direct3D** i **OpenGL**, staną się standardami w grach (co jest bardzo prawdopodobne, mimo zagrożenia ze strony Glide'a), to fakt ten zadziała na korzyść RIVY. Gier pisanych pod Glide nie można i pewnie nigdy nie będzie można uruchomić na RIVIE, chyba że ktoś napisze stosowny emulator, w co wątpię. Oznacza to, że produkcji takich, jak Tomb Raider, Descent 2, Carmageddon i kilkanaście innych (głównie pod DOS) nie da się uruchomić ze sprzętową akceleracją na kartach z chipsetem NVIDII.

Wszystkie najnowsze gry korzystają już ze sterowników Direct3D Microsoftu, więc obecni lub przyszli posiadacze kart z chipsetem RIVA mogą spać spokojnie.

Jak sprawdzić prędkość swojego peceta w Quake'u?
Prędkość podawana jest w klatkach animacji na sekundę – fps, czyli frames per second. Aby sprawdzić wartość fps w Quake'u, w dowolnym momencie gry uruchom konsolę (klawisz ~ pod Esc) i wpisz: **timedemo demo1** lub **timedemo demo2**. Po chwili dowiesz się, jaka jest prędkość Twojego sprzętu.
W Quake'u II, w konsoli, wpisz:
s_initsound 0
snd_restart
timedemo 1
demomap demo1.dm2
i wciśnij szybko dwa razy Esc, aby konsola się schowała. Teraz odczekaj kilkadziesiąt sekund.

RIVA a szybkie procesory

RIVA „dostaje kopa" na szybkich procesorach – w przeciwieństwie do Voodoo, który jest bardziej niezależny od CPU.

Oznacza to, że posiadacze wolniejszych komputerów (np. Pentium 75) będą mieli bardzo zbliżone osiągi z kartami na chipsetach RIVA i Voodoo, a szczęśliwcy z P200, K6 200 czy jeszcze czymś szybszym, zyskają bardzo dużo, używając RIVY.

Na koniec

Tych, którzy nie znaleźli w tekście odpowiedzi na swoje pytania, odsyłam do Internetu. Gorąco polecam nieoficjalny FAQ poświęcony karcie RIVA (na stronie RivaRave). Zaś na krążku Gamblera w kąciku RIVA znajdziecie NV3 Tweak i kilka innych, użytecznych programików.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)



Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

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

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

AGATON
(Sklep Pamiątkarsko-Komp.-Muz.)
ul. Ks. Skorupki 2
16-300 Augustów

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

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

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

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

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

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

BILANG-Centrum Komputerowe
pl. Rodła 8
70-419 Szczecin

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

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

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

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

CD Projekt – sklep firmowy
pl. Konstytucji 3 Maja 5
26-610 Radom

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

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

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 22
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

H.U.G. – Komputer
ul. Trakt Brzeski 68
05-077 Stara Miłosna
stoisko w markecie Welmax

KARPATY
ul. Rynek 14
38-200 Jasło

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

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

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

INFOLAND
pl. Wolności 15
19-400 Olecko

IP Wieluń
ul. Kaliska 5
98-300 Wieluń

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

MASTER
ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik

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

MULTIMEDIA SZOP
ul. Matejki 18
35-064 Rzeszów

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

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

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

PUK
Przedsiębiorstwo Usług Komp.
ul. Ząbkowicka 7
57-230 Kamieniec Ząbkowicki

Rescom
ul. 10 Lutego 23
81-364 Gdynia

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

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

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

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

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

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

Jeżeli jesteś członkiem GamblerClubu, uzyskasz w nich zniżkę 5%!

Rewolucyjna gra wojenna łącząca akcję ze strategią

BATTLE ZONE™

Zabierz strategię na linię frontu

System dowodzenia:
Nowatorski system menu łączy dowodzenie żołnierzami z zarządzaniem zasobami, dając Ci pełną kontrolę nad akcją z wnętrza swojego pojazdu.

Agregat słoneczny:
Agregat słoneczny dostarcza energię do wież strzelniczych i innych energochłonnych jednostek

Wieża radarowa:
Wieża powinna posiadać zasilanie, aby zwiększyć zasięg i precyzję namierzania.

Wieża strzelnicza:
Potężna, dalekosiężna jednostka obronna, zasilana cenną energią słoneczną.

Aktualne zdjęcie ekranu z gry wersji bez akceleracji.



Gra wieloosobowa:
Weź udział w wieloosobowych bitwach, w pełnym trybie strategicznym w sieci LAN, przez modem lub w internecie.

Grafika:
Pełna współpraca z akceleratorami grafiki 3D pozwala na uzyskanie bardzo wydajnego i szybkiego środowiska gry, przy wykorzystaniu aktualnych zdjęć z wypraw kosmicznych NASA.

Kampanie:
Ty decydujesz, którą armią dowodzisz: możesz grać po stronie amerykańskiej lub sowieckiej.

Piloci:
Piloci są cennym zasobem. Rozjeżdżaj lub strzelaj do nieprzyjacielskich pilotów, którzy stracili swoje statki oraz chroń własnych.

Czołg Grizzly
Skonfiguruj Grizzliego, główny amerykański czołg pola walki.

Trójwymiarowy radar
Trójwymiarowy radar topograficzny wskazuje położenie bazy, rozmieszczenie jednostek, pole widzenia i pozycje wroga.

Miernik Biometalu
Zbieraj biometal, aby budować fabryki produkujące jednostki i koszary szkolące nowych pilotów

Zbieracz:
Wysyłaj te jednostki w celu zbierania cennego złomu. Na polu walki możesz go pozyskać na złożach odpadów lub ze szczątków rozbitych pojazdów.

Uzbrojenie:
Zużywaj zasoby na skonfigurowanie uzbrojenia swojego pojazdu w środku pola walki.

W 1980 roku, Battlezone wprowadziło prawdziwą trójwymiarową grafikę, na zawsze zmieniając świat gier. Teraz Battlezone ponownie zmieni stosunek do grania ze swoją intensywną akcją i bezkompromisowym podejściem do strategii czasu rzeczywistego.

Windows® '95
PC-CD Rom

Obejmij dowództwo na polu walki. Nie nad nim!

LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

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

www.activision.com

ACTIVISION®

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry. Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

G-Police to wspaniała trójwymiarowa strzelanina z elementami symulacji, rozgrywająca się w mrocznym świecie przyszłości.



KONKURS







G-POLICE

CD PROJEKT





Aby wziąć udział w konkursie należy odpowiedzieć na pięć pytań dotyczących gry G-Police, wypełnić kupon i przesłać pod adresem redakcji do **20 maja**. Listę zwycięzców opublikujemy w numerze lipcowym (7/98).

A oto pytania:

1. ***Co oznacza skrót G-Police?***
2. ***Czy w G-Police można używać innych pojazdów niż Havoc?***
3. ***Jak nazywa się pierwszy skrzydłowy, z którym latasz?***
4. ***Jak brzmią nazwy dwóch korporacji, wokół których toczy się intryga w G-Police?***
5. ***Akcja jakiej gry Psygnosis toczy się w tym samym roku co G-Police?***

KONKURS G-POLICE

.....
Imię i nazwisko

.....
Ulica

.....
Miejscowość (podaj kod pocztowy)

Odpowiedzi:

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

PSYGNOSIS

Nagrodą główną w naszym konkursie jest rewelacyjny zegarek Casio G-Shock G-Police z limitowanej serii, którego autentyczność potwierdzona jest certyfikatem – to jeden z dwóch takich zegarków w Polsce, a jeden z 330 na świecie. Zdobywca nagrody głównej otrzyma też koszulkę Overboard!, grę Monster Trucks oraz płytę CD „Przyszłość jest teraz" z muzyką z gier wydanych przez Psygnosis.

Zdobywca drugiego miejsca otrzyma koszulkę Diesel G-Police, koszulkę Overboard!, grę Monster Trucks i płytę „Przyszłość jest teraz".

Nagroda za trzecie miejsce – koszulka Overboard!, gra Monster Trucks i płyta „PJT".

Czwarte miejsce – gra Monster Trucks i płyta „PJT".

Piąte, szóste, siódme i ósme miejsca – gry Adidas Power Soccer i oczywiście płyty „PJT".

Dziewiąte i dziesiąte miejsce – płyty „PJT".

MATT

SOLIDNY PARTNER

Łódź, ul. Wigury 15, tel. (0-42) 36 59 24

SOLIDNY PRODUCENT
SOLIDNYCH JOYSTICKÓW
DO KOMPUTERÓW I KONSOL

PC-KEYSTICK! (nakładki drążkowe na klawiaturę)

NOWOŚĆ!

Bielsko-Biała AWEX s.c. (0-44) 32 95 23
Białystok A-Z COMPUTERS s.c. (0-85) 44 16 90
Gdańsk AMI-COMM (0-58) 32 10 44 w. 8, 28
Gdańsk AR-MEDIA sp. z o.o. (0-58) 55 34 340
Katowice BASTA s.c. (0-32) 51 77 92
Kraków F.H. JASTA (0-12) 25 76 66 w.102
Krosno Odrzańskie P.P. MEDAR (0-68) 83 53 88
Kielce UNISERWIS (0-41) 287 92
Lublin XYZ s.c. (0-81) 73 63 23
Olsztyn F.H.U. ALMA (0-89) 27 47 75
Opole AR-WAL Export-Import s.c. (0-77) 74 64 48
Piła P.H.U.P. PIXEL (0-67) 12 70 24
Poznań HURT-DETAL RYSZARD FRANCZAK (0-61) 67 74 57
Rzeszów S.K. AVALON s.c. (0-17) 52 27 07
Szczecin F.P.H. WIZFON 4 s.c. (0-91) 82 04 41
Świdnica DYSKLAND s.c. (0-74) 25 24 58
Toruń P.W. ULMAR s.c. (0-56) 229 11
Wałbrzych A.H. ELEKTRO-POL (0-74) 786 81 w. 27
Warszawa BIURO HANDLOWE - STAWICKI s.c. (0-22) 632 64 2
Wrocław WALD sp. z o.o. (0-71) 32 52 458
Tychy VAD ECOBIT (0-32) 127 69 75

ARWAL

Hurtownia komputerowa
Opole 45-776 ul.Wyszomirskiego 1
tel.077-570947, 746443; fax 077-570948
e-mail info@arwal.com.pl www.arwal.com.pl

NOWY KONKURS !!!

każdy zamawiający na kuponie od 01.05.97 do 31.07.98 bierze udział w naszym konkursie:

zamawiam:
.....
.....
.....

imie i nazwisko.....
.....

adres .....
.....

do wygrania: 10 CD (niespodzianka)
16 bitowa karta dźwiękowa
i klawiatura muzyczna MD!

W poprzednim konkursie nagrody wylosowali:
Klawiatura MIDI - Kamil Słomka Staszów
Karta Muzyczna 16bit Mirosław Wronecki Olsztyn
10 CD - Mariusz Prośniak - Poddębice, Michał Liwoch Myszków, Piotr Futkowski - Wałbrzych, Darek Hezner - Tarnowska Wola, Michał Rachwalski - Częstochowa, Janusz Pyrc - Ropczyce, Michał Szmelter - Pelpin, Lukasz Socha - Łódź, Sylwester Wydmuch - Lipie, Marcin Okomski - Szczecin

The Sexy Empire 39 zł
Zabawna gra erotyczna. Prowadzisz własny biznes erotyczny

Earth 2140
Age of Rivers + Campaign

Super Gry w super cenach (pełne) !!!

25 zł
Lawn Movwrman
Battle Best, Inferno
Cats, Azrwal Tear
Slip Stream 5000
Fifa Soccer
Dragons Lair
Conuest of The New World

50 zł
CD Deluxe Pack 4
- Chess Master
- Mavis Bacon Type Master
- World Atlas,
- US Atlas

Seria Erotyczna 5 Movies
Nice But Naughty, Deep Inside, Juicy Joyride, All The Way Up Hot & Horny, City Of Sin

Megapak 5
10 super gier !!!
Flight Simulator
Primal Rage
Pool Champion
Great Naval Battle,
Terminal Velocity, Pinball Fantasies DeLuxe, Warlords II DeLuxe, FX Fighter, Jagged Alliance, Entomorph

Jungle/Desert Strike
pilotujesz bojowy śmigłowiec, wiele ciekawych misji porywająca akcja
Blown Away
Return Fire
Last Dynasty

Assasin 2015
Gra virtual Reality musisz odnaleźć i zniszczyć przywódcę zbuntowanych robotów
Chronomaster
Reflux
Shannara

PROMOCJA: kupując MP5 otrzymasz Jungle Strike/Desert Strike - GRATIS

Atrakcyjne ceny hurtowe
Wszystkie ceny detaliczne z podatkiem VAT
Zadzwoń aby otrzymać pełny bezpłatny katalog

CD-ROM po polsku!

Gry i zabawy dla najmłodszych 3 — 25zł
Gry bez przemocy i brutalności, m.in. puzzle, tetris, gry przygodowe, kolorowanki, zagadki...

Gry Platformówki — 25zł
Tajemnicze ścieżki, magiczne przedmioty, dziwne stwory i zasadzki...

Gry Akcji — 25zł
Szybka, wartka akcja, strzelaniny, zasadzki... walcz i wygrywaj.

Gry Wojenne — 25zł
Rozgrywanie historycznych bitew, symulatory śmigłowców, statków, strzelanki...

Gry Karate 2 — 25zł
Dziesiątki emocjonujących walk z przeciwnikami świata żywego i fantazji.

Bitwy Morskie — 25zł
Gry, których akcja rozgrywa się na wodzie: strategiczne, strzelanki, wojenne...

Gry Kosmiczne — 25zł
Statki kosmiczne, broń laserowa, gwiezdne wojny, misje galaktyczne...

Gry Przygodowe 2 — 25zł
Wspaniałe gry przygodowe, nieznane krainy, tajemnicze miasta, nierozwiązane zagadki...

Gry Sportowe 2 — 25zł
Piłka nożna, koszykówka, box, wyścigi samochodowe, szachy...

Symulatory 2 — 25zł
Gry symulujące samoloty, samochody, statki kosmiczne, wyścigi na torze...

Bitwy Powietrzne — 25zł
Gry, których akcja rozgrywa się w powietrzu: strategiczne, strzelanki, wojenne...

Gry Wyścigi 2 — 25zł
Formuła 1, gokarty, szybkie samochody oraz wyścigi konne.

Programy i Gry dla Dzieci 3 — 25zł
Programy do nauki języków obcych, matematyki, mówiące książeczki, kolorowanki, gry.

Język Angielski dla Najmłodszych — 25zł
Zestaw programówdla dzieci, nauka słów, zagadki, ćwiczenia, testy...

Gry Strategiczne — 25zł
Kilkadziesiąt gier strategicznych,: wojennych, kolonizacja planet, zarządzanie firmą.

Gry w Karty — 25zł
Poker, canasta, pasjanse i inne najbardziej znane gry w karty.

Gry w Szachy — 25zł
Szachy trójwymiarowe i tradycyjne, samouczki, partie mistrzów, zegary...

Gry Edukacyjne — 25zł
Gry, które bawiąc uczą: matematyki, ortografii, alfabetu, słówek i gramatyki j.angielskiego, geografii, plastyki.

Gry Fantasy — 25zł
Zamki, potwory, czary, lochy, baśnie i przygoda to wszystko przeniesie Cię w magiczny świat fantazji.

Język Angielski — 25zł
Pisownia, słownictwo, gramatyka, wiele testów, dyktand, ćwiczeń itp.

ALBION®
ALBION
Pl. Wolności 7
50-071 Wrocław

tel. (071) 44 21 01, 44 20 13
fax (071) 44 82 16
e-mail albion@albion.pl

hurt i detal - również sprzedaż wysyłkowa
poszukujemy dystrybutorów - wysokie rabaty
kilkaset tytułów
napisz lub zadzwoń po pełną ofertę handlową

CENY Z VAT

http://www.albion.pl

Widziane z Zacisza

O upadku TS raz jeszcze

Myślałem, że sprawę mogę uznać za zamkniętą, tymczasem gdy tylko zostało ujawnione, że można do mnie przysyłać e-maile pod adresem Gamblera, natychmiast dostałem serię listów z pytaniem: „Jak to się stało, że TS upadł?" Cóż, miałem zamiar nie wracać do tematu, ale skoro ciągle jeszcze powody upadku nie dla wszystkich są jasne, napiszę trochę dokładniej.

Top Secret był wydawany przez Spółdzielnię Bajtek, która to spółdzielnia oprócz nas wydawała Bajtka, Commodore i Amiga, przez jakiś czas Atari Magazyn, a pod koniec pismo Internet. Historia zaczyna się od upadku Agrobanku, w którym znajdowały się nasze pieniądze. Nie, żeby było ich dużo, ale zawsze. Pada Agrobank, spółdzielnia jest o mniej więcej miliard starych złotych do tyłu. Zaczynają się lekkie kłopoty finansowe.

Drugi etap to wzrost cen papieru – dotyczył całego świata, ale dla nas był szczególnie bolesny. W większości cywilizowanych państw dochody wydawców biorą się w głównej mierze z reklam, w Polsce kilka lat temu zależały przede wszystkim od sprzedaży pisma – zwłaszcza w takiej branży jak pisma o grach komputerowych. Ile można wyssać reklam z czterech czy pięciu dystrybutorów oryginalnych gier? Gdy więc podrożał druk, dochodowość pism zaczęła gwałtownie maleć. Jedynym sposobem na zapobieżenie tej sytuacji byłoby podniesienie ceny TS, na co nie zdecydowaliśmy się. Spółdzielnia zaczęła tracić coraz więcej pieniędzy i coraz bardziej spóźniała się z płaceniem drukarni. A najgorsze, że ani wtedy, ani później nie bardzo potrafiliśmy dogadać się ze sobą i ustalić, co i jak dalej robić, by ratować sytuację.

Aż w końcu Prószyński i spółka, czyli główni właściciele drukarni, wkurzyli się i zażądali obu tytułów (Bajtka i TS) jako zastawu za długi. Cóż było robić, tytuły zostały zastawione. Tyle że w niczym nie zmieniło to sytuacji – pisma wydawane były nadal i nadal trzeba było do nich dokładać, oczywiście z pieniędzy, których nie otrzymywała drukarnia.

W tym momencie zaczął się dziwny taniec pod tytułem: „próby sprzedania pism" lub „próby znalezienia nowego wydawcy". W niektórych rozmowach brałem udział osobiście, niektóre znam tylko ze sprawozdań. Chętni albo nie mogli się dogadać z naszymi wierzycielami (którzy sprawiali wrażenie, jakby sami nie mogli się zdecydować, czy sprzedać, czy wydawać dalej, czy w końcu zamknąć wszystko w diabły), albo z nieznanych powodów sami wycofywali swoje oferty. Trwało to około roku, potem właściciele drukarni podjęli decyzję, że więcej nas nie będą drukować. I tak się to skończyło.

Udało się uratować od zamknięcia jedynie Internet – tyle że ratunek musiał polegać na znalezieniu kupca. Na szczęście w sprzedaży tytułu brała udział wyłącznie spółdzielnia, nie była potrzebna zgoda nikogo z zewnątrz, dzięki czemu całą operację udało się przeprowadzić w miarę sprawnie.

Nacz. w st. spocz.





PlayStation

- roczna gwarancja
- serwis SONY w całym kraju
- polska instrukcja obsługi

Przykładowe ceny gier:

ACE COMBAT 2	-209 zł
C&C RED ALERT	-219 zł
CRASH BANDICOOT	-99 zł
CRASH BANDICOOT II	-209 zł
DESTRUCTION DERBY 2	-99 zł
DIABLO	-209 zł
DIE HARD TRILOGY	-99 zł
FINAL FANTASY 7	-219 zł
FIFA '98	-219 zł
G-POLICE	-219 zł
GTA GRAND THEFT AUTO	-209 zł
NEED FOR SPEED 3	-209 zł
RIVEN	-279 zł
RASCAL	-209 zł
SIM CITY 2000	-169 zł
SYNDICATE WARS	-99 zł
SUIKODEN	-179 zł
SOUL BLADE	-99 zł
TOMB RAIDER	-99 zł
TOMB RAIDER 2	-209 zł
TEST DRIVE IV	-209 zł
TOCA TURING CAR CHAMP.	-219 zł
THEME HOSPITAL	-209 zł
TEKKEN	-99 zł
TOMB RAIDER	-99 zł
V-RALLY	-169 zł

- GRY
- AKCESORIA

- WYMIANA GIER
- GRY UŻYWANE

- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



686,-

PlayStation











747,- Nintendo 64



ARTEM

01-019 Warszawa ul.Nowolipki 14 m 37
pon.-pt. 8^{30}-16^{30} tel. (022) 636-1004 fax. (022) 636-9335
ARTEM skr.pocz. 35/z 05-200 Wołomin
http://www.artem.com.pl

10 ZŁ 10 ZŁ

ARTEM

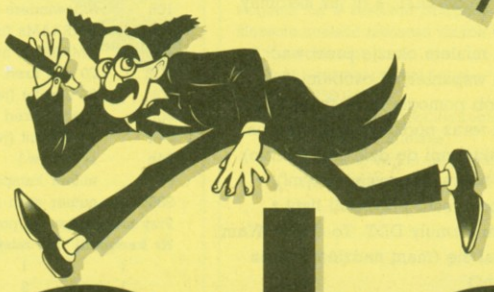
PRZESYŁAJĄC KUPON DO 31.05.98
OTRZYMASZ 10 ZŁ BONIFIKATY

GAMBLER 05/98
PROMOCJA WAŻNA DO 31 MAJA 1998

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

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

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY
DISKEDITOR DREAM TEAM 44
Descent to Undermountain (PC) 44
F-22 Raptor (PC) 44
Overboard!/Shipwreckers! (PC) 44
Panzer General II (PC) 44
Sub Culture (PC) 45
KLUB 3D 46
GILDIA RPG 47
EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 48
KS GAMBLER 50
CLUB SIMULATOR 51
ROZWIĄZANIA
Final Fantasy VII (PSX) - cz. 1 52
Hellfire (PC) 54
Lands of Lore 2: Guardians of Destiny (PC) - cz. 3 55
Reakcje Redakcji 56

Konkurs EKG!

Wstępniak do tego wydania TeTe jest trochę nietypowy: mam przyjemność zapowiedzieć nowy konkurs Elitarnego Klubu Generałów. Konkurs też nie jest taki jak zwykle, ponieważ odbędzie się na Gambleriadzie, na żywo i w kolorze. Wszyscy znawcy gier strategicznych, którzy chcą wziąć w nim udział, powinni wypełnić umieszczony na tej stronie kupon, wyciąć go i - uwaga! - nie przysyłać do redakcji, tylko wrzucić do urny, która będzie wystawiona na naszym stoisku na Gambleriadzie. Termin przyjmowania zgłoszeń upływa w sobotę 9 maja, o godzinie 15:00. Wylosujemy wtedy uczestników konkursu - spośród tych, którzy wrzucili kupony - i podamy jego regulamin. Nagrodami będą m.in. gry komputerowe.

A teraz pora wrócić do naszych sztuczek. W dzisiejszym wydaniu mam dla Was dokończenie rozwiązania Lands of Lore 2, pierwszą część rozwiązania Final Fantasy VII i kilka ciekawostek dotyczących Hellfire (w tym rozwiązania nowych questów). Zapraszam do lektury.

Zgredaktor

Sid Meier's Gettysburg! (PC)

Naciśnij jednocześnie klawisze **Shift** i **Enter**, wstukaj jeden z poniższych kodów i naciśnij **Enter**. Uwaga: kody dla Unii i Konfederatów są różne!

Unia	Konfederaci	Efekt
Hooker	Longstreet	Wszystkie jednostki okopują się
Hancock	Jackson	Eliminuje stres
Mcclellan	Beauregard	Zwiększa doświadczenie
Buford	Stuart	Zeruje zegar
Sedgewick	Pickett	Ustawia zegar na koniec potyczki
Reynolds	Hill	Nadciągają posiłki
Sheridan	Lee	Przywraca sprawność rozbitym jednostkom
Warren	Hotchkiss	Widzisz wszystkie jednostki
Custer	Harrison	Poznajesz rozkazy przeciwnika

NBA Live 98 (PC)

Na ekranie głównym wejdź do menu **Rosters** i kliknij na **Create Custom Team**. Jako nazwę drużyny podaj jedną z poniższych - uzyskasz dostęp do drużyn złożonych z członków zespołu produkcyjnego gry.

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

Worms 2 (PC)

W menu wstukaj **OnDeadlyGround** (w edytorze terenu), aby zmienić wszystkie miny w beczki z naftą.

W czasie gry wstukaj ****redblood****, aby ślady upadku zmienić w krwawe plamy.

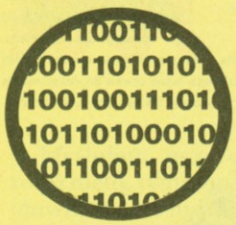
Konkurs specjalny EKG

Jeśli chcesz wziąć udział w konkursie, wypełnij kupon i wrzuć go do urny na naszym stoisku na Gambleriadzie do godziny 15 w sobotę, 9 maja.

Imię .....

Nazwisko .....

Adres .....



To już trzy lata!!!

Jak ten czas leci... Niedawno z pewną taką itd. otwierałem podwoje klubu DDT, a tu już skromny jubileusz!

Przez te trzy lata miałem okazję pracować z wieloma naprawdę wspaniałymi osobami, które w taki czy inny sposób pomogły mi w tworzeniu klubu. Chciałbym im teraz podziękować: autorom poprawek (przed niektórymi do dziś chylę czoło), programistom (kilku naprawdę wyśmienitym!), a także tym, którzy po prostu przysyłali listy z uwagami dotyczącymi formuły DDT. To dzięki Wam wszystkim klub stawał się (mam nadzieję) coraz lepszy.

Stare przysłowie mówi, że kto stoi w miejscu, ten się cofa (or something). Muszę więc z okazji trzydziestego szóstego (jedno przepadło!) wydania zarządzić kilka zmian. Najważniejsza z nich to oczywiście nowe logo... Oprócz tego wprowadziłem dział PROGRAMY, w którym będę opisywał różne programiki związane z „grzebaniem". Wprawdzie robiłem to już wcześniej, ale teraz chciałbym, aby opisy pojawiały się bardziej systematycznie - nazbierało się ostatnio kilka ciekawych aplikacji...

A ponieważ kurs grzebania w savegame'ach prowadziłem właśnie trzy lata temu (nie licząc krótkiego przypomnienia), jeszcze raz rozpoczniemy nasz serial - oczywiście odpowiednio przez ten czas zmodyfikowany i zaktualizowany! Pierwszego odcinka szukajcie w dziale PODSTAWY.

Naturalnie nie zapominam o hardcore'owych „grabarzach" - dla nich jak zwykle porcja przeróbek gier, oczywiście w dziale POPRAWKI. Chociaż będzie ich teraz trochę mniej niż zwykle, zadbam o to, aby jakość i aktualność z nadwyżką rekompensowały ilość.

Na wszystkie Wasze uwagi dotyczące zmian czekam z niecierpliwością! Również na pytania dotyczące kursu dla początkujących, propozycje programów do opisania (lub, jeszcze lepiej, własne programy) bądź gotowe poprawki do gier - nie wahajcie się pisać! Mój adres e-mailowy to mwichary@gambler.com.pl, możecie też wysyłać zwyczajne listy pod adresem redakcji Gamblera, nie zapomnijcie tylko o dopisku DDT gdzieś w widocznym miejscu.

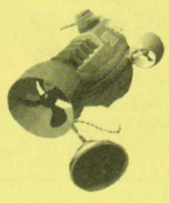
POPRAWKI

Descent to Undermountain (PC)

Interesujące nas pliki nie znajdują się, o dziwo, w podkatalogu **SAVE**, lecz po prostu w głównym katalogu gry. Nazwa save'a to **SG?.SG**.

Offsety:

8Dh, 1B30h	imię bohatera (15 liter)
168h, 1C08h	złoto (4 bajty; zalecane FF FF FF 00h)
E2h, 130h, 1BD0h	aktualne HP (2 bajty)
12Eh, 1BCEh	maksymalne HP (2 bajty)
104h	doświadczenie (dla pierwszej klasy postaci; 4 bajty)
108h	doświadczenie (dla drugiej klasy postaci - jeśli została wybrana; 4 bajty)
Atrybuty postaci	
144h, 1BE4h	strength/siła (1 bajt; maks. 25)
1BE6h	zmodyfikowana siła (jw.)
148h, 1BE8h	wisdom/mądrość (jw.)
14Ah, 1BEAh	intelligence/inteligencja (jw.)
14Ch, 1BECh	charisma/charyzma (jw.)
14Eh, 1BEEh	constitution/kondycja (jw.)
150h, 1BF0h	dexterity/sprawność (jw.)
Umiejętności	
154h, 1BF4h	hide in shadows (w procentach; 1 bajt; maks. 95%)
158h, 1BF8h	move silently (jw.)
15Ch, 1BFCh	find/remove traps (jw.)
160h, 1C00h	climb walls (jw.)
164h, 1C04h	open locks (jw.)
Czary	
B0h, B9h	mage - level 1 (1 bajt; maks. 99)
B1h, BAh	mage - level 2 (jw.)
B2h, BBh	mage - level 3 (jw.)
B3h, BCh	mage - level 4 (jw.)
C2h, C9h	cleric - level 1 (jw.)
C3h, CAh	cleric - level 2 (jw.)
C4h, CBh	cleric - level 3 (jw.)
C5h, CCh	cleric - level 4 (jw.)



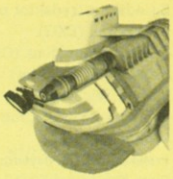
Jeśli dana cecha ma dwa offsety lub więcej, w każdy z nich należy wpisać to samo!

KraMer

F-22 Raptor (PC)

Grzebiemy w pliku **SLOT0?.SAV** (długość: 3182 bajty).

58h	callsign
9B0h	service time (w minutach; 4 bajty; maks. FF FF FF 7Fh)
04h	enemy air kills (4 bajty; maks. FF FF FF 7Fh)
08h	enemy ground kills (jw).
48h	landings (jw.)
4Ch	ejections (jw.)
50h	crashes (jw.)
0Ch	Sidewinders fired (jw.)
10h	Sidewinders hit (jw.)
18h	AMRAAMs fired (jw.)
1Ch	AMRAAMs hit (jw.)
3Ch	20 mm fired (jw.)
40h	20 mm hit (jw.)
30h	JDAMS fired (jw.)
34h	JDAMS hit (jw.)
54h	score (jw.)
984h	numer kampanii (od 1 do 5)
986h	numer misji (zakres zależy od kampanii)



Przy modyfikowaniu powyższych wartości można się posłużyć tabelką:

Nr kampanii	Nr misji	Nazwa misji	Nr kampanii	Nr misji	Nazwa misji
1	1	Tophat	3	8	Leviathan
1	2	Motherload	3	9	Honor Guard
1	3	Sunblock	4	1	Beach Party
1	4	Trojan Horse	4	2	Hide & Seek
1	5	Sunday Drive	4	3	Black Widow
1	6	Hurricane	4	4	Cloak & Dagger
1	7	Red Carpet	4	5	Haywire
2	1	Alert Fighter	4	6	Breakdown
2	2	Hit and Run	4	7	Tightroope
2	3	Mule Train	4	8	End Run
2	4	Speed Trap	5	1	Encounter
2	5	Blowback			at Abu Dhabi
2	6	Light House	5	2	Straight Arrow
2	7	Downtown	5	3	Stonewall
2	8	Sentry	5	4	Harbinger
3	1	White Knight	5	5	Dustcloud
3	2	Overlord	5	6	The Zagros
3	3	Wounded Bear			Trench Run
3	4	Helping Hand	5	7	Sandstorm
3	5	Valhalla	5	8	Special Delivery
3	6	Battlehymn	5	9	Hail to the Chief
3	7	Lullabye	5	10	Exodus

Jim Midnite

Overboard!/Shipwreckers! (PC)

Interesuje nas plik **SAVEGAME.00?** (długość: 373 bajty).

Uzbrojenie

Offsety:

26h	Działo/Front Cannon
27h	Działa boczne/Broadsides
28h	Beczki/Depth Charge
29h	Rakiety/Rockets
2Ah	Miny/Mines
2Bh	Bomby zapalające/Oil Slick
2Ch	Błyskawice/Lightning
2Dh	Miotacz ognia/Flame Thrower

W podane offsety wpisujemy 01h, gdy chcemy mieć określoną broń, lub 00h - jeśli nie.

Moc broni

33h	Moc działa
34h	Moc bocznych dział
35h	Moc beczek
36h	Moc rakiet
37h	Moc min
38h	Moc bomb zapalających
39h	Moc błyskawic
3Ah	Moc miotacza ognia



W podane offsety wpisujemy wartość od 00h do 04h.

Amunicja

40h	Liczba kul (do dział)
42h	Liczba rakiet
44h	Liczba beczek/min
46h	Ilość benzyny (do bomb zapalających i miotacza)
48h	Ilość „prądu"

W podane offsety można wpisać nawet FF 7Fh, ale najbezpieczniejsza wartość to, oczywiście, E7 03h (999).

Marcin Wichary

Panzer General II (PC)

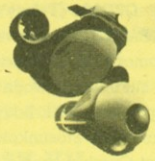
Aby zmienić parametry jednostek, musimy dobrać się do plików **EQUIP97.EQP** oraz **EQUIP97.TXT.** W tym pierwszym zawarte są wszystkie dane o jednostkach, w drugim - ich nazwy. Aby „przerobić" wybraną jednostkę, należy najpierw odszukać w pliku EQUIP97.TXT jej nazwę. Następnie trzeba zanotować, która to jednostka w kolejności (albo numer linijki). Podane tu offsety (plik EQUIP97.EQP) są prawidłowe dla drugiej jednostki (dane pierwszej - nie wiadomo dlaczego - nie znajdują się w pliku). Aby otrzymać offsety innych jednostek, należy zastosować wzór: OFFSET+(NUMER_JEDNOSTKI-2)*49h.

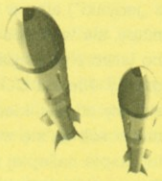
Przykładowo, chcemy zmienić parametry jednostki Me-110c. W pliku .TXT szukamy jej nazwy - numer linijki to 163. Teraz wystarczy do podanych offsetów dodać (163-2)*49h, czyli 2DE9h.

A oto zapowiedziane offsety:

60h	Cost of Equipment (1 bajt; wartość przemnożona przez 12)
5Dh	Fuel (1 bajt; maks. FFh)
5Eh	Ammo (jw.)
57h	Range (jw.)

56h	Initiative (jw.)	
58h	Spotting Range (jw.)	
5Ch	Movement (jw.)	
4Fh	Hard Attack (jw.)	
4Eh	Soft Attack (jw.)	
50h	Air Attack (jw.)	
51h	Naval Attack (jw.)	
52h	Ground Defense (jw.)	
53h	Air Defense (jw.)	
54h	Close Defense (jw.)	
59h	Ranged Defense Modifier (jw.)	
65h	od którego miesiąca jednostka jest dostępna (1...12)	
66h	od którego roku jednostka jest dostępna (40...45)	
69h	narodowość (4 bajty):	
	40 00 00 00h	Austria
	20 00 00 00h	Belgium
	10 00 00 00h	Bulgaria
	08 00 00 00h	Czechoslovakia
	04 00 00 00h	Denmark
	02 00 00 00h	Finland
	01 00 00 00h	France
	00 80 00 00h	Germany
	00 40 00 00h	Greece
	00 10 00 00h	Hungary
	00 04 00 00h	Italy
	00 00 00 20h	Nationalist
	00 02 00 00h	Netherlands
	00 01 00 00h	Norway
	00 00 80 00h	Poland
	00 00 40 00h	Portugal
	00 00 00 00h	Republican
	00 00 20 00h	Romania
	00 00 08 00h	Russia
	00 00 10 00h	Spain
	00 00 04 00h	Sweden
	00 00 01 00h	Switzerland
	00 08 00 00h	Turkey
	00 00 00 80h	United Kingdom
	00 20 00 00h	USA
	00 00 00 40h	Yugoslavia





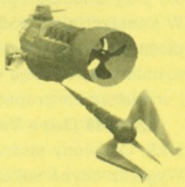
Panzer Officer 3,5

Sub Culture (PC)

Patrz także: 4/98.

Otwieramy plik **?.SAV**. Aby zmienić ilość towaru w ładowni, należy zmienić bajty pod następującymi offsetami:

offset	towar
4E20h	Thorium
4E24h	Refined Thorium
4E28h	Metal
4E2Ch	Processed Metal
4E30h	Pearls
4E34h	Copper
4E38h	Treated Copper
4E3Ch	Oxygen
4E40h	Purified Water
4E44h	Sea Weed
4E48h	Kelp Beer
4E4Ch	Plankton
4E50h	Caviar
4E54h	Medical Supplies
4E58h	Methane
4E5Ch	Tobacco
4E60h	Rubber
4E64h	Cod Oil
4E68h	Lionfish Venom

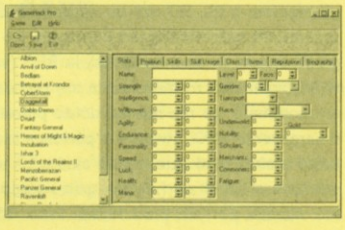


Maksymalna wartość dla każdego z offsetów to FF FF FF 7Fh.

Leon/idas

PROGRAMY

GameHack Pro 1.00



Ten program mógłby być kolejnym zwykłym, uniwersalnym edytorem, gdyby nie kilka bardzo interesujących rozwiązań zastosowanych przez autora, Mariusza S. Jurgielewicza.

Po pierwsze, program pracuje w całości pod Windows 95. Mimo złośliwych uwag wypowiadanych przez jego przeciwników, system ten stał się standardem w świecie gier, więc każdy, kto męczył się z dziwnymi interfejsami edytorów dosowych, z pewnością doceni fakt wyboru właśnie tego środowiska. Moduły do konkretnych gier pisane są przy użyciu nowoczesnej techniki ActiveX.

Dużym plusem jest także dobór gier, w większości najpopularniejszych hitów spośród RPG i strategii. Przoduje tu głównie niezwykle wyczerpujący moduł do Daggerfall, bardzo pozytywnie oceniony przez znanych mi miłośników tej gry. Do listy dwudziestu gier powinien - w momencie, gdy to czytacie - dołączyć już także Fallout. Autor zapowiada też dokładny opis tworzenia modułów, aby każdy zainteresowany mógł dokładać kolejne gry.

Do nielicznych minusów programu należy trochę niejednorodny wygląd poszczególnych modułów oraz czasami kiepska obsługa błędów.

GameHack Pro należy do kategorii shareware (opłata rejestracyjna w wysokości 10 USD), na bezpłatne przetestowanie jego możliwości macie 30 dni. Aktualnie dostępne moduły znajdują się w zestawie DDTpack, a także na podanych niżej stronach WWW, gdzie zresztą możecie znaleźć mnóstwo innych ciekawych rzeczy.

Autor: Mordor
E-mail: gamehack@kki.net.pl
ICQ: 8380255
WWW: http://www.geocities.com/SiliconValley/Vista/4527/ (wersja angielska)
http://www.kki.net.pl/gamehack/Start.html (wersja polska)

PODSTAWY

Odcinek 1: Po co i dlaczego?

Tak to już na tym świecie bywa, że czasami gry okazują się za trudne i mimo najszczerszych chęci nie możemy „pchnąć" rozgrywki dalej. Może to trochę denerwować, zwłaszcza gdy wydaliśmy właśnie równowartość rocznego kieszonkowego na nową grę. Wtedy potrzebujemy pomocy.

Czasami autorzy gry wbudowują w nią ułatwienia, dostępne po wpisaniu jakiegoś kodu lub wciśnięciu określonej kombinacji klawiszy. Niestety, rzadko piszą o tym w instrukcji, tego typu informacje najczęściej wychodzą na jaw dopiero po kilku tygodniach/miesiącach od premiery gry. Często zbyt późno...

Nie pozostaje więc nic innego, jak znaleźć jakieś lepsze rozwiązanie. Ponieważ gra po uruchomieniu trzyma swoje dane w pamięci operacyjnej, można pomyśleć o „włamaniu" się i zmodyfikowaniu ich na własną korzyść - np. zwiększeniu ilości gotówki bądź energii jednostek. I chociaż poważne systemy operacyjne nie pozwalają, aby jeden program miał dostęp do obszaru pamięci drugiego bez jego zgody - zarówno w DOS, jak i w Windows 95 jest to możliwe. Programy, które właśnie w ten sposób ułatwiają rozgrywkę, nazywamy **trainerami** (czyli po prostu trenerami).

Trainery dzielą się na uniwersalne i zwykłe. Uniwersalne pozwalają grzebać w każdej praktycznie grze. Wystarczy trochę wysiłku z naszej strony (musimy pomóc trainerowi odnaleźć odpowiednie miejsca w pamięci) i możemy sami wybrać, co i w jakiej grze chcemy zmieniać. Najpopularniejsze takie programy to Game Wizard i GameTools pod DOS oraz Magic Trainer Creator i GameHack pod Windows 95. Ten ostatni opisywałem zresztą niedawno, w marcowym numerze Gamblera.

Zwykłe trainery działają tylko w konkretnych grach. Nie musimy się już niczym przejmować - po prostu wybieramy sobie np. przeskoczenie poziomu lub nieśmiertelność, gdyż autorzy odkryli już za nas komórki pamięci odpowiedzialne za te informacje.

Niestety, trainery nie zawsze działają poprawnie. Istnieje jednak jeszcze drugie, zresztą bardziej popularne rozwiązanie. Ponieważ w dzisiejszych czasach gry są dosyć skomplikowane, niemożliwe (albo bardzo niewygodne) byłoby kończenie gry „jednym ciągiem", bez wyłączania komputera. Powinniśmy więc mieć możliwość kontynuowania rozgrywki od miejsca, w którym uprzednio skończyliśmy. Jednym ze sposobów na to, na szczęście już wymierającym, jest system kodów podawanych przez grę najczęściej po ukończeniu poziomu. Ta metoda stosowana jest jeszcze w nielicznych zręcznościówkach lub w konsolach.

Najczęstszym sposobem są tzw. savegame'y, czyli pliki (lub zestawy plików), w których gra przechowuje wszystkie ważne dla niej dane, żeby później precyzyjnie odtworzyć zapisany stan. Na przykład w takim Quake'u gra zachowa położenie bohatera i przeciwników, stan przełączników, dane dotyczące broni itd. Ponieważ pliki te zazwyczaj nie są kodowane ani szyfrowane, można się do nich „włamać" za pomocą edytorów i pozmieniać niektóre dane.

Ponieważ jednak modyfikowanie savegame'ów bywa dla początkujących zbyt trudne (chociaż postaram się to w kolejnych odcinkach dokładnie wytłumaczyć), dlatego również - tak jak w wypadku trainerów - istnieją edytory dedykowane konkretnym grom. Ich autorzy sami rozpracowali budowę save'ów i umieścili je w łatwym w obsłudze programie.

Oprócz oczywistej korzyści w postaci ułatwienia rozgrywki (chociaż niektórzy mogą ją sobie oczywiście utrudnić!), podane powyżej metody „pomocy" (szczególnie modyfikowanie savegame'ów) przydają się także w inny sposób. Grzebiąc w save'ach, możemy np. znaleźć wyrzucone na etapie projektowania jednostki, typy broni czy poziomy, które autorzy z jakichś powodów (lenistwo!) zostawili w grze, blokując tylko dostęp do nich. Poznanie systemów numerycznych i budowy plików, konieczne do modyfikowania savegame'ów, przydaje się także później - np. w programowaniu!

To tyle na dzisiaj. Gdybyście mieli jakieś wątpliwości, skontaktujcie się ze mną, najlepiej przez pocztę elektroniczną.

W następnym odcinku: o systemach liczbowych...

Marcin Wichary
mwichary@gambler.com.pl



KLUB 3D

Helou...

Udało się!!! Point Relased Quake II jest na naszym CD. A razem z nim Capture The Flag. Dostaliśmy oficjalną zgodę od Activision (to zasługa ViZa i troszeczkę moja - to ja zmusiłem go do wysłania maila :-)) i już możecie zainstalować na Waszych, żądnych dodatków do Q2, twardych dyskach najlepszy upgrade, o jakim można pomarzyć. PR to 8 mapek deathmatchowych, nowy model gracza (cyborg) i, oczywiście, wspomniany „kaptur" (osobny plik), w którym mamy dwie przeróbki znanych map CTF z Q1 i trzy mapki z gry, skonwertowane na potrzeby „łapania flagi".

Przy okazji - na nasz gamblerowy CD wraca Kącik 3D. Jeżeli macie jakiekolwiek propozycje, co powinno się tam znaleźć - piszcie. Poszukam i umieszczę. Zaoszczędzicie pieniądze i nerwy (zerwanie połączenia pod koniec ściągania 5-megowego pliku może modemowca doprowadzić do szału).

Jeżeli przeglądacie systematycznie WWW.QUAKE.ORG.PL, to pewnie zauważyliście, że dodatków do Q1 już prawie nie ma. Co jakiś czas pojawia się kilka nowych mapek, czasem jakaś konwersja (bardzo rzadko), ale generalnie wszystko kręci się wokół Q2. I bardzo dobrze. Przy okazji chciałem się przyznać, że... hm... no... już nie gram w Q1. Całkowicie przesiadłem się na „dwójkę". A od kiedy pojawił się PR, rozpracowuję nowe mapki.

NEWS

- **Carmack** zapowiedział, że będzie **Quake III**!!! Zdecydowano, że zamiast mission packa (miał się pojawić niezależnie od dodatku The Reckoning, na który ciągle czekamy) zostanie stworzona zupełnie nowa gra, wykorzystująca zupełnie nowy engine. Jak można się domyślać, posłuży do tego engine Trinity (gry, nad którą obecnie pracuje id). Pan C. zapowiada, że gra nie będzie działała bez akceleratora graficznego (i to najlepiej opartego na Voodoo 2 i wyposażonego w 12 MB RAM). To chyba kolejny powód, aby go sobie jak najszybciej sprawić. Q3 ma wyglądać jak żadna inna gra przed nim. Pamiętam szok, jaki przeżyłem, widząc „dwójkę", więc święcie w to wierzę. Będę Was informował na bieżąco o postępach w tej sprawie.
- **American McGee** odszedł z **id Software**. Jeden z najlepszych projektantów poziomów na świecie (to on zrobił DM2 i DM4, moim zdaniem najlepsze mapki z Q1) zdecydował, że czas założyć własną firmę. To jakaś epidemia: najpierw Romero, teraz McGee. Szkoda. Kto zaprojektuje ładne mapki do Q3?
- Pojawiły się dwa nowe modele graczy (Fuel - robot i nowy ehm... model kobiety - CrackWhore). Przez cały czas ukazuje się mnóstwo skinów (można je liczyć w setkach). Najbardziej satysfakcjonuje mnie nowy patch, dzięki któremu widać, jaką broń niesie przeciwnik. W końcu wiemy, czego się można spodziewać po wrogu. Ten ostatni upgrade jest wyjątkowo ciekawy i postaram się, aby jak najszybciej trafił do Gamblera CD.
- Przerobione zostały już wszystkie mapki DM z Q1. Jedne są lepsze, inne gorsze. Polecam DMZ (DM6) i Q2DM4 (Bad Blue Place — DM4). Choć od momentu pojawienia się PR i tak wszyscy grają na Q2DM.

Nastąpiło małe zamieszanie z opisem do Q2. Poprzedni odcinek klubu miał się znaleźć w tym samym numerze co opis. Ale tak się nie stało. Za wszelkie niedogodności przepraszam. Szit happunz.

A teraz to, co obiecałem miesiąc temu - Point Relased Quake i niesłychanie profesjonalna i głęboka analiza tematu :-)

POINT RELASED

Na PR składa się osiem zupełnie nowych mapek deathmatchowych i CTF. Już na pierwszy rzut oka widać, że mapki zostały zrobione przez profesjonalistów - doskonale przemyślany projekt, obracające się turbiny, zapadnie... Wyglądają obłędnie. Mnóstwo kolorowych świateł powoduje, że każda mapka ma swój niepowtarzalny klimat. Ale po kolei.

Q2DM1 (the Edge) - mam cztery ulubione mapki i to jest jedna z nich. Dobra na kilka (5-6) osób. Znajdują się na niej wszystkie rodzaje broni oprócz BFG. Najlepsza zbroja to Combat Suit, co zdecydowanie ogranicza możliwości defensywne (maksymalnie można mieć ok. 100 punktów zbroi). Na mapce znajdują się dwie duże przestrzenie, na których można „posnajpować" z RG. Jak zauważyłem, walka koncentruje się w dwóch miejscach - na dużym placu pośrodku i w pomieszczeniu z CS, megahealthem i CG. Nie wiem, dlaczego akurat tam, ale tak jest. Radzę uważać, płynąc po RG - łatwo zginąć.

Mapa jest bardzo rozbudowana w pionie - łatwo spaść, co czasem kończy się „craterowaniem" i wywołuje śmiech innych graczy. Niestety, ma jedną wadę: duże wysokości prowokują niektórych do „campowania" (przyznam, że i mnie się to zdarza, ale jak mam RG w łapach i widzę, jak na dole ganiają kolesie to... ech). Na tej mapie doskonale sprawdza się RL i RG. Do walki w zwarciu polecam też SSG (zawsze jest dobry).

Q2DM2 (Tokay's Towers) - jedna z mniejszych map. Można grać nawet 1 na 1. Bardzo rozbudowana w pionie. Na górny poziom można się dostać tylko za pomocą wind. Składa się z trzech bardzo głębokich studni. Na dole - jak to w studniach - woda i kanały łączące je ze sobą. Na mapie są wszystkie możliwe typy broni, MH, Body Armour. RG i BFG pojawiają się w jednym miejscu, na przemian. Stosunkowo mało amunicji (nie ma ani jednego magazynka do RG!!!). Jest Quad: zabranie go jest co prawda nieco niebezpieczne (trzeba zanurkować), ale opłaca się, uważajcie tylko przy wychodzeniu z wody. Doskonale gra się w kilka osób (nawet 6-7), wtedy świetnie działa BFG, bo nie ma się gdzie schować. Ja preferuję RG. RooS uznał, że to najbardziej „camperska" mapa. Ma trochę racji, ale nie do końca. „Campusów" jest bardzo łatwo skasować (zwłaszcza z RG). Bardzo lubię tę mapkę. Granie na niej sprawia mi wiele satysfakcji.

Q2DM3 (Frag Pipe) - chyba najlepsza mapka do gry 1 na 1, pojedyncze walki toczą się prawie zawsze tam. Mapa jest troszkę „niezrównoważona": w bardzo niewielkiej odległości umieszczono Quada, CS (najlepsza zbroja na mapie - jest jeszcze Flack Jacket) i RL. Sądzę, że będzie trzeba trochę ją przerobić (tak jak np. DM6 z Q1). Znajdziemy też sporo lawy, bardzo łatwo zanurkować, zwłaszcza kiedy „RJumpujemy" po Pentagram (czyli nietykalność - sorry - mam takie skrzywienie z „jedynki") albo w momencie skoku po MH. RG znajduje się w drugim końcu mapy, ale warto po niego chodzić - trzeba tylko uważać na platformy w kwasie, bo łatwo z nich spaść, a mają nieprzyjemną cechę „squishowania" (zgniatania) graczy. Nie ma CG i BFG. Mapka ta jest łatwa do grania na słuch (charakterystyczny odgłos, kiedy ktoś idzie po RL - można zastawić pułapkę). W kilku miejscach da się wykonać skoki, na pierwszy rzut oka zupełnie niewykonalne. Na tej mapie najlepiej sprawdzają się (tradycyjnie) RL, RG i SSG (w tej kolejności). Programiści umieścili tu bardzo nieprzyjemną pułapkę: przejście, w którym znajduje się HB można zamknąć przyciskiem z zewnątrz, po czym wypełnia się ono lawą - przez okienka widać kolesia, który się w środku smaży (sadyzm :-)). To doskonała mapka - jedna z najlepszych w PR. Mam w planie nagranie demka z przewodnikiem po niej i umieszczenie go na CD.

Q2DM4 (Lost Hallways) - nie przepadam. Bardzo rozległa - nawet w 8 osób trudno się znaleźć. Są na niej wszystkie typy broni bez wyjątku. Jest też Quad, ale w takim miejscu, że zanim dojdziemy tam, gdzie zwykle toczy się walka, on zdąży się skończyć. Nieźle działa BFG, ale czasem można się schować. Sporo korytarzy, w których można postrzelać z CG, HB i SSG. Niespecjalnie przydaje się RG (ale i tak z niego strzelam :-)). BA i MH pojawiają się w jednym miejscu, na przemian. Jest jeszcze CS pod schodami (bardzo mało zbroi i to na dużej mapie - zdecydowana wada). Generalnie, strasznie poplątana, duża i trudna do nauczenia się. Ale to kwestia gustu.

Q2DM5 (The Pits) - ciekawa. Miejscami trochę podobna do DM2 z Q1 (Hi BeR!!!). Charakterystyczna, obracająca się turbina przy Quadzie i RG. Radzę na nią uważać, bo bardzo często „squishuje". Na mapie nie ma BFG, jest za to sporo zbroi (wszystkie trzy). Kilka otwartych przestrzeni pozwala poszaleć z RG. Punkt zborny (tam, gdzie najczęściej można spotkać innych garczy) znajduje się przy Quadzie i przy rakietnicy (to zasada - działa na każdej mapie). W kanałach pod wodą znajdziemy GL i MH. RL wystawiony na placyku daje możliwość łatwego ostrzału. Można tam spotkać „campusów". Dosyć duże rozmiary wykluczają granie 1 na 1, ale polecam do walk klanowych i w większych grupach.

Q2DM6 (Lava Tomb) - czwarta z moich ulubionych map, a druga najlepsza z PR. Od biedy można grać nawet 1 na 1, ale lepiej się sprawdza w 4-6 osób. Wygląda chyba najlepiej - świetnie wykonana, z dużą liczbą kolorowych świateł. Są na niej wszystkie typy broni (z wyjątkiem HB), Quad i BA (ukryta, trzeba poszukać), nie ma MH ani Pentagramu. Jest to bardzo charakterystyczna mapa ze względu na obracającą się w jednym z pomieszczeń turbinę. Radzę uważać, bo łatwo z niej spaść w lawę. Nie radzę skakać po RG z turbiny. Ten sam skok można wykonać z innego miejsca (domyślcie się, skąd) i udaje się w 90% przypadków (chyba że mamy niefart i zahaczymy o obracający się walec).

Jeśli wpadniecie do lawy, zawsze możecie z niej wyjść: z jednej strony jest drabinka (prowadzi na półkę z GL i amunicją), a z drugiej... no cóż, trzeba próbować wspiąć się na samą turbinę i modlić, żeby nas wyciągnęła z lawy, zanim skończy się zdrowie. RL jest dosyć przydatny, choć na tej mapie wolę RG i BFG. Radzę uważać przy wychodzeniu z jaskini z RL, może się to skończyć kąpielą lub gibnięciem z RL, RG czy co tam przeciwnik akurat posiada. Duża otwarta przestrzeń daje możliwość popisania się celnością z RG. Ponieważ nie ma się gdzie schować, doskonale działa BFG (są tam też baterie). Quad znajduje się w schowku pod rozsuwającym się pomostem. Trzeba bardzo uważać przy wychodzeniu, bo nie ma jak uciec przed rakietami - to typowy ślepy zaułek. Kiedy dostrzeżecie BFG, uważajcie podczas biegu po podestach nad lawą. Po pierwsze, łatwo z nich spać (nie trzeba skakać - można przebiec); po drugie, jesteście wystawieni na strzał (nie ma gdzie robić uników). I nie radzę Wam gonić kogoś, kto właśnie po tych platformach idzie. Chowają się tuż za nim, a kiedy wpadniecie do lawy, macie niewielkie szanse na wydostanie się.

Tak się rozpisałem, że zabrakło miejsca na ostatnie dwie mapki i zasady działania CTF. Oczywiście, przedstawię to w następnym odcinku Klubu.

Zee Yaa All

ZooltaR (już nie Zealot for Q2)
zooltar@gambler.com.pl

GILDIA RPG

Rubryczka Diablo Cave zdominowałaby nie tylko Gildię, ale i wszystkie żółte strony, gdybyśmy na to pozwolili. Jednak w tym numerze oprócz Diablowania, mamy również opinię na temat Final Fantasy VII. I też jest, hm, niezbyt pochlebna.

FINAL FANTASY VII

Oj, przypiekłeś entuzjastom Final Fantasy VII, przypiekłeś. To był nieźle wzmocniony fireball. Ale czy nie przesadziłeś odrobinę? Oglądałem FF7 u kumpla na PSX przez około godzinę, więc trudno mi jednoznacznie ocenić, jaka naprawdę jest. Ponadto była to wersja niemiecka, co stwarza dla mnie barierę nie do przebycia. Na początku się wystraszyłem (ostatnio zdarzyło mi się to gdzieś w okolicach Wolfensteina:). Spokojna muzyczka, aż tu nagle dadadadam, o mało nie spadłem z krzesła:).

Przesadziłeś chyba ze stwierdzeniem, że gra jest żenująco słaba. Taki może jest Descent Undermountain (toż to prawie EoB4 - na początku spotykamy maga Khelbena, starego znajomka z Beholderów), ale nie FF7. Co do grafiki, to masz w zupełności rację. Też mi się grafika z PSX nie podoba, ale to może przez badziewny telewizor. FF7 mnie nie zachwyciła, aczkolwiek wygląda lepiej niż Thunderscape (a propos, to całkiem dobry role-playing).

Muzyka jest cienka (pierwszy efekt, wspomniany wyżej, nie liczy się). Fabuła poplątana jak 100 000 metrów drutu w kieszeni - to wkurza. Tu ktoś coś wspomina, tam coś sobie przypomni. Tragedia. Walka rzeczywiście jest schematyczna. Ale jest w niej kilka ciekawych i nowatorskich elementów. Poza tym świat jest ogromny i gra się długo. Jak się komuś spodoba, to przynajmniej nie będzie żałował, że za szybko się kończy. Taką długość gry osiągnięto między innymi przez wydłużanie niektórych fragmentów (wszelkie retrospekcje, że o dialogach nie wspomnę), a że zrezygnowano z partii mówionych, to miejsca na teksty jest pod dostatkiem.

Nie podoba mi się też wprowadzanie komicznych sytuacji do gry, takich jak jakieś pędzące lub spadające kurczaki, misiaczki i inne pierdoły. Albo robimy grę poważną, albo parodię. W FF7 elementy komiczne mieszają się z tragicznymi i wychodzi z tego miszmasz trudny do strawienia. Choć może nie dla Japończów. Ale jest to gra, która może się podobać, choć nie każdemu, a zwłaszcza nie tym, którym podobały się Beholdery, czy LoL :)

Jest jeszcze jedna sprawa. Czy role-playing z widokiem oczami bohatera/ów są lepsze niż te z rzutem izometrycznym? Ja wolę ten pierwszy sposób przedstawiania świata (bo za dużo grałem w beholderską trylogię ;). Choć Diablo też jest niezła (tyle, że to zręcznościówka). Mimo wszystko nie mam przekonania do japońskich produkcji, choć Mangę lubię, ale bez przesady:).

Gratuluję takiego podejścia do FF7. Oby więcej prawdy, a mniej komercji gościło na łamach Gamblera. Choć nie jest to łatwe. Trudno się przeciwstawić, kiedy wszyscy pieją z zachwytu nad czymś, co nam się nie podoba. A może mamy wypaczony gust, coś nie tak z nami itd., może lepiej się nie odzywać? Tylko że potem będą mówić, iż w Gamblerze dali 90 z hakiem procenta, a to taka kiła. Do usłyszenia na polach bitew stu...

Kolega Zooltar, który pisał o FF7 naprawdę się grą zachwycił i nawet ją skończył (zważywszy że gra się ponad 60 godzin, to jest to kawał pracy). Przy każdym spotkaniu nie omieszka wypomnieć mi dwóch rzeczy: niskiej oceny TA i złej opinii o FF7. Dlatego też muszę zdementować plotki, jakoby Zooltar został kupiony przez firmę Square i pełnił rolę agenta wpływu. On niestety ma, po prostu, taki okropny gust :). Ale żyjemy, ku mojemu ubolewaniu, w państwie demokratycznym i każdy ma prawo do własnej opinii (mój Boże, przecież to straszne!).

Arek „Arky" Kriszpin
arky@friko.onet.pl
http://friko.onet.pl/bb/arky)

DIABLO CAVE

I. Piąteczka za Diablo Cave. Nareszcie można poczytać o Diablomaniakach i udowodnić innym, że czterogodzinne klikanie myszą nie jest zajęciem nudnym ani nużącym :-). W Diablo gram od baaaardzo dawna. Niestety, na BN nie pojawiam się zbyt często (jeśli ktoś chciałby się dowiedzieć, jak działa najstarsza centrala telefoniczna w byłym Układzie Warszawskim to zapraszam do siebie). Obecnie męczę Hellfire. Cokolwiek złego by o tym dodatku mówić (a spotkałem takich graczy, którzy wyrażali się niezbyt pochlebnie), jest to przecież dodatek do najlepszej gry wszech czasów. Chwilowo gram Barbarzyńcą o imieniu GluGol i mam 39. poziom (315 STR, 65 MAG, 120 DEX, 215 VIT). Uzbrojenie: King's Axe of Haste, Saintly Plate of Deflection, Awesome Crown of The Stars, biżuteria of Zodiac, AC: 185, to hit: 202%, Damage: 272-314. Może nie jest to najlepsze uzbrojenie pod słońcem, ale za to w 100% przeze mnie osobiście znalezione.

Duże oklaski dla Marcina Perkowskiego za udostępnienie ogółowi znalezionego rękopisu [chodzi o laureata pierwszej nagrody w konkursie Diablo Writer - EM]. Jak facet skończy klikać myszą, to ma na starość fach w łapie i może zakasować samego mistrza Sapkowskiego. Wszystkich, którzy chcieliby poznać bliżej produkt Sierry zapraszam do odwiedzenia mojej witryny http://www.strefa.com/PiRozek/. Myślę, że znajdziecie tu wiele pomocnych informacji na temat Hellfire. Przy okazji ogromna prośba: może ktoś miałby ochotę pomóc w tworzeniu stron? Poszukuję Unique Items z Hellfire (*.pcx lub *.gif). Samemu naprawdę trudno znaleźć wszystkie unikaty :-). Proszę nadsyłać na pirozek@kki.net.pl.

GluGol (glugol@kki.net.pl)

II. Chciałbym się wypowiedzieć na temat cheatowanych postaci, a w szczególności zaprzeczyć, jakoby miecz The Grandfather był cheatem. Gram od dawna w Diablo multiplayer (IPX) i znalazłem właśnie taki miecz (bodajże u Lazarusa). Jedna z unikalnych jego właściwości to jednoręczność. Nie jest w porządku wysyłanie do Diablo Cave cheatowanych postaci. Ja sam nigdy nie używałem i nie mam zamiaru używać cheatów, bo psuje to całą zabawę.

Maciej Dworakowski - UnKnowN
mdworak@priv.onet.pl
http://priv.onet.pl/jg/2mpage

III. Mam kilka pytań w sprawie Diablo. Oto one:

- Po co jest księga Fungus Tome?
- Do czego służą muchomory (na poziomie 9 lub 10-12)?
- U kowala widziałem przedmioty, które kosztują około 199 000. Problem polega na tym, że w plecaku mieści się 200 000, więc nie ma miejsca na kupowany przedmiot. Jeśli nie można go kupić, dlaczego figuruje na liście?

Kiedy grałem w Diablo, raz zdarzył się prawie cud. W beczce znalazłem Messerschmidt's Reaver - topór, zwiększający obrażenia o 200% plus 15 punktów oraz dodający +5 do wszystkich atrybutów. A dlaczego prawie cud? Ponieważ grałem łuczniczką o imieniu Cięciwa. Obecnie moja Cięciwa ma następujące cechy: 36. poziom, Strength: 140, Magic: 140, Dexterity: 320, Vitality: 165, AC: 242, To hit: 288%, Damage: 85-88. Posiada przedmioty: Veil of Steel - hełm, Bovine Plate - zbroja, Amulet of the Zodiac +20 all, 2 Ring of the Zodiac (+19 i +17 to all, kupione u kowala). Wielkim wstydem Cięciwy jest łuk: 3-6 damage, to hit +78%, +14 all. Niestety, na moje usilne prośby o pożyczenie dobrego łuku napotkani bossowie „wyskakiwali z dobrej broni białej" (muszą umyć sobie uszy). Wiem, że w świecie Diablo są postacie, które z łatwością pozbawiłyby życia moją postać, lecz Cięciwa chociaż nie jest kantowana. Z drugiej strony postać, która jednym ciosem powala hordy, jest nudna. W Diablo chodzi o nastrój, taktykę (w zabijaniu i uciekaniu) - trzeba się bać o życie swojej pupilki.

Singir z Nowego Miasteczka

Fungus Tome i grzybki (THIS IS A BIG MUSHROOM), to elementy potrzebne do wykonania jednego z zadań. Zabierz książkę, idź do Adrii, zabierz grzyb, idź do Pepina, wróć do Adrii. Nie jestem pewien, czy podałem prawidłową kolejność (trzeba jeszcze zabrać mózg zabitego demona z jaskiń), ale na pewno do wykonania zadania potrzebna jest rozmowa z Adrią i Pepinem. U kowala można kupować wszystkie przedmioty (również te bardzo drogie), jeżeli postać założy Auric Amulet (masz dzięki niemu nawet 400 tys. w ekwipunku). Aha, jeżeli grałeś z wpisanym command.txt z nowymi postaciami i nowymi questami, to możesz nie dostać tego Amuletu. Znalezienie messerszmita w beczce, to najlepszy dowód na to, że powinno się dokładnie zwiedzać lochy. Kto by pomyślał? Faktycznie szkoda, że grasz łuczniczką, a nie barbarzyńcą.

Mam wrażenie, że na poziomie trudności Hell nie ma postaci, która na przykład w Krypcie dałaby sobie radę bez najmniejszego trudu. Mam dość wysoko wywindowanego czarodzieja (podawałem jego cechy w poprzednim numerze, a zdążyły się jeszcze trochę poprawić), ale co z tego, skoro część potworów jest na magię całkowicie odporna? Jasne, że można latać w koło i walić Apokalipsą. Teraz mam niezbyt dużo czasu na Diablo, ale staram się rozwinąć cechy barbarzyńcy i konieczność gonienia potworów atakujących na odległość doprowadza mnie do szału.

Żegnam Was do następnego miesiąca. Może jakieś opinie o najnowszych role-playing (Lands of Lore 2, Fallout)? A może ktoś wziąłby w obronę Final Fantasy VII? Zapraszam!

st. arcymag szt. Erectus Magnificus
jacekpie@lupus.waw.pl



EKG
ELITARNY KLUB GENERAŁÓW

Motto:

Do zwycięstwa potrzeba nam odwagi, odwagi i jeszcze raz odwagi.

Georges Danton

Przypominam, że jeśli taka będzie wola Czytelników, wystartujemy z działem poświęconym grom Magic: The Gathering oraz Spells of the Ancients (na wzór Diablo Cave w Gildii). W końcu są to wybitne strategie, choć ich Sztuczna Inteligencja pozostawia wiele do życzenia. Na początek przedstawię kilka swoich uwag o atutach poszczególnych kolorów.

KONKURS

WYŁĄCZNYM I JEDYNYM SPONSOREM KONKURSÓW W EKG JEST FIRMA IPS COMPUTER GROUP (Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642 27 66).

Rozwiązanie poprzedniego konkursu zostanie podane w następnym numerze. Miesiąc temu wyjaśniłem, jakie są warunki uczestnictwa w konkursach. W tej edycji nagrodami są dwie świetne kontynuacje turowych przebojów, a mianowicie Master of Orion II i Lords of the Realm II. Prawidłowe odpowiedzi są punktowane (w kolejności - od 1 do 4 punktów).

1. Jak brzmią tytuły dwóch gier opartych na systemie Warhammer?
2. Ile punktów mana trzeba poświęcić na wystawienie Ornithoptera?
3. Danish Swordsmen, Spanish Knights i inni - to wojska najemne, których usługi można kupić w pewnej grze. Jakiej?
4. Bohaterem jakiej gry jest oficer Lambert Ash?

ODPOWIEDZI PROSZĘ PRZYSYŁAĆ NA KUPONIE DO 20 MAJA!!!

LISTY

Chcę przesłać wrażenia z Tematu Numeru G 2/98. Taaaak. Coś, na co długo czekałem. RTS-y to jest to! Oto moje spostrzeżenia i uwagi.

1. Ogólnie, artykuł „Czas jest Twoim wrogiem" bardzo mi się spodobał - jest napisany jasnym językiem i może zachęcić każdego do strategii czasu rzeczywistego.
2. Dużą zaletą jest przekrojowość, czyli ukazanie ewolucji (i rewolucji) RTS-ów.
3. Słuszna opinia o Dune II (choć sam jestem maniakiem Warcrafta 2, to uważam ją za grę GENIALNĄ, WYBITNĄ, KICK-ASS i gdybym mógł ją ocenić, dałbym jej chyba ze 101%).
4. Ciągle nie rozumiem, dlaczego wszyscy, wspominając Dune II, mówią: Ordozi. Czemu nie Ordosi?!
5. Jeśli chodzi o pierwszą część Warcrafta to wiem, że uważany jest za fantazyjną Dune, ale zupełnie się z tym nie zgadzam. Inny świat, inna obsługa, inaczej zrobione misje. Trudno nazwać to Dune w wydaniu fantasy. Tak na marginesie - WC1 jest grą, nad którą spędziłem więcej czasu niż nad Civ.
6. Definicja jest dobra (zwłaszcza ta pierwsza).
7. Dlaczego jest aż 5 screenów z C&C i C&C: RA, a z WC2 tylko 2?
8. Co do RTS-a z inteligentnym przeciwnikiem to uważam, że NIGDY nie powstanie RTS z komputerowym przeciwnikiem na poziomie dobrego gracza-stratega. SI musi wykorzystywać przewagę liczebną i manewrową (100 jednostek jednocześnie). Sądzę, że w tym roku pojawi się jakaś strategia (może dwie), która będzie miała świetną SI, a gorsze wykonanie (lub ograniczoną liczbę misji). Reszta nastawi się na Internet. Częściowo jest to słuszne, częściowo nie. Ja sam prawie nie gram w sieci (a już na pewno nie w strategie), więc wolę, jeśli komputer jest „mądry". Aha, oto moja lista przebojów SI w RTS-ach:

   1. Warcraft I
   2. 7th Legion
   3. Warcraft II/Red Alert
   4. Dune II/C&C

Dungeon Keeper - ta gra to MUTANT do kwadratu. Albo się znudzi, albo się skończy. Dobry, ale spartaczony (nie boję się tego twierdzić) pomysł. Gdyby inna była konstrukcja misji i walka, to gra byłaby cudowna, a tak...

Allatar Ailaos

7TH LEGION

Siódmy Legion to gra dość dobra. Największą zaletą jest SI - lepsza niż w WC2 czy w RA. Największa wada to obsługa, po prostu koszmarna. Myszka łapie co drugą jednostkę. Akcja gry jest trochę za szybka, co w połączeniu z obsługą daje wysoki poziom trudności. Ładna grafika, niezły dźwięk, ogólnie - dobra oprawa. Ciekawe misje, no i KARTY. Dziwny dodatek w RTS-ie, ale można się przyzwyczaić. Ogólnie rzecz biorąc, gra jest OK. Moja ocena: 70%. Gorsza od RA, ale nie jest zła. Nie jestem nią zachwycony, lecz gram i jakoś to wytrzymuję. A opinie i oceny w zachodnich pismach wcale nie są wygórowane - widziałem nawet 45% i 5/10 (choć było też 85%). Pozdrowienia z Wrocławia przesyła Allatar Ailaos, pogromca Wybranych, władca Arrakis, itp, itd.

kubape@hotmail.com

www.polbox.com/k/kubape

DUNGEON KEEPER

Dość tego!!! Nie pozwolę obrażać wspaniałego dzieła Petera Molyneoux!!! Może najpierw się przedstawię, gdyż nie pisałem jeszcze do EKG. Jestem nietypowym czytelnikiem tego działu. Otóż nie jestem strategiem! Moją miłością są gry 3D, ale to inna historia. Ze strategii zapadło mi w pamięć tylko kilka tytułów. Warcraft 2, X-Com:TFTD, Settlers i właśnie Dungeon Keeper. Rzeczywiście, wszystkie są dosyć lekkie. Władca Lochów to nie żaden gniot, tylko JEDYNA Z OSTATNICH CZASÓW STRATEGIA CZASU RZECZYWISTEGO BĘDĄCA CZYMŚ WIĘCEJ NIŻ TYLKO KLONEM WC2 i C&C!!! Jedyna wada - zbyt mało misji. Gra ma świetną grafikę i klimat, jest po polsku, a także potrafi wciągnąć.

shuvar

Gier, nie będących klonami C&C i WC2 jest (i było) znacznie więcej. Nie tylko Dungeon Keeper odszedł od pewnej ustalonej konwencji (że przypomnę tylko Blood & Magic lub 7th Legion). O Władcy Lochów pisaliśmy już sporo i nie tylko ja miałem o niej nie najlepsze zdanie. Może jest coś w tym, że Dungeon Keeper podoba się głównie osobom, które na co dzień nie zajmują się RTS-ami?

MYTH

Chciałbym na łamach EKG, który ostatnio utrzymuje się wyłącznie ze sporów toczonych pomiędzy fanami i przeciwnikami różnych gier strategicznych oraz z kawałów o blondynkach, zamieścić coś w rodzaju poradnika stratega do gry Myth: The Fallen Lords. Sam grę znam bardzo dobrze, moje wiadomości zostały umieszczone na stronie internetowej (http://friko2.onet.pl/ka/mythmike). Jednak tylko niewielka część naszego społeczeństwa ma dostęp do Internetu. Mam nadzieję, że zgodzisz się na kącik poświęcony Myth.

Kilka rzeczy, które ułatwiają grę:

- Kamery nie da się za bardzo odsunąć od pola bitwy, co może powodować niewielkie problemy. Błąd ten został naprawiony w patchu, który znajduje się na serwerze firmy Bungie (ftp.bungie.com/pub/). Najnowsza wersja patcha to 1.2, zajmuje ok. 1,1 MB.
- Myth ma bardzo ciekawą możliwość nagrywania każdej rozgrywki - zarówno tej w sieci, jak z komputerem. Filmy mogą być rozpoznane tylko przez wersję 1.1 oraz wyższe, a główną ich zaletą jest bardzo mała objętość - ok. 10 kB, czyli mniej niż średniej klasy plik graficzny. Każdy film należy przegrać do katalogu tags\local\reco\ i można go odtworzyć, wybierając opcję Saved Films w menu głównym.

Myth jest strategią w całej swej okazałości. Ta gierka to dwa kroki do przodu w dziejach gier strategicznych czasu rzeczywistego. Pierwszy krok to trójwymiarowa grafika. Drugi - podwyższona inteligencja i wprowadzenie generalnej zasady: ilość nie znaczy jakość!

Wykorzystanie terenu. Odpowiednie ustawienie jednostek w terenie jest drogą do sukcesu. A oto jak to zrobić:

A. Ustawiaj łuczników i krasnali na wzgórzach, lecz nie pozostawiaj ich bez obrony.
B. Wąskie przejścia (np. mosty, wąwozy) nadają się świetnie na przyjęcie ofensywy wroga. Używaj formacji nr 1.
C. Chowaj wighty pod wodą (wróg ich nie zauważy).

Atak od tyłu. W dotychczasowych RTS-ach atak od tyłu nie miał istotnego znaczenia. Teraz to wielka broń. Nigdy nie pozwól wrogom zajść się od tyłu, bo wytną szeregi Twojej armii w pień. Jednym ze sposobów na ominięcie ryzyka ataku od tyłu są formacje.

Krasnolud w klinie. To najlepsza i zarazem najtrudniejsza formacja. Utwórz klin złożony z żołnierzy i między nimi ustaw krasnala. Taki oddział będzie szerzyć destrukcję. Gdy wróg użyje tego sposobu, do zabicia krasnala wykorzystaj łuczników.

Jak zabić krasnala? Są dwie jednostki, dla których nie jest to problem. Pierwsza to łucznik, a druga ghoul.

Koktajl Mołotowa proszę! Koktajle Mołotowa sieją spustoszenie, kiedy rzucone są w tłum. Lecz co zrobić, by uzyskać ten tłum? Po prostu poświęć kilka thralli i wyślij ich na pewną śmierć wprost na wroga. Gdy zaatakuje ich duża masa - wysadź!

Krasnal Boom. Jest jeden trik, który potęguje efekt triku wspomnianego powyżej. Wraz z thrallami wyślij jednego krasnala, a drugiego zaraz za nimi. Gdy pierwszy zginie, wysypie miny. Wtedy drugi będzie wiedział, co z nimi zrobić. BOOM!!!

Krasnal-kamikaze. Nie każdy wie, że jedną z najlepszych broni przeciwko Trowom jest krasnal. Koktajl całkiem nieźle rani Trowy. Gdy jednak wiesz, że wróg na pewno zabije krasnalka, możesz mu nieźle uprzykrzyć życie. Upuść wszystkie ładunki oprócz jednego i czekaj na Trowa. To naprawdę działa.

Używaj formacji. Formacje, rzecz rzadko spotykana w RTS-ach, znalazły zastosowanie w Myth. Generalnie ułatwiają życie, ale mogą też stać się groźną bronią. Oto przykładowe ustawienia jednostek w formacjach:

A. Rycerze - wąskie formacje (krótka linia);
B. Łucznicy - linia z bata (4);
C. Krasnale - luźny szereg (3);
D. wszystkie jednostki w grupie - pudło (5).

Te rady były przeznaczone dla nowicjuszy, ale za miesiąc zajmę się strategiami bardziej zaawansowanymi. Wszelkie komentarze proszę kierować pod adresem redmike@friko.onet.pl. [i oczywiście do EKG - gen. B.]. Do zobaczenia, Drodzy Generałowie. Życzę Wam nieprzespanych nocy i jak najgorszych ocen spowodowanych grą w najlepszą RTS wszech czasów ;)

Wasz oddany dowódca armii północy i zabójca okrutnego Balora

Mithrandir (redmike@friko.onet.pl)

PS Jest to tylko niewielka część informacji zawartych na mojej stronie WWW, więc wszystkich szczęśliwców posiadających dostęp do Interku serdecznie zapraszam!

[A my zachęcamy do przeczytania opisu gry Myth: The Fallen Lords na str. 84 - red.]

TOTAL ANNIHILATION

Do napisania tego listu skłoniła mnie recenzja gry Total Annihilation Jacka Piekary z Gamblera 1/98. Wiem, że w naszym pięknym kraju każdy ma dzisiaj prawo do własnego zdania. To dobrze/niedobrze (niepotrzebne skreślić). Uważam jednak, że Jacek znacznie zaniżył ocenę TA, a jako zagorzały fan tego tytułu nie mogłem tego tak zostawić. Argument, że grze brakuje, jak to napisał, playability - a jest to tylko jego osobiste odczucie - nie jest powodem, żeby tak zaniżać ocenę programu, dla wielu osób najlepszego RTS-u, jaki powstał. I naprawdę dziwi mnie, że przytaczając tyle zalet TA, Jacek w ostatecznym rachunku wystawił jej taką ocenę. Zastrzeżenia mam też do co do noty za grafikę, która jest znakomita [grafika, a nie nota - przyp. gen. B], właściwie najlepsza, jaką można było do tej pory zobaczyć w RTS-ach. I nie trafia do mnie argument Jacka, że jednostki są za małe. Są w sam raz, a tak dokładnej animacji i dbałości o szczegóły nie widziałem wcześniej w żadnym RTS-ie, a obejrzałem ich sporo. A co do Dark Reign, również opisywanego przez Jacka, ocenionego (niesłusznie!) znacznie wyżej od TA, to uważam, że jest to TOTALNY NIEWYPAŁ! Fani Total Annihilation, łączcie się!

Lord Urbi (Marcin Urbiczek)

Podobno moja ocena TA jest najniższa w świecie (przynajmniej w świecie cywilizowanym, bo nie wiem jak tam ją oceniały pisma w Burundii, Bangladeszu czy innych Włoszech). Ale nie zrobiłem tego, aby zapisać się w annałach jako recenzent, który ocenił grę niżej niż inni. TA naprawdę nie wzbudziła mojego entuzjazmu. A gra po stronie Core (czyli wewnątrz labiryntów) to już horror. Oczy wysiadały mi po półgodzinie siedzenia przed monitorem. Jednak podkreślam: ocenę 65% według zasad Gamblera dostaje gra DOBRA. Część Czytelników (dotyczy to też niektórych recenzentów) nie zdaje sobie sprawy, iż już ocena powyżej 60% oznacza, że grę warto kupić i że może się ona podobać. Na szczęście, nie jestem w Gamblerze osamotniony w swej opinii o TA. Sir Haszak twierdzi, co prawda, że dałby trochę wyższą ocenę, ale też nie na poziomie światowym.

Teraz co do Dark Reign. Przy tej grze spędziłem o wiele więcej czasu niż przy TA, bo wydawała mi się ciekawsza i bardziej wciągająca. Oceniłem ją jednak zaledwie o 6% wyżej niż TA, a więc nie jest to „znacznie wyżej", jak chce Lord Urbi. Tak czy inaczej, hitem numer 1 ostatnich miesięcy jest dla mnie Dark Colony (bez bicia jednak przyznaję, że nie miałem czasu usiąść do Gettysburga i Mytha), chociaż zdaje się, że nie zyskała ona w Polsce tak wielkiego grona zwolenników, jak TA, a szkoda. GORĄCO polecam. Fani Dark Colony, łączcie się!

DUNE 2000

W roku 1992 powstała w firmie Westwood gra Dune II, będąca kontynuacją przygodowo-strategicznej Dune. Dune II to gra-legenda, uważana za pierwszy RTS w historii, a przy tym program wyśmienity, wciągający i do tej pory cieszący się ogromną sympatią graczy. Nie da się jednak ukryć, że program zestarzał się z biegiem lat, wystarczy spojrzeć na interfejs użytkownika. W związku z tym miło mi Was powiadomić, że już niedługo na sklepowych półkach zagości Dune 2000! Najważniejsze elementy, charakterystyczne dla Dune II, będą zachowane, ale dojdzie kilka nowych opcji. Przede wszystkim, możliwość gry wieloosobowej przez Internet lub sieć lokalną. Interfejs będzie zmieniony i podobny do tego znanego z Command & Conquer. Zmieni się również grafika, będzie w wysokiej rozdzielczości. Oczywiście nadal będziemy mogli korzystać ze znanych z Dune II jednostek (Devastatory, Deviatory, Sonic Tanki), nie zmienią się również główne strony konfliktu (Ordosi, Harkonnenowie, Atrydzi). W Dune 2000 będziemy już oglądać briefingi w formie filmowej.

MAGIC: THE GATHERING

Oczywiście najlepiej byłoby, gdybyśmy mogli sobie wybrać ze wszystkich kolorów najlepsze i najbardziej efektywne karty. Ale tego zrobić się nie da. Trzeba więc zdecydować się, jaki kolor będzie naszym podstawowym. Aby talia była efektywna, możemy ją złożyć z kart najwyżej trzech kolorów. Oto kilka moich uwag na temat atutów poszczególnych kolorów.

Zielony. Ogromnym atutem zielonej talii są takie karty, jak: Lure, Venom czy Regeneration oraz potwory - Bazyliszek lub Cockatrice (po polsku to też bazyliszek). Tu dojście jednej karty może obrócić grę o 180°. Wystarczy, że na stole pełnym kreatur, gdy przeciwnik ma przewagę, rzucimy czar Lure, aby w jednej turze zakończyć walkę. Poza tym w zielonej talii są dostarczyciele mana, np. Llanowar Elfs i Birds of Paradise, a to też się przydaje (zwłaszcza na początku podróży przez Shandalar).

Biały. Najcudowniejsza karta to Spirit Link. I do obezwładnienia przeciwnika, i zaczarowania własnego potwora. Biała talia ma ponadto wiele kreatur dysponujących bandingiem, a ta cecha zarówno w ataku, jak i obronie jest nieoceniona. Biała talia ma wiele kart o najwyższym stopniu przydatności, np. Divine Transformation i Blessing.

Czarny. Trudna talia na początku podróży po Shandalarze, ale bardzo zyskuje, w miarę dokupywania nowych kart. Cóż to za wspaniała możliwość rzucić na wrogiego, silnego potwora czar Terror, a następnie przywrócić go do życia po swojej stronie czarem Animate Dead. Na wroga czeka sporo przykrych niespodzianek, których sprawcami są głównie kreatury mające zdolność regeneracji. Możemy więc bezkarnie atakować przeciwnika i bronić się bez strat własnych. Umiejętnie stosowana Pestilence to bardzo skuteczna broń.

Niebieski. Unsummon, Control Magic i Counterspell mogą doprowadzić wroga do szału. Bardzo niebezpieczny jest również Time Elemental, przydaje się Clone. Niebieska talia wydaje mi się najlepsza jako „talia wsparcia" - jest jednak trochę za słaba, aby tylko z niej składać deck. Ancestrall Recall to karta w tej talii obowiązkowa.

Czerwony. Najbardziej niszczycielska talia. Czary Disintegrate, Lightning Bolt czy Fireball mogą skutecznie powstrzymać większość wrogów. Do tego dochodzi Mana Flare, podwajający mana dostarczaną przez lądy. W połączeniu z czarami destrukcyjnymi stanowi to bardzo groźną broń. W czerwonej talii jest też bardzo fajny potwór, Kird Ape (trzeba mieć jednak zielono-czerwoną talię, by go w pełni wykorzystać).

Karty bezkolorowe. Wszelkiego rodzaju artefakty i artefaktowe potwory. Dla mnie podstawową kartą jest Howling Mine. Posiadanie czterech tych kart w talii powoduje, że możemy zwiększyć liczbę kart w całym decku ponad zalecane 60-65 (bo „przerób" staje się dużo większy). Połączenie Howling Mine z Ivory Tower lub Black Vise, to piękna sprawa. Na początku podróży po Shandalarze mogą się przydać łatwe do zdobycia Clay Statue. Wiele osób bardzo lubi korzystać z Moxów wszelkiego rodzaju. O Black Lotosie i Sol Ringu nie muszę chyba pisać - trzeba je mieć.

Żegnam się z Wami do następnego numeru i przypominam o nadsyłaniu materiałów na krążek CD.

generalissimus Bócevau, najwyższy strateg rodu Harkonnenów, w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów

jacekpie@lupus.waw.pl

KUPON (nakleić na kartkę pocztową!)
KONKURS EKG 05/98:

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

Imię i nazwisko: .....

Adres .....

.....

KLUB SPORTOWY GAMBLER

Przed Wami kolejne, osiemnaste już wydanie Klubu Sportowego Gambler. Jego doskonałym uzupełnieniem, a raczej nierozerwalną częścią, jest majowy KSG CD. Na krążku znajdziecie ponad 100 save'ów z bramkami z gry FIFA 98, kilkanaście zapisów goli z SWOS i NHL 98 (do ich odtworzenia potrzebne są oryginały ww. gier) oraz pierwszy numer ComputerSports Magazine II - komputerowego „ekstramagazynu" sportowego. Jest to jedyny znany mi niekomercyjny magazyn „o piłce nożnej i nie tylko", który można oglądać oraz... SŁUCHAĆ. Tego nie można przegapić!

Sekcja piłki nożnej

Apel do sensiblowców

Drodzy sensiblowcy. Co się z Wami dzieje? W lutowym wydaniu KSG ogłoszono konkurs na najładniejsze bramki w SWOS, FIFA 98 i NHL 98. Tylko trzy osoby [do połowy marca - red.] przysłały swoje bramki z Sensible'a. Weźcie się do roboty i przyślijcie swoje najlepsze zagrania. Nie pozwólcie, aby mówiono, że najlepsza piłka nożna, jaką dotychczas zrobiono, umarła, że jest już historią. Wiem, że wielu ludzi nadal gra w Sensible'a. Ma on swoich wiernych zwolenników, więc ruszcie d... i przyślijcie swoje bramki. Pokażcie, że potrafimy stworzyć kolektyw, poprzyjcie swoją Ulubioną! Jest nas, zwolenników SWOS, jeszcze trochę, więc proszę Was, nie poddawajcie się, walczcie, nie dajcie się pogrzebać! Nie przynieście Sensible'owi wstydu!!!

Undertaker (Under1@polbox.com)

Taktyki zwycięstwa: FIFA Road to World Cup 98

Piłka nożna to ostatnio najpopularniejszy sport na Waszych elektronicznych maszynach. FIFA Road To World Cup 98 robi wśród sympatyków wirtualnego futbolu prawdziwą furorę. Wskazują na to Wasze listy. Cieszę się, że niektórzy z Was nie tylko podają swoje osiągnięcia (bramki), ale także radzą, jak ogrywać w FIFA przeciwników. Niestety, robią to tylko nieliczni. Szkoda, bo nie jest to takie trudne, ale pożyteczne i nobilitujące.

I. Ustawienie drużyny:

4-3-3 - to mój faworyt. Defensywa: sweeper. Środkowy pomocnik i napastnik wysunięci do przodu. Atak Bias na maksa. Mocnym drużynom proponuję strategię średniego ataku - suwak na czwartej pozycji. Grającym słabymi zespołami polecam ustawić suwak na trzeciej pozycji, a po strzeleniu bramki przestawić go o dwie pozycje do tyłu. Te środki ostrożności obowiązują tylko na najwyższym poziomie trudności (World Class), więc jak ktoś gra na Beginner, to suwak na pozycję 5 i wygrywamy 15:0. Yeah!

Z całym szacunkiem dla twórców tej gry - komputer to debil. Bramki strzela jedynie w takich oto sytuacjach: piłka gdzieś w połowie boiska, zawodnik z całej siły kopie ją w kierunku bramki, napastnik, zanim piłka spadnie na murawę, główkuje, a bramkarz i obrońcy ze stoickim spokojem patrzą jak piłka wpada sobie do siatki. Podobne zastrzeżenia mam do pracy sędziego. Kiedyś trzy razy z rzędu „skosiłem" przeciwnika (klawisz Q) i nawet nie było faulu. Kiedy indziej dostałem czerwoną kartkę za próbę zabrania piłki wślizgiem (klawisz D)!

Podstawy taktyki:

- W pobliżu własnego pola karnego nie bawimy się z piłką, lecz wybijamy ją mocno (klawisz A) w kierunku bramki przeciwnika. Również główką.
- W środkowej strefie boiska czekamy na dogodną okazję do podania po ziemi albo podajemy górą na skrzydło (w 95% przypadków dalekie podanie do środkowego napastnika kończy się stratą piłki, w pozostałych pięciu - pada bramka. DO AS YOU WISH).
- Gdy futbolówka leci lobem/górą do strefy środkowej boiska, w 90% trafia do środkowego napastnika. Ważne, aby umiał on dobrze przyjąć piłkę. Na World Class praktycznie zawsze mu ją zabierają, gdy na oślep biegnie do przodu. Dlatego po przyjęciu piłki należy natychmiast podać ją do któregoś ze środkowych pomocników.
- W tej grze bramki padają najwyżej z odległości 12 m. Chyba że ktoś ma w składzie Paula Gascoigne albo Marcela Desaily, wtedy i tylko wtedy ma sens strzelanie z większej odległości.
- Po dośrodkowaniu można strzelać główką lub przewrotką (najładniejsze bramki), ale lepiej wycofać piłkę na przedpole, podejść trochę i oddać potężny strzał w światło bramki.
- Z rożnego bramki nie padają w żaden sposób, więc jeżeli wykonujemy korner, ustawiamy się na 3 metrze od pola karnego (najpierw naciskamy E) i dośrodkowujemy (klawisz D).

Co jeszcze? A... Ludzie! Jak chcecie grać na poziomie World Class, to Referee Strictness na maksa! Inaczej ciężko utrzymać się przy piłce.

Szymon Wojczyszyn

II. Gdy gramy słabym zespołem (np. taką Nikaraguą), w opcji Team Management wybieramy taktykę 4-2-4. Korygujemy ją trochę, przesuwając zawodnika z numerem 10 odrobinę do przodu. Najlepszego napastnika drużyny przenosimy do rezerwy (będzie naszym jokerem w talii blotek). Gdzieś pod koniec pierwszej połowy meczu wpuszczamy jokera na boisko i zmieniamy ustawienie drużyny na 4-3-3. Ta metoda powinna zapewnić wywalczenie zwycięstwa w drugiej połowie różnicą 2-3 bramek.

Najłatwiejszy sposób strzelania bramek to dośrodkowanie, przyjęcie piłki na pierś i strzał z prostego podbicia. Wystarczy wcześniej przedrzeć się pod pole karne przeciwnika, zagrać piłkę do któregoś z zawodników znajdujących się przy narożniku boiska, wrzucić piłkę na pole karne i nacisnąć przycisk strzału. Czasami obrońca drużyny przeciwnej próbuje nam przeszkodzić w dośrodkowaniu, wystarczy wtedy nacisnąć przycisk ALT i minąć go zwodem. Ta metoda skutkuje w 75%.

Kermit '98

Odgrzane i ugotowane

Pod tym oryginalnym tytułem kryją się interesujące informacje dla prawdziwych fanatyków wirtualnego sportu. Dotyczą zarówno sportów już omawianych w KSG, jak i tych, które nigdy wcześniej nie trafiły na strony Klubu. Życzę Wam: Smacznego!

1. Golf

Tiger Woods, jeden z najlepszych golfistów na świecie [pisaliśmy o nim w KSG nr 9/97 - przyp. red.], w lutym br. podpisał kontrakt z firmą Electronics Arts na wydanie oficjalnej gry komputerowej opatrzonej jego nazwiskiem. Nie wiadomo, czy będzie to tylko przeróbka ostatniej wersji Links LS z podobizną Tygrysa na okładce i komputerowym golfistą o podobnej sylwetce, czy może nowatorska gra, w której udoskonalono engine i jeszcze bardziej pogłębiono realizm. Amerykańscy fanatycy wirtualnego golfa powinni się o tym przekonać na początku lipca 1998 r.

2. Boks

Tych, co wciąż pamiętają wyczyny Andrzeja Gołoty, co z zainteresowaniem śledzą poczynania Przemka Salety oraz naszego niemieckiego mistrza świata, Dariusza Michalczewskiego, powinna zainteresować gra Championship Boxing Manager.

Według jej autorów, CBM oddaje wszystkie najistotniejsze aspekty zarządzania zawodową stajnią bokserską. Gra pozwala prowadzić do 3 bokserów wagi ciężkiej (i tylko wagi ciężkiej) jednocześnie. Można uzgadniać poszczególne punkty ich kontraktów, zapewniać im odpowiednie zaplecze treningowe (szkoleniowców) i medyczne (masażystów i lekarzy).

Jako „menago" prowadzisz trudne finansowe negocjacje z menedżerami innych bokserów, musisz godzić się z kontrowersyjnymi decyzjami sędziów (15, każdy z indywidualnymi charakterystykami) i na dodatek zdzierżyć niejedną porażkę Twoich podopiecznych. W unikaniu ich pomogą Ci szczegółowe dane o poczynaniach Twoich bokserów - będziesz miał do nich dostęp podczas ringowych pojedynków. Na ich podstawie wybierzesz taktykę walki. A na szczyt światowego boksu droga wyboista i daleka - Twoi sportowcy będą musieli rywalizować z co najmniej setką innych zawodników (każdy opisany 14 cechami).

Twórcy CBM zadbali też o oprawę audiowizualną gry. Jej atuty to: w całości animowane walki bokserskie i 16-bitowe realistyczne efekty dźwiękowe.

Wersja demonstracyjna gry jest dostępna w Internecie pod adresem: www.interlog.com/~gardiner/simulations.htm

3. Nagano 98

Wybrałem się niedawno na poszukiwania pewnej olimpijskiej dyscypliny sportu - a dokładniej, jej symulacji komputerowej. Okazuje się, że owa dyscyplina jest na tyle popularna, iż w jej symulację można zagrać na większości platform elektronicznych.

Sympatycy curlingu posiadający komputery Apple mogą sobie pograć w Richard's Curling Game. Gra jest dostępna za darmo w Internecie pod adresem: http://hyperarchive.lcs.mit.edu/HyperArchive/Abstracts/Recent-Summary.html.

Właściciele Nintendo 64 znajdą curling w grze Nagano Olympics. Fanatycy tej dyscypliny sportu mówią, że jest to najbardziej realistyczna „zręcznościowa" symulacja curlingu, jaka kiedykolwiek powstała.

Natomiast na PC w curling pobawić się można w WinCurl kanadyjskiej firmy Ivany Software. Zainteresowanym podaję adres internetowy, pod którym dostępna jest wersja demonstracyjna gry: http://ourworld.compuserv.com/homepages/GenoSajko. Podobno istnieje jeszcze jeden symulator curlingu na PC o nazwie Procurl 3.0.

Na koniec smutna informacja dla maniaków czarnego krążka. Tytuł oficjalnego olimpijskiego symulatora hokeja Nagano 98 otrzymała gra Actua Ice Hokey firmy Gremlin. Niestety, najprawdopodobniej nie będzie sprzedawana w Polsce.

Kristoff (kristoff@gambler.com.pl)

CLUB SIMULATOR

Sie ma! Tu nadaje Zgred Killer. Kolejny, jakże pomocny, odcinek Klubu Symulacji Wszelakich.

Nowości

Test Drive 4. Ocena - nie spełnione nadzieje.
Front Line Fighters. Ocena - idzie nowe... albo wraca. To już było.

Ogłoszenie

Kupię zestaw sportowych amortyzatorów do A-grupowej fury z węglem. Woźnica.

Za fajerą

Oto dalszy ciąg porad Docenta do gry Nascar Racing II i obiecana charakterystyka toru Watkins Glen.

* * *

WATKINS GLEN. Trasa dość kontrowersyjna, jazda na niej to prawdziwy sprawdzian umiejętności. 7 zakrętów w prawo. Średnio długie proste, zakończone ostrymi zakrętami, a czasem wężykami zakrętów. Długość dość znaczna - 2,45 mili. Nie osiąga się na niej jednak zawrotnych prędkości. Ustawienie samochodu dla tej trasy to sztuka dla sztuki. Nie będę się na ten temat rozpisywał, gdyż każdy ma inne wymagania. Pamiętajcie jednak, że rozdysponowanie wagi samochodu na tym torze to jedna z ważniejszych rzeczy. Spoilera też nie powinno się ustawiać w jedną stronę, gdyż są długie proste i ostre zakręty. Opony na tym torze palą się najbardziej, chyba że będziemy wolno wchodzić w wiraże, co się raczej nie opłaca... Temat ustawień dla tego toru zostawiam do głębszego przemyślenia. Jeśli macie jakieś pytania - piszcie: docent@kki.net.pl.

Teraz kilka słów o taktyce jeżdżenia. Aby się dobrze grało, należy mieć płynną animację. Grafikę ustawiamy więc według własnego uznania [a raczej, możliwości komputera - Z.K.]. Radzę tylko ustawić „opponents ahead" na max, gdyż dobrze jest widzieć, co dzieje się przed nami. Najlepiej gra się joystickiem analogowym (a jeszcze lepiej kierownicą, ale tej zabawki nie posiadam, jak zresztą większość graczy).

Na szybkich torach wyprzedzamy przeciwników, zakręcając raczej spokojnie, najlepiej po wewnętrznej prostej. Gdy w takim stanie wchodzimy w zakręt, komputer odpuści i nie będzie jechał dalej po zewnętrznej, tylko zjedzie za nas (jeśli tego nie zrobi, to i tak nas nie wyprzedzi, chyba że mamy złe przełożenia). Na krótkich torach sposób ten zawodzi, gdyż prawie niemożliwe jest wjechanie na wewnętrzną przeciwnika. Tu najlepiej palić gumy... Wjechać na zewnętrzną, przy średnim poślizgu zrzucić bieg na niższy i wyprzedzać na zakręcie. Uprzedzam, aby móc robić to dobrze, należy opanować sterowanie. Na prostych raczej trudno wyprzedzać.

Wypadki, łaskotanie się etc... To najpiękniejsze wydarzenia w grze. Jest wiele sposobów na robienie stłuczek. Wymaga to pewnego wyczucia, aby nie uszkodzić za bardzo własnego auta. Niestety, w grze nie da się tak jak w rzeczywistości przygwoździć kogoś do bandy. Nie powinno się też uderzać równolegle od tyłu, gdyż klapa silnika wygina się i w zasadzie nic nie widać (pilot mówi, co się dzieje, lecz przypomina to sytuację „prowadzi ślepy kulawego"). Najlepiej uderzać w tylną boczną wewnętrzną część innego wozu na zakręcie. Przeciwnik wpada w młynek i uderza w bandę, a my po odpowiedniej kontrze na kierownicy znów spokojnie jedziemy.

Jeśli pilot zaczyna coś paplać nam nad uchem, należy go spokojnie wysłuchać. Przeważnie mówi o tym, że należy zmienić gumy, zatankować paliwo, wyprzedzić tego z przodu etc... Jeśli jednak powtarza coś w kółko, to znaczy, że gdzieś wydarzył się wypadek. „We've got a spin on the..." oznacza, że jakieś auto zrobiło kołowrotek na... (lokalizacja). „We've got a big mess on the..." - wielki bałagan na... Gdy mówi coś takiego, należy uważać. Gdy dojeżdżamy do miejsca zdarzenia, słyszymy: „GO HIGH" (jedź wyżej) lub „GO LOW" (jedź niżej). Lecz nie zawsze jest to prawda i należy samemu ocenić sytuację. Gdy słyszymy: „Watch the crash! Watch the crash!" - trzeba zwolnić, gdyż wypadek jest naprawdę blisko. Przeważnie cały karambol mijamy po wewnętrznej, jadąc po trawie, bo samochody wbrew ogólnym zasadom nie zjeżdżają z drogi.

Na koniec o malowaniu aut. Na początku radzę pójść do UNDERBODY SHOP i pomalować karoserię. Następnie do DETAIL SHOP - i tu się zaczyna zabawa. Można zrobić z samochodu, co tylko się zechce. Albo jeżdżącą reklamę Kodaka, albo piękny czarny wóz z płomieniem na burcie. Warto też wspomnieć o reklamach, które można otrzymać po kliknięciu prawym klawiszem myszy na symbolu pieczątki. Na koniec SUIT SHOP, czyli ubiór teamu. Tu także możemy wybrać dowolne barwy.

Ogólnie gra jest genialna. Należy pamiętać o taktykach jazdy i przez cały czas być skupionym - najmniejszy błąd może się skończyć tragicznie. Jazda, oczywiście, powinna się odbywać na 100% race, co zajmuje ok. 2 dni, razem z przygotowaniami i wybieraniem odpowiednich ustawień. Niestety, nie ma opcji SAVE podczas jazdy, pozostaje więc tylko... zostawić włączony komputer na nockę. Lecz pamiętajcie - gdy znudzi Wam się granie, możecie zawrócić samochód i pognać przed siebie...

Docent <docent@kki.net.pl>

Parszywa Dziesiątka

Po raz kolejny Pilot Nightman:

1. The Need For Speed
2. Grand Prix 2
3. Seawolf
4. MechWarrior 2
5. Comanche 3
6. Comanche
7. F-14 Fleet Defender
8. Test Drive: Off Road
9. Screamer 2
10. Extreme Assault

I dla porównania moja osobista, zgredowo-killerowa aktualna „dycha", obejmująca gry, którymi zajmowałam się przez ostatnich 12 miesięcy.

1. Rally Championship
2. Screamer Rally
3. Top Gun
4. F-22 Air Dominance Fighter
5. Mi-24 Hind
6. Longbow 2
7. Flying Corps Gold
8. 1942 Pacific Air War
9. The Need For Speed 2
10. Hornet 3.0

Większość moich ulubieńców to gry w miarę nowe, choć są też wśród nich stosunkowo stare, lecz - podobnie jak wino - im starsze, tym lepsze. Na razie pierwszą pozycję od reszty dzieli wielka przepaść, jeśli chodzi o czas pojawienia się.

Listy

Dostałem ostatnio ciekawy list od Daniela Złocha - dzięki za zdjęcie Peugeota 306 Maxi, to dopiero nieziemska fura! Oto fragmenty listu.

* * *

Myślę, że do każdej gry ktoś już wymyślił jakiś tip lub sposób na jej przejście. A ja się z nich śmieję, bo ten, co czyta tipy, nie może nazwać siebie „rasowym" graczem [co racja, to racja - Z.K.]. Postanowiłem napisać tipy oczywiste, na które nikt jeszcze nie wpadł, a przynajmniej ich nie opublikował. Jednocześnie ma to być kpina z „tipsowców"!!

- **The Need For Speed 2**
- Jeśli będziesz jechał najszybciej, a w miejscu pozycji zawsze będzie jedynka, to wygrasz.
- **Mi-24 Hind**
- Jak wszystko zniszczysz, to... wszystko zniszczysz!
- **Gunship 2000**
- Gdy zabraknie Ci paliwa, to spadniesz [warto sprawdzić w innych symulatorach lotu, może zadziała - Z.K.].
- **F-22**
- Spróbuj katapultować się, lecąc „do góry nogami", może poznasz pana kreta (warunek - bardzo mała wysokość lotu).

Prawda, jakie genialne! Po prostu wspaniałe w swej prostocie.

Daniel Złoch

Rzeczywiście - „tipy" są genialne i wspaniałe. Polecam się na przyszłość, jeśli Szanowny Pan odkryje więcej takich „ułatwień".

Podsumowanie

Ludzie, Megane Maxi forever! Jestem już w połowie rajdu Network Q RAC i nadal jestem pierwszy w generalce! Polecam wszystkim trening w Rally Championship. Do zobaczyska za miesiąc!

col. Zgred Killer

rozwiązania

Final Fantasy VII (PSX) - cz. 1

Rozwiązanie nie zawiera wątków pobocznych (np. zostało całkowicie pominięte Wutai). Opis fabuły i akcji gry jest zredukowany do niezbędnego minimum.

Dysk 1

Midgar

W grze wcielasz się w postać Clouda Strife'a, byłego członka elitarnej organizacji wojskowej „Soldier", obecnie najemnika. Zwerbowała go grupa terrorystów-ekologów zwana Avalanche. Ich pierwsze wspólne zadanie to wysadzenie elektrowni Mako. Według liderów Avalanche, energia Mako i produkująca ją korporacja prezydenta Shinry, to główne zagrożenia dla Ziemi.

Swoją przygodę z FF7 zaczynasz w momencie, gdy pociąg wiozący członków grupy zatrzymuje się na stacji przed reaktorem. Poczekaj, aż Twoi towarzysze rozprawią się ze strażnikami, a następnie przeszukaj ciała (2×Potion). Wejdź do budynku i porozmawiaj z Biggsem oraz Barretem. Idź dalej za resztą grupy. Wejdź do sterowni reaktora. Tam po krótkiej rozmowie przyłączy się do Ciebie Barret. Poproś Biggsa oraz Jessie o otwarcie trzech bram zagradzających drogę. Wejdź do windy i wciśnij przycisk na ścianie. Zjedziesz na dół w pobliże centrum reaktora.

Zejdź schodami na dół i udaj się do następnego pomieszczenia. Porozmawiaj z Jessie i idź za nią. Gdy się zatrzyma, podnieś miksturę leżącą koło niej. Kolejne drabiny, potem krótki spacer po rurze i znów drabina. Dojdziesz tak do pierwszego „Save Point" (lepiej z niego skorzystaj). Do rdzenia reaktora wiedzie już prosta droga. Podnieś materię (Restore) i podłóż bombę. Tu czeka Cię pierwsza przykra niespodzianka. Reaktor ma dodatkowego strażnika - mechanicznego skorpiona. Kiedy pajęczak stanie się kupą złomu, pozostanie około 10 minut do detonacji bomby. Wykorzystaj ten czas na ucieczkę. Pomóż Jessie wydostać się z pułapki i opuść reaktor.

Po eksplozji, kiedy wszyscy się rozejdą, idź schodami w górę i porozmawiaj z kwiaciarką (kup kwiat). Idąc na południe, natkniesz się na oddział żołnierzy Shinry. Skocz na przejeżdżający pociąg. Spotkasz w nim członków Avalanche. Przejdź z nimi do następnego przedziału i porozmawiaj z Jessie (pokaże Ci mapę miasta) i Barretem. Gdy dojedziecie na miejsce, wysłuchaj krótkiego przemówienia lidera Avalanche i skieruj się na zachód. Poczekaj, aż Barret wyrzuci „śmieci" z baru, porozmawiaj z nim i wejdź do środka. Właścicielką lokalu (będącego zarazem siedzibą Avalanche) jest dawna przyjaciółka Clouda - Tifa. Porozmawiaj z nią (możesz dać jej kwiat), a następnie spróbuj opuścić budynek. Pojawi się Barret i po powitaniu z córką zejdzie wraz z resztą drużyny na dolną kondygnację budynku. Porozmawiaj z Tifą i zamów drinka. Następnie zjedź windą na dół.

Wymień kilka zdań z Barretem i Tifą, po czym wróć na górę i skieruj się w stronę wyjścia. Przyjdzie Tifa i przekona Cię do pozostania w szeregach Avalanche, przypominając obietnicę z dzieciństwa. Po tej rozmowie spędzisz noc w barze. Gdy się obudzisz, jedź na górę, przywitaj się z Tifą i wytłumacz Barretowi, jak używać materii. Poznasz cel kolejnej misji - reaktor w sektorze 5. Wyjdź na zewnątrz i zajrzyj do sklepu z bronią. W tym samym budynku na I piętrze jest Beginners Hall. Znajdziesz tam eter i materię All oraz uzyskasz trochę informacji o grze.

Idź na stację i wsiądź do pociągu. Pozwól Barretowi wyładować się na przebywającym w przedziale pracowniku Shinry, a gdy pojazd ruszy, porozmawiaj z Tifą. W tym momencie skaner wykryje w pociągu niepożądany element (czyli Ciebie). Masz kilkadziesiąt sekund na dotarcie do ostatniego wagonu. Po krótkiej naradzie wszyscy wyskoczycie na tory. Tunel kolejowy doprowadzi Cię do elektrowni. Droga do środka wiedzie przez wąski kanał w ścianie. Gdy będziesz już wewnątrz, zejdź po drabinie na dół, skieruj się na zachód i skorzystaj z drabiny znajdującej się koło Wedge'a. Powinieneś trafić do stanowiska Jessie. Przejdź na drugą stronę korytarza i zejdź na dół. Koło Save Pointu znajdziesz namiot.

Porozmawiaj z Biggsem i wejdź do reaktora. Zjedź po rynnie i skorzystaj z zachodnich drzwi. Droga do rdzenia wygląda niemal identycznie jak za pierwszym razem. Podłóż bombę i wróć do sali z rynną. Schody zaprowadzą Cię do windy. Jedź na górę. Zabierz zawartość skrzynki i wejdź do pokoju kontrolnego (zachód). Aby otworzyć drzwi, musisz wcisnąć przycisk w tym samym momencie, co Twoi towarzysze. Przed reaktorem powita Cię Shinra i zapewni Ci towarzystwo swego mechanicznego pupilka. Gdy robot wybuchnie, powstanie wyrwa w ziemi i spadniesz w przepaść.

Kiedy odzyskasz przytomność, porozmawiaj z kwiaciarką Aeris. Wkrótce pojawi się jej prześladowca - Reno z organizacji Turks, porywającej ludzi dla Shinry. Porozmawiaj z nim, a następnie z Aeris. Zostaniesz jej ochroniarzem - musisz zadbać, aby bezpiecznie dotarła do domu. Po drodze kilku żołnierzy Shinry będzie atakować Aeris. Spróbuj ich unieszkodliwić, zrzucając beczki z dachu. Jeśli Ci się nie uda, kwiaciarka będzie musiała walczyć. W końcu wyjdziesz na dach kościoła i, skacząc po dachach okolicznych domów, dotrzesz do slumsów. Aby dojść do mieszkania Aeris, idź kolejno na: zachód, północ (dojdziesz do wioski), wschód. Matka dziewczyny pozwoli Ci przenocować w pokoju na górze.

Gdy tylko się obudzisz, zabierz paczkę z pokoju i cicho opuść dom (Aeris czuwa w pokoju obok, więc bądź ostrożny i nie biegaj). W ogrodzie znajdziesz materię Cover. Idąc na wschód, a potem na południe, dotrzesz do bramy sektora 6. Spotkasz tu... Aeris, która postanowiła za wszelką cenę odprowadzić Cię do domu. Przejdź przez bramę a potem przez złomowisko. Ujrzysz Tifę, jadącą w podejrzanym powozie. Podążaj za nią, aż dotrzesz do ogromnego targowiska (Wall Market). Idź do klubu Honey Bee (wschód). Właściciel (stoi przed drzwiami) powie Ci, że Tifa jest obecnie gościem Don Corneo, miejscowego bogacza.

Wstąp na obiad do restauracji. W ramach promocji otrzymasz kupon na bezpłatne zakupy w sklepie farmaceutycznym. Wymień go na środek regulujący trawienie (Digestive) i udaj się na północ do willi Dona. Nie zostaniesz wpuszczony, gdyż Don przyjmuje jedynie panie. Aeris wpadnie na pomysł, abyś przebrał się za kobietę. Idź do sklepu z odzieżą. Właściciela sklepu znajdziesz w pobliskim barze, siedzącego samotnie przy bocznym stoliku. Zamów u niego miękką (soft) i „migoczącą" (shimmer) sukienkę. Zwróć uwagę na pobliską toaletę. Od dłuższego czasu okupuje ją jakaś kobieta. Otwórz drzwi i podaj jej lekarstwo. Dostaniesz perfumy (Sexy cologne) i zyskasz dozgonną wdzięczność człowieka czekającego na WC.

Idź do sklepu z materią (koło staruszka gotującego coś w garnku). Właściciel zleci Ci misję szpiegowską. Jej celem jest uzyskanie informacji na temat tajemniczych produktów sprzedawanych w gospodzie (południe). Zapłać za pokój, a w nocy kup przedmiot za 200 gil. Uradowany sklepikarz da Ci diamentowy diadem. Porozmawiaj chwilę z mężczyzną stojącym na południowym wschodzie. Dostaniesz kartę członkowską męskiego klubu Honey Bee. Skorzystaj z niej niezwłocznie (Aeris musi oczywiście zostać na zewnątrz). Wybierz pokój grupowy (na pd. zach.) i porozmawiaj z dziewczyną. Nagle zacznie Cię napastować grupa dziwnych, skąpo odzianych, atletycznych osobników. Na pamiątkę wspólnej kąpieli otrzymasz bieliznę (Bikini briefs).

Wróć na korytarz i wejdź do garderoby (północ). Poproś trzecią „pszczołę", by nałożyła Ci makijaż. Wyjdź na zewnątrz i uwolnij Aeris od grupy zagorzałych wielbicieli. Wróć do sklepu odzieżowego, gdzie czeka już na Ciebie wytworna, jedwabna suknia (Silk dress). Gdy będziesz ją przymierzać w garderobie, okaże się, że do kompletu brakuje Ci peruki. Zdobędziesz ją, wygrywając na siłowni zawody w przysiadach. Recepta na sukces to rytmiczne wciskanie przycisków: kwadrat, X, koło. Wróć do przebieralni i stań się kobietą.

Poczekaj, aż recepcjonista wyjdzie i zejdź do piwnicy (zachód). Spotkasz tam Tifę. Wypytaj ją szczegółowo. Gdy recepcjonista zawoła Cię, idź za nim i przejdź przez środkowe drzwi. Podejdź do Dona. Wylądujesz w jego sypialni. Zastraszony i sterroryzowany, wyzna Ci, że Shinra chce zniszczyć sektor 7 (wysadzić filar podtrzymujący sektor), aby ostatecznie unicestwić Avalanche. Po chwili Don otworzy zapadnię i wylądujesz w kanałach. Podnieś Tifę i Aeris, po czym pokonaj kolejnego bossa. Pozbieraj rozrzucone w kanałach przedmioty (m.in. materię Steal) i opuść to miejsce. Wyjdziesz na „cmentarzysko pociągów". Klucząc między pojazdami, biegnij na północ. Zagradzający drogę wagon przesuń za pomocą lokomotyw (najpierw dolna). Skorzystaj z drabinki i wejdź na wagon. Przeskocz na lokomotywę, a stamtąd na kładkę. Drogę do filaru masz otwartą.

Gdy dojdziesz na miejsce, walka będzie już wrzała. Aeris odłączy się od Ciebie. Biegnij na górę i wesprzyj Barreta. Przyleci Reno i uzbroi bombę. Zmuś go do odwrotu i spróbuj rozbroić ładunek. Pojawi się Tseng (lider „Turks") i oznajmi Ci, że porwał Aeris. Niestety, będziesz musiał uciekać, zostawiając cały sektor własnemu losowi. Podczas wizyty w domu Aeris wyjaśni się, że należy ona do wymarłej rasy Starożytnych, co czyni ją niezwykle cenną dla Shinry. Idź na górę i porozmawiaj z Barretem. Następnie udaj się do Wall Market (w parku - materia Sense). Kup baterie od właściciela sklepu z bronią i idź na zachód od willi Dona. Wejdź na płytę, korzystając ze zwisającego przewodu. Umieść baterie w 3 akumulatorach i idź na górę, do kwatery głównej Shinry. Do środka wślizgniesz się bocznym wejściem.

Czeka Cię bardzo długi spacer po schodach na 59. piętro. Pokonaj strażników przy windzie, otrzymasz wtedy przepustkę na 60. piętro (dostaniesz się tam windą). Jak najszybciej wyjdź z pola widzenia kamery i wyeliminuj wszystkich strażników na tym poziomie. Schodami dostaniesz się wyżej. Porozmawiaj ze spacerującymi ludźmi. Jeden z nich weźmie Cię za montera i ofiaruje kolejną przepustkę. Na 62. piętrze udaj się do biura burmistrza. Gdy odgadniesz jego hasło (najczęściej Bomb lub Best), wręczy Ci przepustkę i przedmiot-niespodziankę. Na 63. włącz komputer. Możesz otworzyć tylko trzy pary drzwi. Zacznij od tych najbardziej wysuniętych na północ po zachodniej stronie. Idź dalej i przejdź przez ostatnie (trzecie) prowadzące na południe. Weź pierwszy kupon. Kanałem wentylacyjnym dostaniesz się do następnego. Wyjdź i otwórz drzwi prowadzące do trzeciego kuponu. Wróć kanałem do komputera i wymień kupony na przedmioty. Na 64. możesz odpocząć i zapisać stan gry.

Centralną część kolejnej kondygnacji zajmuje ogromny model Midgar. Nie jest jednak kompletny. Pierwszy brakujący element znajdziesz w jednej z 6 skrzyń (jedyna, która da się otworzyć). Umieść go na makiecie, a otworzy się kolejna skrzynia (z kolejnym elementem). Gdy wykorzystasz już wszystkie części, zajrzyj do pojemnika przy schodach (karta 66). Piętro wyżej, w sali konferencyjnej, odbywa się właśnie zebranie zarządu Shinry. Idź na północny zachód i skorzystaj z kanału wentylacyjnego, aby podsłuchać plany wroga. Po zakończe-

niu narady opuść kanał i udaj się za profesorem Hojo. Dojdziesz do magazynu „królików doświadczalnych" na 67. piętrze. Obejrzyj go i idź na północ. Ze skrzyni zabierz materię Poison. Skorzystaj z windy. Znajdziesz się w laboratorium Hojo. Spotkasz tu Aeris i zyskasz nowego towarzysza, bestię imieniem Red XIII. Niebawem będziesz musiał stawić czoło jednemu z nieudanych eksperymentów profesora. Po śmierci potwora podnieś materię Enemy Skill i zabierz laborantowi kartę 68. Wróć na 66. piętro i wsiądź do windy. Zostaniesz porwany przez Turks, doprowadzony przed oblicze prezydenta i niezwłocznie wtrącony do więzienia (67. piętro).

Podejdź do drzwi i porozmawiaj z przyjaciółmi. Teraz pora na sen. Gdy się obudzisz, Twoja cela będzie otwarta. Obejrzyj ciało strażnika. Obudź Tifę i razem przeszukajcie ciało. Znalezionymi kluczami otworzysz drzwi do pokoju Barreta i Reda. Tifa uwolni Aeris. Naradź się ze wszystkimi, a następnie biegnij za Redem do magazynu prof. Hojo. Okaże się, że wszyscy pracownicy na tym poziomie nie żyją, a z magazynu zniknął jeden okaz - Jenova. Udaj się do laboratorium, a stąd na 69. Szerokie schody zaprowadzą Cię do apartamentu Shinry. Prezydent jest zimnym trupem, a z pleców sterczy mu ogromny miecz - znak Sephirotha, Twojego dawnego wroga. Wkrótce na dachu budynku wyląduje helikopter wiozący syna Shinry - Rufusa. Wyjdź bocznymi drzwiami i porozmawiaj z nowym prezydentem. Gdy Cloud zostanie sam, na moment wcielisz się w postać Aeris. Twoje zadanie: zjechać windą na parter. Po drodze musisz pokonać dwa roboty.

Akcja przeniesie się z powrotem na dach, gdzie (jako Cloud) stoczysz pojedynek z Rufusem. Zmuś go do odwrotu, zejdź na 69. i pogadaj z Tifą. Teraz znowu kierujesz Aeris. Spróbuj wyjść na zewnątrz. Okaże się, że budynek jest otoczony. Niebawem dołączy do was Tifa i rozpocznie się wielka ucieczka. Sterujesz Cloudem - staraj się zabijać wrogich motocyklistów i nie dopuszczać ich do pojazdu Twoich partnerów. Gdy wjedziecie w ślepą uliczkę, pojawi się kolejny boss. Po jego unieszkodliwieniu Twoja grupa opuści Midgar i wydostanie się na powierzchnię planety.

Kalm

Idź na północny wschód, aż dojdziesz do niewielkiej osady zwanej Kalm. W gospodzie będą już na Ciebie czekać wszyscy towarzysze. Podczas rozmowy Twój bohater, Cloud zacznie opowiadać o swojej przeszłości. Miejsce akcji przeniesie się do rodzinnego miasta bohatera - Nibelheim, 5 lat temu. Był on wtedy jeszcze członkiem Soldier. Wraz z dowódcą, Sephirothem, został wysłany do Nibelheim w celu skontrolowania tamtejszego reaktora - plotki donosiły o potworach pojawiających się w jego okolicy. Niebawem okaże się, że to szczera prawda. Po walce z potworem (UWAGA: we wspomnieniach walki mają charakter raczej symboliczny, ponieważ Ty nie możesz zginąć, a Sephiroth zabija jednym ciosem) ujrzysz swoje rodzinne miasto. Porozmawiaj z Sephirothem i odwiedź znajomych (m.in. matkę). Następnie udaj się do gospody. Pogadaj z Zanganem (na dole) i z Sephirothem, potem udaj się na spoczynek.

Następnego dnia rano przywitaj się z dowódcą. Chwilę później przybiegnie Wasz przewodnik - Tifa. Po zrobieniu pamiątkowego zdjęcia wszyscy udacie się w drogę do reaktora. Porozmawiaj z Tifą i biegnij za nią. Most się załamie i wszyscy spadniecie w przepaść. Wstań i udaj się do pobliskiej groty. Gdy przez nią przejdziesz, dotrzesz do małego źródełka. Razem z Sephirothem wejdź do reaktora. Idź za nim. Gdy się zatrzyma, wymień z nim kilka słów i popatrz, przy którym zbiorniku stanie. Kiedy odejdzie, zamknij zawór w tym zbiorniku i porozmawiaj z towarzyszem. Każe Ci zajrzeć do następnego zbiornika. W tym momencie okaże się, że to eksperymenty Shinry są przyczyną pojawienia się tylu monstrów. Sephiroth wpadnie w szał, sądząc, że sam jest jedynie efektem podobnego eksperymentu (w tym miejscu możesz zapisać stan gry).

Gdy pojawisz się z powrotem w mieście, wejdź do dawnej rezydencji Shinry (największy budynek). Na drugim piętrze skręć w prawo. Poszukaj ukrytego wejścia i zejdź do piwnicy. W podziemnej bibliotece spotkasz Sephirotha wertującego stare księgi. Spróbuj z nim porozmawiać, a następnie opuść bibliotekę. Obudzisz się w jednym z pokoi rezydencji. Sephirotha znajdziesz tam, gdzie go zostawiłeś. Odkrycia, jakie poczynił na temat swojej przeszłości, doprowadziły go do obłędu. Gdy odejdzie, biegnij za nim. Niestety, gdy wyjdziesz z rezydencji, Twoje rodzinne miasto będzie już w płomieniach. W oddali ujrzysz Sephirotha mordującego mieszkańców. Zajrzyj do swojego domu, a następnie idź do reaktora. Zobaczysz Tifę rozpaczającą przy ciele ojca. Nagle dziewczyna chwyci miecz i pobiegnie zabić swego krzywdziciela. Idź za nią. Gdy Sephiroth wygra, podnieś ciało Tify i przenieś na bok. Wejdź do pokoju z napisem Jenova. Tu Cloud wyzwie wroga na pojedynek i na tym urwą się jego wspomnienia. Akcja wraca do teraźniejszości.

Po rozmowie z przyjaciółmi zejdź na dół i weź komunikator od Barreta. Wyjdź na zewnątrz. Możesz zrobić zakupy (warto też przeszukać okoliczne domy). Pora opuścić Kalm i wyruszyć w dalszą drogę. Powinieneś teraz odwiedzić farmę ptaków Chocobo, służących za lokalny środek transportu. Porozmawiaj z ptakami w zagrodzie (!), dostaniesz materię Choco/Mog. Idź do obory i wypytaj dokładnie farmera. Sprzeda Ci materię Chocobo lure. Kup jeszcze trochę paszy i opuść farmę. Pochodź trochę po śladach, a złapiesz własnego Chocobo. Będziesz teraz mógł w miarę bezpiecznie (nie daj się złapać kobrze) przekroczyć bagna. Gdy dojedziesz do węża nabitego na pal, zejdź z ptaka i wejdź do jaskini. Przeszukaj jej wschodnią część (m.in. materia Long range) i skieruj się na zachód. Spotkasz tu starych znajomych z Turks. Tym razem jednak obejdzie się bez bitwy.

Wyjście z jaskini znajduje się na zachodzie. Idąc w kierunku pd.- wschodnim, natkniesz się na Fort Condor. Porozmawiaj z człowiekiem stojącym przy wejściu i ofiaruj mu swą pomoc. Wejdź na górę i zagadnij mężczyznę siedzącego przy stole. Dowiesz się, że fort jest ciągle szturmowany przez oddziały Shinry, usiłujące zdobyć znajdujący się tam reaktor.

Idź na górę i porozmawiaj ze znajomym żołnierzem. Wyraź zgodę na pokierowanie bitwą (musisz mieć 4000 gil na wynajęcie wojska). Po zwycięskiej batalii otrzymasz jakiś cenny przedmiot, znaleziony na polu bitwy. Wyjdź z fortu i udaj się na zachodnie wybrzeże do miasta-portu Junon.

Junon

Idź na plażę (południowy zachód) i porozmawiaj z Priscillą. Zabij atakującego ją potwora morskiego. Dziadek dziewczyny poprosi Cię, byś zrobił jej sztuczne oddychanie. Podczas zabiegu staraj się nabierać w płuca różną ilość powietrza. Po kilku minutach Priscilla odzyska przytomność. Porozmawiaj z kobietą na południu miasta. Przenocuj w jej domu. Gdy się obudzisz, na zewnątrz będzie rozbrzmiewać głośna muzyka. Biegnij za Tifą i spróbuj wejść na wysokie schody. Wyjdzie Priscilla i da Ci prezent - materię Shiva. Dowiesz się też, że Junon spodziewa się niebawem wizyty prezydenta Rufusa. Aby dostać się do właściwego miasta, trzeba wspiąć się po wieży wysokiego napięcia. Zostaniesz jednogłośnie wybrany na „ochotnika". Idź na plażę i poproś Priscillę, by wezwała delfina. Gdy znajdziesz się w wodzie, ostrożnie podpłyń pod jedną z górnych belek i każ delfinowi podrzucić Cię do góry. W ten sposób dostaniesz się na lotnisko.

Zjedź windą na dół (żółty przycisk) i wejdź do budynku. Nierozgarnięty oficer weźmie Cię za jednego z żołnierzy. Idź do szatni (północny zachód) i załóż mundur (jest w szafce). Następnie przećwicz powitalnego marsza i idź za oficerem. Okaże się, że jesteście trochę spóźnieni. Porozmawiaj z dowódcą i biegnij za żołnierzami. Twoje zadanie polega teraz na jak najszybszym (zaczynasz po rozkazie) wślizgnięciu się na wolne miejsce w ostatnim szeregu. Zacznij maszerować. Twoje poczynania zostaną odnotowane na liczniku u dołu ekranu. Następnie weźmiesz udział w powitaniu prezydenta. Twoje starania doceni wódz naczelny, osobiście nagradzając Cię kilkoma ciosami i odeśle Cię na naukę musztry. Gdy żołnierze się rozejdą, biegnij ciągle prosto, przez skrzyżowanie i dalej prosto. Kiedy dotrzesz do portu, weźmiesz udział w pokazowej musztrze. Wykonuj dokładnie polecenia oficera, a nie minie Cię nagroda. Gdy nikt nie będzie patrzył, wślizgnij się do ładowni statku.

Statek

Podnieś materię All i porozmawiaj z Aeris (jest w przebraniu). Idź na górę. Pogadaj z Tifą i Redem (są również przebrani), po czym wróć i rozmów się z Aeris. Nadszedł czas na znalezienie Barreta. Idź na górę. Żołnierz, stojący wcześniej na zachodzie, poszedł sobie - możesz przejść. Gdy będziesz rozmawiał z Barretem, na statku włączy się alarm. Biegnij na wschód, gdzie zebrali się już Twoi towarzysze. Następnie zejdź na dół i udaj się do maszynowni. Podejdź do oficera. W tym momencie pojawi się Sephiroth. Po krótkiej rozmowie ucieknie, zostawiając Cię w towarzystwie Jenovy. Po wygranej walce zabierz materię Ifrit i Wind slash (ze skrzyni). Opuść maszynownię.

Costa del Sol

Udaj się na plażę (zachód). Spotkasz tu profesora Hojo. Wyciągniesz z niego jedynie informację, że Sephiroth kieruje się na zachód. Opuść miasto i udaj się we wskazanym kierunku.

Mt. Corel & Gold Saucer

Górska droga zawiedzie Cię wprost do opuszczonej kopalni. Porozmawiaj z człowiekiem siedzącym koło kamienia i udaj się na północ. Gdy dojdziesz do reaktora, skręć na południe. Biegnij wzdłuż torów na wschód (przeskakuj nad rozpadlinami wciskając koło). Znajdziesz tu Machine gun i materię Transform. Przy drugim rozjeździe wybierz górną odnogę. Gdy zobaczysz towarzyszy uciekających przed pociągiem, wejdź do budki i wciśnij przycisk. Most poniżej zostanie zamknięty. Wróć i idź dolnym odgałęzieniem. Udaj się na południowy wschód i przejdź przez most. Znajdziesz się w rodzinnym mieście Barreta - Corel.

Twój przyjaciel nie jest tu mile widziany, gdyż miejscowi oskarżają go o spowodowanie katastrofy, jaka zdarzyła się kilka lat temu. Porozmawiaj z Barretem i udaj się na stację (pd. zachód). Tu Barret wtajemniczy Cię w szczegóły tragicznego zdarzenia sprzed lat. Gdy skończy, wsiądź do tramwaju i jedź do Gold Saucer. Obowiązuje tu specjalna waluta (GP). Nie możesz jej kupić, jedynie wygrać na Wonder Square lub podczas wyścigów Chocobo. Zapłać biletercze 3000 gil i wejdź do środka. Wybierz osobę, która ma Ci towarzyszyć i idź na Wonder Square. Poznasz tam mechanicznego stworka Cait Sith, który przyłączy się do Ciebie. Odwiedź teraz Battle Arena.

W holu ujrzysz martwego żołnierza Shinry, a w środku więcej trupów. Umierająca recepcjonistka powie, że zbrodni dokonał mężczyzna z pistoletem zamiast ręki. W tym momencie nadejdzie właściciel kasyna i oskarży Cię o spowodowanie tego „bałaganu". Po nieudanej próbie ucieczki, zostaniesz niezwłocznie odesłany do pobliskiego więzienia. Kiedy dotrzesz na miejsce, porozmawiaj z Barretem i idź na południe. Swoich partnerów znajdziesz w pobliskim domu. Barret opowie Ci o swym dawnym przyjacielu (Dyne), który prawdopodobnie jest sprawcą morderstw w Gold Saucer. Idź kolejno na: północ, północny zachód (porozmawiaj), zachód, północny wschód. Spotkasz tu Dyne'a. Barret stoczy z nim pojedynek, po czym Dyne popełni samobójstwo.

Gdy wrócisz do więzienia, zostaniesz zgłoszony na dżokeja do wyścigów Chocobo. Jest to jedyna szansa dla skazańca na powrót do społeczeństwa. Pozostaje drobny problem - musisz wygrać. Razem z managerem, Ester, pojedziesz windą do Gold Saucer. Znajdziesz się w pokoju przeznaczonym dla dżokejów. Poczekaj, aż Ester wyjdzie i zabierz materię Ramuh. Gdy Ester wróci, porozmawiaj z nią i weź udział w wyścigu. Jeśli Twój występ zostanie uwieńczony sukcesem, otrzymasz list z przeprosinami od właściciela i, w ramach rekompensaty, pojazd terenowy. Jadąc na południe, dotrzesz do wioski o nazwie Gongaga.

Gongaga

Przy wejściu powitają Cię Turks, niemal w komplecie. Pokonaj Rude'a i Reno, a następnie idź na zachód i weź materię Deathblow. Wróć i udaj się na północ. Gdy dotrzesz do zrujnowanego reaktora, pojawią się tam również Scarlet i Tseng. Z ich rozmowy można wywnioskować, że Shinra planuje zbudowanie superbroni zasilanej materią. Gdy wrogowie odejdą, zajrzyj do reaktora i zabierz materię Titan. Opuść Gongagę i skieruj się na zachód, a następnie trochę skręć na północ. Dojedziesz do górskiej osady, „ojczyzny" Reda - Cosmo Canyon.

Cosmo Canyon

Porozmawiaj ze strażnikiem, a następnie z Redem. Wejdź do sklepu z bronią, skorzystaj ze schodów i idź na wschód. Po stopniach wejdź na górę. Teraz czeka Cię wspinaczka po drabinie. Wejdź do obserwatorium i pogadaj z Redem i jego dziadkiem, Bugenhagenem. Poszukaj któregoś z przyjaciół (Caith Sith jest w pokoju koło drabiny) i za jego pośrednictwem skompletuj drużynę. Wróć do obserwatorium i przejdź do następnej sali. Porozmawiaj z Bugenhagenem. Pokaże Ci wirtualny model Układu Słonecznego i wyjaśni, na czym polega i jak zabójcza jest dla planety produkcja energii Mako. Po zakończeniu projekcji opuść obserwatorium, zejdź na dół i przyłącz się do przyjaciół siedzących przy ognisku. Porozmawiaj z nimi (na końcu z Redem). Gdy pojawi się dziadek, idź za nim do pomieszczenia z drabiną.

Porozmawiaj z Bugenhagenem i przekrocz otwarte przez niego wrota. Korzystając z lin i drabin, zejdź na dół i wejdź do jaskini. Wchodź kolejno w każdą jamę i rozbijaj (break it open) znajdujące się tam kamienie - otworzą się drzwi na północy. Przekrocz je i idź pomostem na zachód. Ostrożnie przejdź przez śliską maź (uwaga na kolce w ścianie), idź na południe i zabierz materię Added effect. Wróć pomostem na zachód i idź na północ. Zejdź na niższy poziom i zabierz Black M-phone i eter. Idź na północny zachód. Znajdziesz się w pomieszczeniu z 5 otworami. Wejdź w otwór drugi od prawej, stocz walkę z pająkiem i zabierz X-potion. Wróć i przejdź przez czwarty otwór. Po walce z dwoma kolejnymi pająkami zabierz ze skrzyń Fairy Ring (południe) i Turbo eter. Idź na północ, pokonaj bossa i zabierz materię Gravity.

Teraz Bugenhagen opowie Redowi historię jego ojca - Seto. Gdy skończy, akcja przeniesie się automatycznie do miasta. Skompletuj zespół i opuść osadę (przedtem z powrotem przyłączy się do Ciebie Red). Trochę na północ od Cosmo Canyon znajduje się kolejny cel Twojej wyprawy, znane Ci już dobrze Nibelheim.

Nibelheim

Miasto - w opisie Clouda - miało być doszczętnie spalone, tymczasem wygląda zupełnie normalnie. Gdy przepytasz mieszkańców, okaże się, że żaden pożar nie miał miejsca. Co więcej, nikt nie rozpoznaje Cię. W pobliskich domach spotkasz dziwnych mężczyzn w czarnych pelerynach, z numerowanymi tatuażami. Nie będą zbyt rozmowni, więc dowiesz się od nich tylko, że są związani z Sephirothem. Gdy przeszukasz niektórych, znajdziesz użyteczne przedmioty. Udaj się do rezydencji Shinry i wejdź na drugie piętro. Zabierz ze skrzyni Enemy Launcher i otwórz sejf: 36 (prawo), 10 (lewo), 59 (prawo), 97 (prawo). Pokonaj strzegące go monstrum, a następnie zabierz klucz do piwnicy i materię Odin. Idź do podziemnej biblioteki, gdzie spotkasz Sephirotha. Na pożegnanie zostawi Ci materię Destruct.

Wyjdź z biblioteki i znalezionym w sejfie kluczem otwórz drzwi do krypty. Otwórz trumnę i porozmawiaj (?!) z leżącym w niej Vincentem. Powiedz mu, co wiesz na temat Sephirotha. Gdy ponownie ułoży się do snu, zapytaj go o imię i wyjdź z krypty. Idź w stronę schodów. Niebawem dogoni Cię Vincent i zgodzi się pomóc Ci. Przeszukaj dokładnie rezydencję i opuść miasto północnym wyjściem. Wejdź do jaskini i idź ścieżką na zachód (po drodze: Rune blade). Przejdź przez most. Zejdź na dół i zabij potwora strzegącego przejścia. Zabierz materię Counter i pozostałe przedmioty w tym pomieszczeniu (skorzystaj z 2 i 4 rury). Idź w kierunku pd.-wschodnim (jeśli chcesz, przeszukaj jaskinie na południu), a następnie na wschód. Znajdziesz się po drugiej stronie łańcucha górskiego. Za pobliskimi wzgórzami znajduje się kolejny punkt docelowy Twojej podróży - Rocket Town.

Rocket Town

Porozmawiaj z mieszkańcami. Udaj się do najbardziej wysuniętego na północ domu. Wyjdź z drugiej strony i obejrzyj stojący na podwórzu samolot. Niebawem zjawi się gospodyni - Shera. Dowiesz się, że samolot (i dom) jest własnością miejscowej legendy, pilota o przezwisku „Captain". Shera wspomni również o planowanym przybyciu prezydenta Rufusa. „Kapitana" znajdziesz wewnątrz rakiety. Wypytaj go o wszystko (gdy nie będzie chciał rozmawiać, wyjdź na chwilę, wróć i znów go zagadnij). Idź do domu pilota i porozmawiaj z Sherą. W tym momencie wróci Cid (czyli „Kapitan") i „uprzejmie" zaprosi Cię na herbatę. Gdy wyjdzie, Shera wyjaśni, dlaczego toleruje jego wulgarne zachowanie. Następnie do pokoju wejdzie Palmer i oznajmi, że przybył prezydent.

Wyjdź z domu. Po chwili wyjdzie za Tobą Shera i oznajmi, że Palmer chce zabrać samolot. Wyperswaduj mu ten pomysł. Gdy będziesz próbował ucieczki, maszyna zostanie zestrzelona. Jak się wkrótce okaże, może świetnie spełniać rolę łodzi bliskiego zasięgu. Gdy wylądujesz, popłyń rzeką na wschód. W ten sposób dotrzesz do domu sprzedawcy broni. Wypytaj go dokładnie. Opowie Ci o tajemniczym kluczu, który otwiera wrota Świątyni Starożytnych. Przedmiot ten jest obecnie w posiadaniu Dio, właściciela Gold Saucer. Udaj się we wskazane miejsce (tramwajem z Corel).

Dokończenie w następnym numerze.

Piotr Czupryna

rozwiązania

HELLFIRE (PC)

Zadania

Cowquest - należy przynieść krowopodobnemu jego ciuszki. Znajdują się one na czwartym poziomie Gniazda. W nagrodę bohater otrzyma Bovine Plate o fantastycznych cechach (150 AC, +50 light radius, -5 damage from enemies, 30% resistance all, spells are decreased 1 level). Bovine Plate radzę nosić razem z Veel of Steel otrzymanym od rycerza Lachdanana. Wtedy bohater ma maksymalną odporność na wszystko.

Theoquest - gdy pierwszy raz wyjdziesz z Gniazda, na południu od chaty Adrii pojawi się dziewczynka, której zaginął ukochany przyjaciel. Porwały go robale. Przyjaciela Celii znajdziesz po pokonaniu Hork Demona na drugim (albo trzecim) poziomie. Nagrodą jest losowo generowany amulet.

Cornerstone of the World - w Krypcie znajdziesz postument ze złotem (kiedy je podniesiesz, okaże się, że jest 0 złota). Jeżeli zostawisz tam jakiś przedmiot, będzie go mogła przejąć postać z innej gry. W ten sposób np. mój Mag mógł ofiarować mojemu Bardowi nieprzydatny mu Amulet of the Zodiac.

Na-Krul - aby pokonać tego demona, trzeba przeczytać trzy księgi przed drzwiami jego komnaty. I nie ruszać dźwigni! Księgi należy przeczytać w następującej kolejności:

a. In spiritu sanctum
b. Praedictum otium
c. Efficio obitus ut inimicus

Nowe potwory (niektóre)

Gniazdo:

Hork Spawn - skaczące kulki, które pod wpływem uderzenia rozbryzgują się. Hit Points: 15-15, Resist: magic. Na trzecim poziomie można spotkać produkującego je Hork Demona.

Psychorb - bardzo słabe i bardzo powolne monstra wysyłające magiczne pociski. Hit Points: 10-15. No resistance. Ich niebezpieczniejszą odmianą są Necrorby.

Arachnon - wielki pająk, niespecjalnie groźny. Hit Points: 30-40. No resistance.

Spider Lord - potrafi pluć kwasem na odległość. Hit Points: 40-50. Resist: lightning.

Torchant - powolna gąsienica plująca kulami ognia. Immune: fire.

Venomtail - uderzają zakończonym hakiem ogonem. Groźne są tylko wtedy, jeśli dopuścić je w gromadzie do bohatera. Hit Points: 20-25. Resist: lightning.

Hellboar - chyba najgroźniejszy przeciwnik w Gnieździe. Potrafi raz na jakiś czas uderzyć ze specjalną siłą (podobnie jak np. rogate demony, tyle że nie musi się rozpędzać).

Krypta:

Arch Lich - groźniejsza odmiana licha. Z dużą częstotliwością wyrzuca magiczne pociski. Hit Points: 90-100. Resist: fire, magic. Immune: lightning.

Firebat - wyrzuca ogniowe kule. Hit Points 30-40. Immune: fire. Jego groźniejszy braciszek to Hellbat - Hit Points 50-70. Resist: magic, lightning. Immune: fire.

Skullwing - skrzydlaty kościotrup. Niespecjalnie groźny. Hit Points: 35-35. Resist: fire, lightning.

Flesh Thing - nadejście tego potwora poprzedzane jest odgłosem przypominającym ni to jęk, ni to skrzypienie. Bardzo powolny i z tego powodu niegroźny (mimo przerażającego wyglądu). Hit Points: 150-200. Resist: magic, fire, lightning.

Crypt Demon - potwór zbudowany ze stali (sądząc po wyglądzie i dźwięku, jaki wydaje uderzony). Nie należy dopuścić go do zwarcia. Powolny. Hit Points: 100-120. Resist: fire, lightning. Immune: magic.

Devil Kin Brute - zaskakująco niebezpieczny, bo szybki i atakuje często w gromadzie. Hit Points: 60-80. Resist: fire, lightning.

Satyr Lord - skrzydlate monstrum z kosą w rękach. Silny, ale niezbyt

szybki. Hit Points: 80-100. Resist: fire, lightning. Na poziomie trudności Hell, niewrażliwy na ogień i błyskawice.

Tombrat - ogromny szczur chodzący na tylnych łapach. Na poziomie trudności Hell potrafi nieźle „namieszać", bo jest bardzo szybki. Hit Points: 40-60.

Bone demon - skrzydlaty kościotrup. Wysyła magiczne pociski, poza tym bardzo silny w starciu wręcz i odporny. Na poziomie trudności Hell niewrażliwy na ogień, błyskawice i magię.

Uwaga! Wszystkie dane liczbowe dotyczą poziomu trudności Normal. Na wyższych poziomach potwory mogą zyskać nowe odporności i, oczywiście, mają więcej Hit Points.

Nowe mikstury, które udało mi się znaleźć

Oil of Accuracy - zwiększa o 1% parametr To hit.

Oil of Sharpness - podnosi o 1 punkt górną granicę Damage dla danej broni.

Oil of Fortitude - zwiększa Durability wybranego przedmiotu.

Oil of Imperriousness - zwiększa AC tarczy, hełmu lub zbroi.

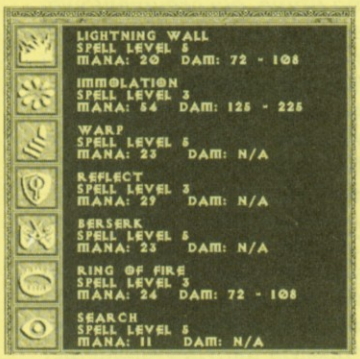
Oil of Skill - zmniejsza wymagane wartości cech koniecznych, aby korzystać z danego przedmiotu.

Nowe czary i zdolności

Identify - czar znany tylko z pergaminów, pojawia się teraz jako zdolność Barda.

Search - zdolność Mnicha (dostępna jest też książka i pergaminy z tym czarem) powodująca podświetlenie na krótki czas wszystkich leżących na ziemi skarbów. Przydaje się w czasie poszukiwania małych przedmiotów, np. amuletów czy pierścieni.

Rage - zdolność Barbarzyńcy, dająca 12-sekundowy przypływ siły oraz wzrost zręczności (adrenalinka?). Po tych 12 sekundach furii, Barbarzyńca odczuwa osłabienie.



Warp - teleportuje do najbliższego wyjścia. Przydaje się bardzo, abyśmy nie musieli snuć się bez sensu po lochach. Jednak przenosi tylko do wyjścia już przez nas odkrytego (zaznaczonego na mapie).

Lightning Wall - „błyskawiczny" odpowiednik Fire Wall. Podobnie jak jego krewniak, raczej bezużyteczny.

Immolation - czar ten wysyła we wszystkich kierunkach kule ognia.

Berserk - superzaklęcie! Rzuć je na potwory, włóż ręce do kieszeni i... wróć za chwilę, aby pozbierać przedmioty porzucone w stosie trupów.

Ring of Fire - jak sama nazwa wskazuje :), jest to czar przyzywający duchy przodków. Bezużyteczny.

Reflect - gdy czar zostanie rzucony, nad głową bohatera pojawia się tarcza (po rzuceniu Mana Shield - kula). Atakujące potwory, które trafią w bohatera, otrzymają teraz część zadanych przez siebie obrażeń.

Nowe ołtarze

Glowing Shrine (Knowledge is power) - +5 Magic, -5% experience.

Mendicant's Shrine (Give and you shall receive) - zabiera połowę złota i zmienia w punkty doświadczenia.

Oily Shrine (That which does not kill you) - +2 do podstawowych dla danej postaci cech (Czarodziej: +2 Magic, Wojownik: +2 Strength, Mnich: +1 Strength i +1 Dexterity, Łuczniczka: +1 Dexterity i +1 Magic, Bard: +1 Dexterity i +1 Magic).

Shimmering Shrine (Spiritual energy is restored) - uzupełnia mana do maksimum.

Solar Shrine - działanie w zależności od godziny:

12-8 - +2 Strength
8-20 - +2 Magic
20-4 - +2 Vitality
4-12 - +2 Dexterity

Sparkly Shrine (Some experience is gained by touch) - w zamian za atak elektrycznością zyskujesz doświadczenie.

Town Shrine (There is no place like home) - pojawia się Town Portal.

Nowe unikaty

Zbroje:

Bone Chain - AC 40, extra AC vs undead.

Bovine Plate - AC 150, niezniszczalna, +50% Light Radius, +30% resist all, -5 damage from enemies, czary -1 poziom.

Demon Plate - AC 80, extra AC vs demons, Dur 90, wymagane 90 Strength.

Armour of Gloom - AC 255, zawsze 0% resist all, -20% Light Radius.

Pierścienie:

Gladiator's Ring - 40% zdrowia zamienia na manę.

Giant's Knuckle - +60 Strength, -30 Dexterity.

Kariks Ring - +60 Vitality, -30 Magic.

Mercurial Ring - +60 Dexterity, -30 Strength.

Xorizes Ring - +60 Magic, -30 Strength.

Ring of Magma - +60% fire resistance, -30% reszta.

Ring of Mystics - +60 magic resistance, -30% reszta.

Ring of Thunder - +60 lightning resistance, -30% reszta.

Miecze:

Diamondledge - Damage 2-10, To hit +50%, Damage +100%, resist lightning +50%, AC 10.

Eater of Souls - Damage 8-16, HP +50, hit steals 5% mana i 5% life, niezniszczalny, wymaga 65 Strength, posiadacz stale traci HP.

Shiotachi - Dam 10-20, penetrate target armour, Durability 100, 6 lightning hit damage.

Łuki:

Blitzen - lightning damage 10-15, wymaga 25 Strength i 40 Dexterity.

Flambeau - fireball damage 10-25.

Gnatsting - Dam 1-2, multiple arrows per shot, quick attack, niezniszczalny, wymaga 20 Strength i 35 Dexterity.

Nowe określenia

crystalline - damage +200%.

doppelganger's - czasem powoduje „mnożenie się" potworów.

jester's - damage 0-500% losowo generowany.

...of decoy - pierwsze uderzenie +300%, następne mniej skuteczne, potem zostaje zniszczony.

...of devastation - czasami zadaje damage +300%.

...of jester - losowo rzuca czary.

...of perish - może zadać obrażenia również właścicielowi.

Jacek Piekara

rozwiązania

Lands of Lore 2: Guardians of Destiny (PC) - cz. 3

Birthing Chamber

Zobaczysz tam miejsce, w którym został spłodzony Belial. Przenieś moc na Beliala, stosując zaklęcie 5. poziomu (Curse Control). Zabij demony, które się pojawią, i zabierz Ancient Magic Orbs. Idź śladami Beliala. Aby przekroczyć drzwi, które zagradzają Ci drogę, zaatakuj je bronią. W następnej komnacie powtórnie ujrzysz Beliala. Przez komnatę przepływa rzeka, na jej środku zobaczysz niebieskie płomyki. Aby przebyć rzekę, musisz zestrzelić błękitne generatory. Następnie natkniesz się na kolejne demony. Kiedy przejdziesz do następnej komnaty, znajdziesz tam platformy jeżdżące w górę i w dół. Po raz trzeci spotkasz Beliala, który wywoła obraz czarownicy Scotii (czyli matki Luthera). Musisz poradzić sobie ze Scotią - odporna na ciosy zadawane zwykłą bronią. Skuteczny jest natomiast Darkstorm, a także magia. Potem spróbuj przeskakiwać z platformy na platformę, by dotrzeć na drugą stronę. Jeżeli Ci się nie uda i spadniesz, na dole są schody, które wyprowadzą Cię na górę.

W następnej komnacie trafisz na labirynt pełen pułapek. Są trzy ich rodzaje: kamienne bloki, ogniste włócznie i lodowe kolumny. Aby przedostać się przez te pułapki, musisz jak najszybciej zniszczyć czerwone i białe kule oraz kamienny blok. Kamienny blok zniszcz uderzeniem broni, wtedy zagrażające Ci kamienne bloki przestaną przeszkadzać. Po zniszczeniu białych kul za pomocą czaru Spark (wystarczy trzeci poziom), lodowe kolumny przestaną być niebezpieczne. Niszcząc czerwone kule czarem Apparition, poradzisz sobie z ostatnim niebezpieczeństwem. Teraz Belial przywoła następny obraz znanej Ci postaci. Jest to sobowtór Draracli. Kiedy sobie z nim poradzisz, rozwal najbliższe drzwi i idź prosto korytarzem. Za następnymi drzwiami czeka Cię ostateczna rozprawa z Belialem.

Belial będzie próbował zbierać części swej zbroi. Jeżeli zrobisz to przed nim, walka będzie łatwiejsza. W zależności od szybkości i skuteczności Twojego ataku - Belial może okazać się przeciwnikiem łatwym albo będzie z nim trochę zachodu. Po ukatrupieniu go można obejrzeć sekwencję końcową. Ufff.

cdnnbgnm (ciąg dalszy nie nastąpi, bo go nie ma)

Jacek Piekara

Jak zwykle piractwo komputerowe i przemoc w grach to tematy najczęściej poruszane w Waszych listach, a opinie macie bardzo różnorodne. Jednak ostatnio dwa teksty wywołały szczególny odzew – odpowiedź szefa IPS CG, pana Grzegorza Onichimowskiego, na list jednego z Czytelników oraz list JaNa o roli księży w życiu społecznym (Gambler 1/98). Przedstawiam więc charakterystyczne przykłady Waszych reakcji. Wyjątkowo postanowiłem się do nich nie ustosunkowywać. Niech mówią same za siebie [i dają świadectwo o autorach – Alx], zwłaszcza że na listy będące przyczyną dyskusji odpowiedziałem już wcześniej.

Don Pedro z Krainy Defekujących Demonów

Tłumacz vs dziennikarz

Od pewnego czasu zajmuję się tłumaczeniem instrukcji do gier komputerowych. Praca ta ma swoje dobre i złe strony. Tłumacząc, można się dowiedzieć o grze wielu rzeczy, w inny sposób raczej nieosiągalnych (chyba że ktoś starannie, słowo po słowie, przeczyta całą instrukcję; nie znam takich).

Równocześnie jednak instrukcje potrafią być potwornie męczące (częste powtórzenia, bałagan i niekonsekwencja, niejednoznaczność tekstu itp.). A zadaniem tłumacza nie jest przecież pisanie instrukcji od nowa, ale trzymanie się – w miarę wiernie – oryginału. A jeśli coś w oryginale było nie tak, to komu się oberwie? No komu? Właśnie... Pół biedy, kiedy oberwie się za grzechy prawdziwe, gorzej, kiedy trafi się ktoś, kto przyczepi się do problemów wyssanych z palca.

Zajrzyjcie do marcowego numeru Gamblera, do opisu gry iF-22. Znaleźliście tam moje nazwisko? Ja też. Problem miał dotyczyć opisu komunikacji ze skrzydłowymi, ziemią i wieżą. Patrzę do spisu treści – jest podrozdział „Komunikacja". Z tego podrozdziału gracz kierowany jest do dodatku, w którym wypisane są wszystkie zdefiniowane w grze komunikaty i sposób ich wysyłania. Gdzie tu zawodzi instrukcja – nie wiem.

Problem zapewne w tym, że zadanie dziennikarza polega między innymi na tym, żeby był mądrzejszy od innych i dawał temu wyraz. W końcu jakby był od innych głupszy, nikt by nie chciał czytać jego tekstów. A skoro tak, to trzeba się do czegoś przyczepić i udowodnić swoją wyższość. Można się na przykład przyczepić do „linii pogaduszek". Podpieramy się więc jeszcze ironią (pogaduszki na częstotliwości wojskowej, ho ho ho) i gotowe. Jesteśmy wielcy. To, że „linia pogaduszek" występuje w całej grze i służy do wysyłania zarówno rozkazów, jak i dowolnych innych informacji, nie ma znaczenia. W angielskim oryginale rzecz nazywa się „chat line" i kaktus mi wyrośnie, jeśli znaczy to coś innego niż właśnie „linia pogaduszek". Sęk w tym, że tego wszystkiego nie wiedzą Czytelnicy, więc przyjmują tekst za dobrą monetę i myślą, „ale leszcz to tłumaczył".

Mógłbym napisać o jeszcze kilku rzeczach, o których zapewne nie wie większość Czytelników. Na przykład o tym, że wbrew zamieszczonej we wspomnianym tekście informacji armia rosyjska nie jest „na pewno" największa na świecie. W 1994 r. była to trzecia armia świata, a od tamtego czasu raczej nie urosła. Może się autorowi Rosja ze Związkiem Radzieckim pomyliła? Wnioskując ze zdjęć – człowiek jest młody, ma prawo nie pamiętać, że to różne państwa. Albo napisałbym o misjach SEAL, co to mają być „atakiem na siły powietrzne broniące danego celu". W całej grze misji SEAL nie znajdziecie, bo chodzi przecież o lotnictwo, a nie siły specjalne. Zapewne chodziło o SEAD – Suppression of Enemy Air Defences. Tylko że nawet jeśli tak, to SEAD nie jest atakiem na siły powietrzne, tylko na naziemne środki obrony przeciwlotniczej – wiecie, takie tam rakiety i działka strzelające do samolotów. Tak to jest, kiedy ktoś chce być mądry za wszelką cenę i pisze o rzeczach, o których nie ma pojęcia, a robi to ze zwalającą z nóg pewnością siebie. Ale to wszystko napisałbym, gdybym chciał – a przecież nie będę chłopakowi robić wsi. Sam o to zadbał.

Marcin Borkowski

Ponieważ w opisie iF-22 ADF pojawiło się nazwisko tłumacza, czyli został wywołany do tablicy, szanujemy jego prawo do przedstawienia swojego punktu widzenia. Razi nas jednak forma, w jakiej to zrobił. W replice można zastosować subtelną ironię, ale argumentowanie, że przeciwnik jest młody i niewiele wie może świadczyć o tym, że adwersarz nie ma żadnych argumentów!

Kiedyś Diogenes (ten z beczki) zapytał żołnierza, wracającego z igrzysk: „Zwyciężyłeś? – Tak, zwyciężyłem. – A pokonałeś lepszego od siebie, czy słabszego? – Oczywiście, słabszego! – To czym się chwalisz? Okryłbyś się większą chwałą, gdybyś pokonał lepszego!". Ta anegdota została przytoczona w jednym celu. Chcielibyśmy, aby dziennikarze – przynajmniej w naszym małym światku gier – nawzajem się szanowali i doceniali.

Huzia na dystrybutora!

I. Po przeczytaniu numeru 50. trafił mnie szlag i postanowiłem do Was napisać. Rozumiem, że działalność piratów odbiera chleb firmom dystrybuującym oprogramowanie i gry, jednak wypowiedź pana Grzegorza Onichimowskiego uważam za nieporozumienie.

(...) Pan prezes stwierdza, że do mniej zamożnych skierowane są: seria Klasyki Komputerowej i Zielona Seria. W porządku, ja mogę połupać sobie w Ishary, Beholdery, Gene Wars czy Bioforge, bo znam i cenię te tytuły, ale nastoletni fan sika na gry, które nie pracują w SVGA i nie mają dźwięku na miarę Incubation. Może już więc czas przemyśleć strategię rynkową dla Polski i uświadomić wydawcom, że na polskim rynku wzrost dochodu uwarunkowany jest obniżką cen. Poza tym sądzę, że warto (na wzór brytyjski) pomyśleć o promocjach i przecenach.

Yeti

II. To paradoksalne, ale po liście Grzegorza Onichimowskiego ja, który nigdy nie kupiłem gry u złodzieja, mam taki zamiar. (...)

Rozpacz nad jego naiwnością wywołuje we mnie akapit, w którym powołuje się on na nowe prawo, które kupno piratkiej gry traktuje tak samo jak kradzież. Tak się składa, że w Polsce mamy wiele różnych praw, lecz dopóki nie zostaną stworzone warunki do ich przestrzegania, pozostaną one martwe. Albo wydawcy obniżą ceny gier do normalnego poziomu, albo będą chodzić po domach w poszukiwaniu nielegalnych kopii. Innej możliwości nie ma. (...)

Jednak najdotkliwszy atak spazmów przeżyłem po przeczytaniu bełkotu na temat finansowania rosyjskich mafii, narkobiznesu i wydatków publicznych państwa. Zarabiam powyżej 1000 złotych i nie narzekam, choć rewelacja to nie jest. Państwo zabiera mi przy wypłacie 500 złotych na ZUS, około 300 na podatki [oczywiście, nie z tego tysiąca – przyp. red.]. A co z VAT-em, akcyzą i innymi podatkami wliczonymi w każdą cenę? Państwo okrada mnie z 70–80% moich dochodów, nie dając nic w zamian. Od państwa doświadczyłem tylko chamstwa, ignorancji, okradania mnie z pieniędzy oraz zabrania mi z życia 1,5 roku, które spędziłem w bagnie zwanym wojskiem.

Co do finansowania narkobiznesu, to spójrzmy na ofiary alkobiznesu i tytoniobiznesu, obrzygane i trujące się w majestacie tak zachwalanego przez Grzegorza Onichimowskiego prawa. Kupując grę w jego firmie, wspieram przestępczą organizację trudniącą się zabijaniem ludzi i to na skalę o wiele większą niż cała reszta mafii. Mam rację? [Nie masz – Alx].

broda

III. Zachęcony wydrukowanymi w lutowym Gamblerze listami, na które od-

Za i przeciw JaNowi

I. Wszystkimi czterema kończynami podpisuję się pod listem JaNa. Nigdy nie pomyśleliście, że księżom chodzi właśnie o wezwanie do zastanowienia się, zachowania umiaru, rozsądku? Fakt – nie są fachowcami od gier.

Ale skoro fachowcy nie chcą tego powiedzieć [skrytykować brutalnych gier – przyp. red.], to muszą to mówić inni, w tym „czarni". Byłbym bardzo zadowolony, gdyby osoby kompetentne zechciały ich w tym zastąpić.

Artur

II. List JaNa to kompletna bzdura. Nie mam nic przeciwko temu, by wierzył on w swojego Boga. Jemu, jako Wiernemu, trudno jest zauważyć ogrom błędów popełnianych przez kler przy głoszeniu Słowa Bożego. (...) Nasze mamy starają się wpoić nam, że księża są w porządku, a my w to wierzymy. Lecz w porę potrafimy załapać, co jest grane. (...) Mam 15 lat, a wiarę straciłem w wieku lat 12. Do bierzmowania poszedłem, a co tam, było śmiesznie. Lecz przedtem co niedzielę musiałem chodzić do kościoła, zbierać jakieś głupie obrazki, streszczać każde kazanie i raz na miesiąc artykuł z gazety katolickiej. Streszczenia odwalała kumpela, a obrazki najpierw skanowałem, a potem drukowałem. Według mnie, nie na tym powinno polegać obdarzanie młodzieży Duchem Świętym. Kage, jestem z Tobą.

Kostek

III. Chcielibyśmy się odnieść do wypowiedzi pseudoministranta, znanego jako Jacek Niewęgłowski. Jest on typowym przykładem prania mózgu, dokonywanego na każdej mszy. Mówi, że ma 17 lat, a gada jak jakaś stara babcia, która chodzi do kościoła, bo się boi śmierci. Chłopak ma dziewczynę – ciekawe, co z nią robi? Jego wspaniałomyślny i wszechwiedzący kościół zabrania przecież seksu przed ślubem. Biedak nawet nie może sobie popatrzeć, bo to przecież złe i zboczone. Nawet po ślubie będzie miał kłopot, bo Kościół nie uznaje antykoncepcji. (...) Księża są takimi samymi ludźmi jak my i są po to, aby głosić przesłanie religijne. Niektórzy niestety na tym nie poprzestają, dodając zawsze swoje dwa grosze. Racja jednak nie zawsze leży po ich stronie. Posłuszni „katolicy-zapaleńcy" wierzą ślepo w przesłanie wielkiego kapłana i uznają je za Słowo Boże. Tak dzieje się z JaNem i tysiącami innych Polaków, a my nic na to nie poradzimy. Na szczęście, istnieją jeszcze ludzie zdolni uratować świat.

Kapitan Groch i Komandor Pająk

IV. Może JaN i ma trochę racji, ale jednak „czarni" za bardzo się panoszą. Włączam TV – Oni, wychodzę na ulicę – Oni, jadę do szkoły – Oni (aż się boję otworzyć konserwę ;-). Czy aby tego nie za wiele? A wcale nie są tacy święci, za jakich się podają. Wystarczy wspomnieć głośne ostatnio sprawy: księdza, bezkarnie sprowadzającego sobie, prawie oficjalnie, „panienki" do parafii (chyba nie słyszał o celibacie) i innych 18 „czarnych", aresztowanych za oszukiwanie państwa (sprawa z samochodami). Na wielu sprawach klerycy się nie znają, a wtykają nosy we wszystko. Jak tak dalej pójdzie, to niedługo będzie trzeba płacić podatek na Kościół.

Nirvaner vel Grizzly

Gry i radio

Od lutego na stronach WWW Radia Łódź zadomowił się Magazyn Informatyczny SKANER (http://www.radiolodz.pl/skaner). Formuła programu jest szeroka: rozmawiamy o sprzęcie, programach, w tym sporo o grach.

Co miesiąc w audycji na żywo poruszamy jeden przewodni temat. Co jest nowością w programie? To właśnie, że jest na żywo w Internecie (Real Audio 5). Wszystko po to, aby ludzie spoza Łodzi mogli brać udział w rozmowach. Na naszej stronie można porozmawiać przez „okno IRC" oraz zagrać w grę logiczną.

Dariusz Balcerzak

Cieszy nas, że gdy skończyło się nadawanie w Radio WAWa magazynu „60 Bajtów", ktoś inny podjął ciężki (acz radosny) trud rozmawiania na radiowej antenie o programach i grach komputerowych. Wszystkiego najlepszego!

powiadali szefowie firm IPS CG i Metropolis, postanowiłem przedstawić taką oto smutną historię. Dotyczy ona podobnego tematu co list „Wracam do piratów", a mianowicie: „jak dystrybutor traktuje klienta". Podczas ostatniej, jesiennej Gambleriady postanowiłem kupić Virtua Fightera 2 na Saturna i dodatkowy joypad. Skierowałem swe kroki na stoisko Lansera. Podszedłem z zamiarem przetestowania gry, a tu niespodzianka: w „ryjobicie" beztrosko pogrywają ludzie z firmy. Gracze patrzą z utęsknieniem na joypady.

„Szanowny" dystrybutorze, czy nie można pograć po zakończeniu targów? Komu jak komu, ale Wam to chyba konsol nie brakuje? Proszę gościa o VF2, wykłada na ladę i podaje cenę: 230 zł. W cenniku Lansera z października było 199 zł, a na targach chyba powinno się sprzedawać po cenach promocyjnych? Chcąc nie chcąc, rzuciłem forsą. Następnie poprosiłem o pokazanie joypadów. Przedstawiono mi pudełka i wybrałem – ze względu na cenę nie było to oryginalne urządzenie Segi, lecz produkt Interactu. Jest rzeczą naturalną, że klient pragnie wypróbować sprzęt na miejscu (nie miałem pewności, czy pad dobrze leży w łapie i czy krzyżyk jest wystarczająco miękki). Poprosiłem o wyjęcie pada, żebym tylko mógł go potrzymać (nie chciałem grać). Sprzedawca poinformował mnie, że to niemożliwe, ale pad jest na pewno dobry.

Grzecznie zwróciłem uwagę, że na stoisku powinien być przynajmniej jeden egzemplarz danego typu, służący do testowania. Pan wyglądający na szefa powiedział: „Tu się nie gra, tylko poważnie handluje". Poważnie? Ha, dobre sobie. Nie miałem wyboru, musiałem wziąć pada. W domu okazało się, że nie najlepiej leży w dłoni, a moje obawy co do krzyżyka i guzików, niestety, sprawdziły się. Tak właśnie wyglądała „fachowa" obsługa klienta przez firmę Lanser.

Franki

IV. Dariusz M. (list „Wracam do piratów") pisze, że gdy wysyłał karty rejestracyjne to dostawał tylko ofertę dystrybutora. A czego on się, kurczę, spodziewał? Darmowych gier?! Później narzeka (jak wielu innych), że gry są drogie. Człowieku, gdyby był sposób na to, żeby były tańsze, to dawno by go zastosowano! Pan M. pisze, że handlem grami zajmują się nieodpowiedni ludzie. Skoro tak, to niech sam spróbuje pokonać natrętnych celników i rząd, który o robieniu czegoś w sprawie gier komputerowych nie chce nawet słyszeć. Grzegorz Onichimowski bardzo dobrze odpowiedział na list pana M. Rabaty to nie sprawa wydawców. Nie zgadzam się jednak z panem Grzegorzem w jednej sprawie: mafii. Uważam, że nie ma sensu straszyć klientów mafią, bo kiedy ja byłem na giełdzie w Warszawie, to bynajmniej nie kupowałem gier u mafijnych cyngli, tylko u miłych studentów.

Andrzej Baran

Dystrybutorzy gier z numeru 4/98 i 5/98

Albion
tel. (071) 44 21 01, 44 20 13
Encyklopedia dla dzieci – 139 zł

American Computers & Games
tel. (022) 833 62 77
Mace: The Dark Age – bd

CD Projekt
tel. (022) 25 07 03
Grand Theft Auto – 165 zł
Hellfire – 79 zł
Fallout – bd

Comat
tel. (022) 630 29 73
Sonic R (Saturn) – 239 zł

IPS Computer Group
tel. (022) 642 27 66, 68
Atlantis – 160 zł
Dark Omen – bd
Deadlock II – bd
Lords of Magic – bd
The Curse of Monkey Island – 205 zł
Książę i Tchórz – 119 zł
Tone Rebellion – 160 zł
Wing Commander Prophecy – 175 zł

W poprzednim numerze przez pomyłkę wydrukowaliśmy ceny gier recenzowanych i opisywanych w Gamblerze 3/98. Dystrybutorów i czytelników serdecznie przepraszamy. Aby naprawić błąd, podajemy ceny gier z numeru 4/98 i 5/98.

L.E.M.
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
Battlezone – 159 zł
Interstate '76 Nitro Riders – bd
Monty Python's Meaning of Life – 159 zł
Oddworld: Abe's Odyssey – 155 zł
Quake II – 159 zł
Shanghai: Dynasty – bd
Sub Culture – 145 zł
Star Command: Revolution – 69 zł

MarkSoft
tel. (022) 663 93 90
Double Agent – bd
Eastern Front – 145 zł
Great Battles of Hannibal – 145 zł
Seven Kingdoms – 155 zł
Virtua Fighter 2 – 175 zł

MediaSoft
tel. (022) 628 52 69
Nightmare Creatures (PSX) – 199 zł
Adidas Power Soccer 2 (PSX) – 199 zł

Mirage
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
Flight Unlimited II – ok. 170 zł
Myth: The Fallen Lords – 165 zł
Riven: The Sequel to Myst – 175 zł
Smocze Historie – 49 zł
Uprising – bd

Optimus Pascal Multimedia S.A.
tel. (033) 11 75 71
Dookoła świata – bd
Encyklopedia dinozaurów – 169 zł

Optiums S.A.
tel. (018) 443 77 97
Heavy Gear – 149 zł
NetStorm – 159 zł
Steel Panthers III – 149 zł

TopWare
tel. (033) 12 30 00
Jack Orlando – 49,95 zł
bd – brak danych

Spis ogłoszeń

Albion ..... str. 41
AMI-COMM ..... str. 95
Artem ..... str. 42
ArWal ..... str. 41
CD Projekt ..... str. 3, 37, 97
CD Projekt Plus ..... str. 15
Gambleriada ..... str. 99
L.E.M. ..... str. 39, 67
L.K. Avalon ..... str. 77
L.K. Avalon Multimedia ..... str. 87
MATT ..... str. 41
MediaSoft ..... str. 9
Megaus ..... str. 73
Net Seller ..... str. 69
Optimus ..... str. 2, 61
Techland ..... str. 35
TimSoft ..... str. 4–5
TopWare ..... str. 100
User ..... str. 79
Wirtualny Świat ..... str. 11
Young Digital Poland ..... str. 74-75

PRENUMERATA GAMBLERA

to ciekawa lektura i mnóstwo fantastycznej zabawy

Dajemy Ci gwarancję:

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

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

Sprawdź, ile oszczędzisz;

GAMBLER CD
12 wydań 114 zł zamiast 132 zł

GAMBLER
12 wydań 44 zł zamiast 51,60

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

Pokwitowanie dla wpłacającego

Zł ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres Wpłacającego

..... Odbiorca Prenumeraty

..... Adres Odbiorcy

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

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

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

Pobrano opłatę

zł .....

stempel

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres Wpłacającego

..... Odbiorca Prenumeraty

..... Adres Odbiorcy

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

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

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

Pobrano opłatę

zł .....

stempel

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty / banku

Zł ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres Wpłacającego

..... Odbiorca Prenumeraty

..... Adres Odbiorcy

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

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

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

Pobrano opłatę

zł .....

stempel

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku

Zł ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres Wpłacającego

..... Odbiorca Prenumeraty

..... Adres Odbiorcy

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

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

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

Pobrano opłatę

zł .....

stempel

podpis przyjmującego

OFERTA WYDAWNICTWA LUPUS

PCkurier - wysokonakładowy dwutygodnik informacyjny, największe prasowe źródło technicznych i ekonomicznych danych o polskim i światowym rynku komputerowym; opisuje aktualności, strategie i produkty komputerowe.

ENTER - ilustrowany miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom, prezentujący opisy sprzętu i oprogramowania oraz wyniki testów porównawczych; co miesiąc wersja z krążkiem CD-ROM zawierającym poszukiwane oprogramowanie shareware i ciekawe wersje demonstracyjne; dla prenumeratorów tematyczne wydania specjalne miesięcznika - gratis.

GAMBLER - wysokonakładowy, barwny miesięcznik dla pasjonatów gier komputerowych i konsolowych; obok recenzji gier PC CD-ROM w piśmie stałe miejsce mają recenzje produktów przeznaczonych na Amigę i konsole Sony, Playstation, Sega Saturn i Nintendo 64; co miesiąc wydawana jest wersja z płytą CD zawierającą najnowsze, najmodniejsze wersje demonstracyjne gier, patche i update'y oraz programy użytkowe.

CADCAM FORUM - specjalistyczny miesięcznik prezentujący systemy wspomagające pracę inżynierów CAD/CAM/CAE oraz GIS. Nad merytoryczną stroną czasopisma czuwa Rada Programowa CADCAMforum złożona z profesorów - specjalistów w poszczególnych dyscyplinach technicznych, leżących w kręgu zainteresowań czasopisma.

TELECOMforum - miesięcznik, bardzo szeroko prezentujący tematykę telekomunikacji, jej aspektów technicznych, rozwiązań prawnych i ich wpływu na rozwój gospodarki; Przedstawia problemy związane z funkcjonują-cymi w Polsce sieciami telekomunikacyjnymi i działalnością istniejących operatorów, wprowadzaniem nowych technologii i rozwiązań systemowych, wzbogacaniem oferty usług telekomunikacyjnych, itp. Czytelnik znajdzie tu ciekawe informacje począwszy od tradycyjnego telefonu impulsowego do satelitarnej łączności komórkowej, od miedzianego kabla do cyfrowej łączności radiowej;

NETforum - miesięcznik prezentujący tematykę sieci komputerowych, dostarczający profesjonalnej informacji o charakterze merytorycznym, przeglądowym i promującym. Przedstawia nowy sprzęt sieciowy, opisuje technologie i protokoły sieciowe, zajmuje się nowoczesnymi metodami ochrony danych w sieciach LAN, WAN i MAN, prezentuje ogromne możliwości Internetu.

Wszystkim Czytelnikom życzymy ciekawej lektury.

Kupon ważny do 31.05.98r.

	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę	kwota za prenumeratę(y)	+szp. pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań	40 zł			
	26 wydań	74 zł			
ENTER CD	12 wydań	114 zł			
GAMBLER	12 wydań	44 zł			
GAMBLER CD	12 wydań	114 zł			
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł			
CADCAM FORUM	12 wydań	40 zł			
NET FORUM	12 wydań	40 zł			

☐ proszę o rachunek uproszczony — suma

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 31.05.98r.

	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę	kwota za prenumeratę(y)	+szp. pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań	40 zł			
	26 wydań	74 zł			
ENTER CD	12 wydań	114 zł			
GAMBLER	12 wydań	44 zł			
GAMBLER CD	12 wydań	114 zł			
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł			
CADCAM FORUM	12 wydań	40 zł			
NET FORUM	12 wydań	40 zł			

☐ proszę o rachunek uproszczony — suma

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 31.05.98r.

	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę	kwota za prenumeratę(y)	+szp. pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań	40 zł			
	26 wydań	74 zł			
ENTER CD	12 wydań	114 zł			
GAMBLER	12 wydań	44 zł			
GAMBLER CD	12 wydań	114 zł			
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł			
CADCAM FORUM	12 wydań	40 zł			
NET FORUM	12 wydań	40 zł			

☐ proszę o rachunek uproszczony — suma

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 31.05.98r.

	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę	kwota za prenumeratę(y)	+szp. pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań	40 zł			
	26 wydań	74 zł			
ENTER CD	12 wydań	114 zł			
GAMBLER	12 wydań	44 zł			
GAMBLER CD	12 wydań	114 zł			
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł			
CADCAM FORUM	12 wydań	40 zł			
NET FORUM	12 wydań	40 zł			

☐ proszę o rachunek uproszczony — suma

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

Szalałeś przy konsolach do gry? spróbuj tego z EXTREME (słowa odjazd będziesz używał ostrożniej...). Do pierwszych 1999 EXTREME'ów EXTREME-alnie kultowa gra strategiczna: niespotykane opcje, sztuczna inteligencja

SZYBKIE WPROWADZENIE...
www.extreme.pl

EXTREME

Uwaga!
Obiekt pod ochroną EXTREME-alnie zINTERNETowanej grupy!

EXTREME-alnie skonfigurowana strefa mocnego wrażenia dostępna za porozumieniem stron.
Wejdź w układ!

MMX™ intel inside pentium® II PROCESSOR

do pierwszych 1999 EXTREME'ów Dark Reign za darmo 10% rabatu na HEXEN II i Carmageddon

Jesteś starym wyjadaczem 3D ale nie wiedziałeś o świecie EXTREME. Nic dziwnego - ten EXTREME-alny komputer stworzyliśmy dopiero teraz. Jest jak EXTREME-alna skrzynka kontaktowa z wyrafinowanym multi-światem. EXTREME-alnie fotorealistyczna grafika uaktywnia zmysły i wciąga w EXTREME-alnie animowaną rzeczywistość. EXTREME-alny dźwięk i rendering w EXTREME-alnie rzeczywistym czasie aktywizuje EXTREME-alne wrażenia. EXTREME-alne teksturowanie zabezpiecza trójwymiarowe działanie komputerowych maniaków. EXTREME to multimedialne imperium zmysłów gwarantujące EXTREME-alnie scalona ekstazę.

OPTIMUS

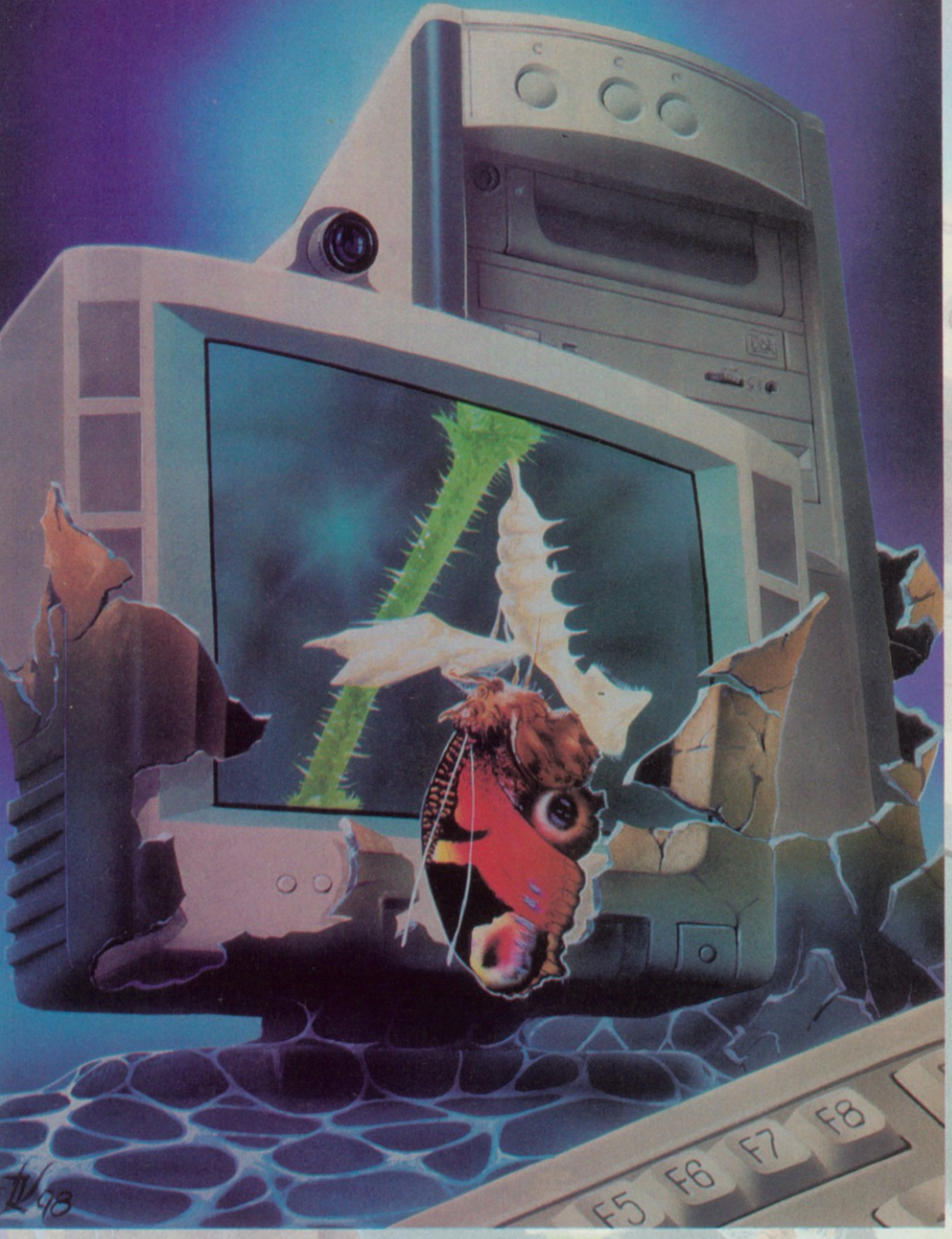
extreme FURY

Procesor:	Pentium®II 300 MHz
Płyta główna:	Intel LX 440
RAM:	64 MB SD RAM
Grafika:	SVGA 4 MB 3D DVD
HDD:	3,1 GB UDMA
CD ROM:	x32 wykonany w nowej technologii lub DVD ROM
Karta dźwiękowa:	z Wavetable
Akcelerator grafiki:	Voo Doo 3 Dfx
Inne:	mysz Microsoft, klawiatura Win 95', obudowa ATX, 5 płyt CD z atrakcyjnymi programami
Opcjonalnie:	monitor cyfrowy 15"/17" głośniki z Subwooferem Surround

OPTIMUS S.A., 33-300 Nowy Sącz, ul. Nawojowska 118, tel. (0-18) 444-05-00, fax 443-71-85

The Intel Inside Logo and Pentium are registered trademarks and MMX is a trademark of Intel Corporation

Padjas



Firma IBM rozpoczęła sprzedaż swojego pierwszego komputera osobistego w 1981 r. W wyposażeniu podstawowym zamiast stacji dyskietek był magnetofon, a w ROM zainstalowano interpreter Basicu. Opublikowano też pełną specyfikację zasad, według których poszczególne elementy maszyny komunikują się ze sobą. Pozwoliło to innym producentom na stworzenie własnych wersji tego komputera, czyli sklonowanie go. Jednak, kiedy dwóch robi to samo, to nie jest to to samo...

Historia pecetów (według) Borka

Temat numeru

Do napisania tego tekstu namówił mnie Alex. Chodził za mną przez mniej więcej tydzień, kusząc tytułem: „Historia pecetów według Borka". W końcu się zgodziłem, ale nie byłbym sobą, gdybym nie wyciął jakiegoś numeru. Postanowiłem zmienić trochę proponowany tytuł, opuszczając jedno słowo.

Dzięki temu prostemu zabiegowi nie muszę zaczynać od roku 1981, kiedy IBM po raz pierwszy pokazał światu komputer IBM PC. Mogę od razu skoczyć do 1989 r., w którym kupiłem

XT

W tamtych czasach pecety dzieliły się na oryginalne (które mało kto widział na oczy) i klony. W pewnym sensie odpowiadało to dzisiejszemu podziałowi na komputery markowe i składaki. XT kosztowało poniżej 700 USD. Konfiguracja – dwa flopy 360 kB, 640 kB RAM, karta graficzna Hercules (monochromatyczna, 348×720), monitor mono. Co to jest mysz jeszcze nikt za dobrze nie wiedział, choć czytało się o tym urządzeniu dość często. System operacyjny – najnowszy MS-DOS 3.30, oczywiście skopiowany od kogoś, bo o kupnie komputera z zainstalowanym legalnym oprogramowaniem nie było co marzyć.

Większość programów mogła wtedy działać nawet na komputerach wyposażonych w jedną stację dyskietek i 512 kB pamięci, a szczytem marzeń w dziedzinie grafiki była karta EGA. Wyposażony był w nią stojący w redakcji Bajtka Amstrad PC, jednak miał jedynie 512 kB RAM-u, bez możliwości rozszerzenia. Istniało oczywiście jeszcze jedno rozwiązanie w dziedzinie kart graficznych, czyli karta CGA, ale

W dawnych czasach większość programów mogła działać nawet na komputerach wyposażonych w jedną stację dyskietek i 512 kB pamięci.



Compaq I – pierwszy udany klon

w Polsce była mniej popularna. Z prostego powodu – CGA jako kolorowa wymagała znacznie droższego monitora, kolorów miała raptem 4, a na monitorze monochromatycznym (do którego też można ją było podłączyć) dawała obraz znacznie gorszej jakości niż Hercules.

Mimo swoich licznych zalet, Hercules nie bardzo nadawał się do grania – większość gier pisano z myślą o kartach kolorowych CGA i EGA. Można było temu zaradzić na dwa sposoby. Jeden polegał na uruchomieniu specjalnego programiku (color.com) emulującego kartę CGA na Herculesie. Efekty tej emulacji były różne, czasem lepsze, czasem gorsze – w niektóre rzeczy grać się tak nie dało. Jakieś dwa lata później pojawiły się karty dual, z przełącznikiem pozwalającym wybrać tryb CGA lub Hercules.

Konstrukcja XT była, zwłaszcza w porównaniu ze współczesnymi komputerami, prosta do niemożliwości. Wyposażony w procesor 8088, XT dysponował szyną danych o szerokości 8 bitów. Podstawowa częstotliwość zegara taktującego procesor wynosiła 4,77 MHz, jednak w praktyce nigdy się z niej nie korzystało, a wszystkie komputery działały w Turbo, czyli z zegarem 10 MHz (w niektórych starszych modelach 6 albo 8 MHz). Znajomy elektronik (Staszek Winiecki) wymienił w swoim XT rezonator kwarcowy i podgonił komputer do 12 MHz, stając się w ten sposób jednym z prekursorów overclockingu. Mój XT nie miał koprocesora, choć ten istniał jako osobna kość 8087. Był drogi jak nieszczęście, podobnie jak później 80287 i 80387.

Wszystkie sloty były 8-bitowe, oczywiście w najstarszym istniejącym standardzie, czyli ISA. I tak nie bardzo było w nie co włożyć. XT do działania potrzebował kontrolera Multi I/O, obsługującego porty szeregowe RS i równoległy Centronics oraz stacje dyskietek (360 kB, od biedy także 720 kB); drugi slot zajmowała karta graficzna. Czasem trzeci slot okupowała karta z portem joysticka, jeśli nie było go na karcie Multi I/O. To było wszystko. Karty dźwiękowe – nieznane. Modemy wewnętrzne – też. Kontroler twardego dysku – no tak, to można było kupić, ale kogo było stać na twardy dysk?

Zresztą programy można było uruchamiać z dyskietek. Pierwszy Larry zajmował dwie dyskietki 360 kB i można było w niego grać zarówno po skopiowaniu wszystkich plików do jednego katalogu, jak i zmieniając dyskietki zgodnie z poleceniami programu. Turbo Pascal 4.0 działał z 2 dyskietek – na jednej trzymał dane użytkownika, a na drugiej pliki, których sam potrzebował. Microsoft Word 4.0 operował na jednej dyskietce, można było w ten sposób napisać pracę magisterską, co widziałem na własne oczy. Chi Writer – w tym czasie najpopularniejszy edytor tekstu, bo jako jedyny obsługiwał bez problemu polskie znaki – zadowalał się jedną stacją 360 kB.

W porównaniu z dzisiejszymi twardzielami 3,5", ówczesne dyski były olbrzymie, miały średnicę 5,25". Inna sprawa, że i tak była to już nowsza generacja, o wysokości zmniejszonej o połowę. Pojemność mojego dysku – 20 MB. Model – Seagate ST 225. Kontroler – MFM, od dzisiejszych różnił się, poza sposobem zapisywania informacji na dysku, liczbą taśm – dzisiaj dyski podłącza się jedną taśmą, wtedy używało się dwóch. Wydawane dźwięki – niezapomniany, niski szum wolno sunącej głowicy. Późniejsze (i obecne) dyski wydają suche, twarde trzaski, tamte były po prostu melodyjne. Średni czas dostępu – 65 milisekund. Instalacja – ha, tu dopiero było śmiesznie.

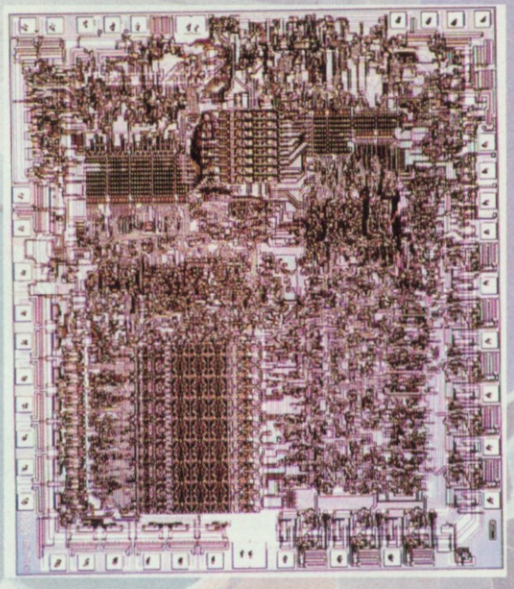
Nie było właściwie żadnych narzędzi, służących do ustawiania parametrów dysku i podawania ich kontrolerowi. Dzisiaj wszystkie te informacje spokojnie czekają w CMOS na moment, w którym będą potrzebne. Wtedy trzeba było skorzystać z odpowiedniego oprogramowania, żeby poustawiać wszystkie parametry, a później – i to jest najbardziej fascynujące – należało dysk sformatować (niskopoziomowo). Procedury formatujące znajdowały się w ROM-ie, jednak nie było do nich innego dostępu, niż bezpośredni skok pod odpowiedni adres (C800). Skakało się, używając programu DEBUG, wydając komendę „-g c800". Podobno w niektórych BIOS-ach do dzisiaj coś się pod tym adresem znajduje.



IBM PC – pierwszy pecet

Z dyskiem ST 225 i kontrolerami do niego związana jest jeszcze jedna ciekawa historia. Otóż ST 225 dawało się sformatować na 20 MB, korzystając z kontrolera MFM. Później pojawiły się kontrolery RLL, które pozwoliły upchnąć na tym samym dysku 32 MB. Później... później żaden szanujący się dysk nie pozwalał się tak naprawdę kontrolować z zewnątrz – wszystkie operacje wykonywał sam, a na zewnątrz tylko udawał, że robi to, co mu kazano.

Jeszcze kilka słów na temat stacji 3,5" w XT. Otóż kontrolery Multi I/O w XT nie mogły obsługiwać dyskietek o zwiększonej gęstości zapisu (czyli 1,2 lub 1,4 MB), jednak zwiększona liczba ścieżek w niczym im nie przeszkadzała. Tyle że nie potrafił



Prosty jak konstrukcja cepa: Intel 8088

ich bezpośrednio obsłużyć sam DOS – trzeba go było do tego przekonać, podając w pliku CONFIG.SYS dokładne parametry stacji (liczba ścieżek, liczba sektorów) za pomocą polecenia DRIVEPARM. Wiedza na ten temat przydała mi się przy okazji... Windows 95. Otóż w pewnym momencie dostałem Windows 95 na dyskietkach sformatowanych w taki sposób, że na każdej mieścił się plik mający 1,7 MB (*.cab). Żeby nie żonglować dyskietkami, usiłowałem wszystko skopiować na dysk – i w końcu mi się udało, właśnie dzięki zmianie parametrów napędu.

Dygresja historyczna. Kiedy IBM wyprodukował w roku 1981 swojego pierwszego peceta (planując sprzedaż 50 tys. sztuk), opublikowano pełną specyfikację zasad, według których poszczególne elementy komunikują się ze sobą. Pozwoliło to innym firmom na stworzenie własnych wersji tego samego komputera („sklonowanie" go – dlatego klony). Rzecz w tym, że kiedy dwóch robi to samo, to nie jest to to samo. W związku z tym klony na początku bywały niezbyt zgodne z oryginałem. Któreś z zachodnich pism komputerowych opublikowało nawet w swoim cza-



Kolejne wersje DOS pracowały wyłącznie w trybie 8088, w niewielkim stopniu wykorzystując dodatkowe możliwości procesora.

sie tabelkę z określoną procentową zgodnością różnych klonów z pierwowzorem. W 1989 r. niezgodność klonów z pecetem była już tylko wspomnieniem, jednak nawet później wracała w nieoczekiwany sposób.



Olivetti M24

Zbliżamy się już do końca epoki XT, jednak została jeszcze kwestia procesora V20. Nie jest bowiem tak, że kiedyś istniały wyłącznie procesory Intela, a różne Cyrixy i AMD to wynalazki dużo późniejsze. Już w latach 80. firma NEC – wprowadzając na rynek m.in. V20 – udowodniła, że można robić procesory Intela lepiej niż Intel. V20 był kopią 8088 o rozszerzonej liście rozkazów (miał tryb, w którym wykonywał wszystkie instrukcje Z80 – pamięta ktoś jeszcze CP/M?) i był szybszy o kilka, kilkanaście procent od pierwowzoru. Używałem V20 dłuższy czas, przy różnych okazjach wymieniając go na 8088, zwłaszcza gdy trzeba było przeprowadzać testy szybkości różnych dziwnych programów i operacji (byłem wtedy szefem klanu IBM PC w Bajtku). Pewnego dnia zdarzyło się nieszczęście – gdy wyjmowałem 8088 z podstawki, złamałem mu jedną z nóg. Strata dość poważna, na szczęście okazało się, że kiedy wstawi się procesor w podstawkę i zamiast ułamanej nogi wetknie szpilkę, XT działa.

Wiosną 1991 r. udał mi się największy skok na kasę w dziejach Bajtka. Zdobyłem do testów laptopa ALT 286 i nie wypuściłem go już nigdy z rąk. Był to już nie XT, a

AT

Towarzysze sztuki dziennikarskiej w BYTE mieli już w tym czasie za sobą testy 486 (w maju 1990 r.) – byli znacznie bliżej żłobu.

ALT 286 to był bardzo prawdziwy AT, wyposażony w dysk twardy 3,5" 40 MB, 1 MB pamięci, zintegrowaną z płytą główną kartę VGA (komputery przenośne mają swoje prawa) i wyświetlacz ciekłokrystaliczny. ALT ważył – drobnostka – osiem kilo. Kiedy Marcin Przasnyski wziął go do ręki, powiedział coś w rodzaju: „noszenie komputera tylko dlatego, że ma rączkę, to debilizm". No cóż, na notebooki trzeba było jeszcze poczekać.

W AT (Advanced Technology) zastosowano po raz pierwszy CMOS. Wcześniej wszystko trzeba było ustawiać zworkami na płycie głównej, teraz robiło się to na drodze programowej (zupełnie jak dzisiaj). Nie wiem, kto i kiedy wpadł na szatański pomysł umieszczenia w CMOS parametrów kilkudziesięciu najpopularniejszych (?) dysków, ale o jednym mogę wszystkich zapewnić – nie zdarzyło mi się pracować na komputerze, na którym typ dysku nie byłby ustawiony na 47, czyli OTHER.

AT były znacznie szybsze od XT i to mimo użycia procesorów taktowanych zegarem o niemal takiej samej częstotliwości (przynajmniej na początku). Pierwszy AT miał zegar 6 MHz, potem 8 i 10, 12 i 14, a pod koniec, kiedy zaczynały dominować 386, przekroczona została bariera 20 MHz (maksimum było chyba 24 MHz). Niestety, pamięci RAM z czasami dostępu 100 ns przestawały nadążać za procesorem, gdy przekraczały 10 MHz. Żeby uniknąć kło-



Komputer „przenośny"

potów, wprowadzono wait-state – procesor czekał na pamięć jeden cykl zegara. Jeżeli ktoś miał odpowiednio szybkie pamięci i mógł ustawić 0 WS (czyli procesor nie czekał), AT 12 MHz zachowywał się tak, jakby miał zegar 14 MHz.

Mimo znacznego wzrostu szybkości, AT to była ślepa uliczka. Decyzja o zastosowaniu procesora 80286 jako szybszej wersji 8088 oznaczała rezygnację z dodatkowych możliwości, jakie dawała nowa kość Intela. Problem ten ciągnął się za PC aż do momentu pojawienia się Windows 95, gdyż kolejne wersje DOS pracowały wyłącznie w trybie 8088, w niewielkim stopniu wykorzystując dodatkowe możliwości procesora.

W AT pojawiły się już długie sloty, przeznaczone do kart 16-bitowych. Mimo że standard złącza zasadniczo się nie zmienił, niektóre karty zawierały przełącznik XT/AT, umożliwiający wybór typu komputera, do którego były wkładane. Nie oznacza to, że typów kart było mnóstwo – po staremu nie bardzo było co włożyć do slota, choć sytuacja zaczynała się poprawiać. Skanery ręczne często wymagały własnej karty, istniały już pierwsze modemy wewnętrzne (na ogół 2400), jednak karty dźwiękowe ciągle stanowiły rzadkość. Za to pojawiło się rozwiązanie typu „złota rączka", przetwornik cyfrowo-analogowy Covox zakładany na port drukarki (złącze Centronics). Konstrukcja ta w wersji najprostszej składała się z wtyczki, gniazdka i ośmiu oporników. Problem polegał na tym, że z Covoxa nie korzystały żadne gry, jedynie niektóre demka i odgrywarki MOD-ów.

ALT wyposażony był w jedną stację FDD 1,4 MB. Większość AT miała wtedy dwie duże stacje, z tego przynajmniej jedną – 1,2 MB. Małe flopy dopiero zaczynały atakować rynek PC. ALT miał również gniazdo pod koprocesor, jednak w AT koprocesor był nieporozumieniem. Kiedy wprowadzano na rynek 80286 i 80287, ta druga kość okazała się poważnym problemem technologicznym. Grzała się, do odparowania struktury włącznie. Żeby uniknąć problemu, zdecydowano, że koprocesor będzie taktowany zegarem o częstotliwości równej 2/3 częstotliwości procesora. Wynik? Nie dość, że koprocesor działał wolno, to jeszcze procesor musiał czekać, aż uda mu się z nim zsynchronizować. W efekcie, w obliczeniach numerycznych XT był szybszy...

Większość komputerów klasy AT, sprzedawanych w tym czasie w Polsce, miała niemal identyczne parametry co ALT, z jedną zasadniczą różnicą – VGA była jeszcze bardzo rzadko spotykanym rozwiązaniem, niepodzielnie panował Hercules. Przez wiele miesięcy najpopularniejszym komputerem w ofercie wszystkich firm handlujących sprzętem było AT 12, FDD 1,2 i 360, 1 MB RAM, HDD 40 MB, Herc, Mono, I/O. W gazetach pojawiały się przewodniki, pozwalające na rozgryzienie tych skróconych zapisów.

Najpopularniejszy DOS, czyli ciągle jeszcze wersja 3.30 (4.0 okazała się pamięciożernym niewypałem, 5.0 pojawiła się w kwietniu 1991), nie potrafił obsługiwać dużych dysków. W efekcie czterdziestki podzielone były na dwie partycje po 20 MB. Szczytowym osiągnięciem w dziedzinie łączenia DOS-u 3.30 z dużymi dyskami był AT, jaki widziałem na targach Komputer '90. Dysków miał jakoś do K: albo L:, nietrudno



IBM PS/2-60

Rys prehistoryczny

według prof. Dżemika

- IBM rozpoczął sprzedaż swojego pierwszego komputera osobistego, IBM PC, w roku 1981. W wyposażeniu podstawowym PC nie było stacji dyskietek, tylko magnetofon; w ROM zainstalowano interpreter Basicu. Był to jedyny element, którego ze względów licencyjnych nie wolno było kopiować innym producentom.
- Po dwóch latach pojawił się model PC XT. Najważniejsze różnice – zwiększenie liczby slotów z 5 do 8 i dołożenie do komputera dysku twardego o pojemności 10 MB (!). Razem z XT na rynku pojawił się PC Jr, pomyślany jako komputer domowy, ale m.in. ze względu na słabą klawiaturę (gumową, jak w Spectrum) nie przyjął się na rynku. Poważniejszy krok wykonano dopiero w roku 1984, produkując komputer AT. Oprócz zmienionego procesora i obsługujących go układów logicznych, w AT pojawiła się pamięć CMOS, w której zapisane były podstawowe parametry systemu i zegar czasu rzeczywistego (XT takiego zegara nie miał).
- Mimo pojawienia się na rynku procesora 80386, IBM nie wyprodukował nigdy wykorzystującego tę kość komputera zgodnego z PC. Za to w 1987 r. rozpoczął produkcję nowej rodziny komputerów osobistych, Personal System 2 (PS/2). PS/2 nigdy nie odniósł wielkiego sukcesu handlowego. Natomiast sukces odniosły komputery innych firm wykorzystujące procesor 80386 (pierwszy był Compaq – 1987 r.), zgodne ze specyfikacją oryginalnego PC z 1981 r. Podobnie było z procesorem 80486 i wszystkimi następnymi.
- Pierwsze 486 pojawiły się na rynku w 1990 r., kiedy w Polsce handlowało się głównie XT i AT. Od tego momentu intensywnie goniliśmy świat i mniej więcej od połowy lat 90. sprzęt dostępny w Polsce nie różni się specjalnie od sprzętu, jakim handluje się gdzie indziej.

prof. Dżemik

policzyć, że był to twardziel 200 MB. Coś takiego, jak dzisiaj 10 GB.

MS-DOS 5.0 po raz pierwszy skorzystał z dodatkowych możliwości procesorów, upychając część swojego kodu w obszarach pamięci HMA (najśmieszniejsze, że istnienie HMA zawdzięczamy błędowi konstrukcyjnemu procesora 80286) i UMB. Pamięć HMA i UMB instalowało się albo bezpośrednio na płytach głównych, albo w gniazdach dwóch różnych typów – SIMM i SIP. Te drugie miały wystające nóżki, widziałem nawet SIMM-a przerobionego na SIP-a za pomocą drutu i lutownicy.

Ponieważ AT z definicji wyposażany był w 1 MB pamięci, można było jakoś próbować wykorzystać nadmiarowe 384 kB, umieszczając w nich malutki RAM-dysk albo instalując cache dyskowy. Niektórzy nawet walczyli na AT 1 MB z Windows 3.0 (a później 3.1). Ba, na AT z 1 MB udawało się uruchomić Windows i Corel Draw 2.0! Wprawdzie komputer niemiłosiernie młócił dyskiem, ale działał. A skoro mowa o Windows – pojawiły się myszy. Były coraz popularniejsze, choć ciągle nie stanowiły podstawowego wyposażenia. Bo i po co, skoro nikt przy zdrowych zmysłach nie używał Windows do pracy, a wszystkie inne programy dawało się obsługiwać z klawiatury.

Wiosną 1991 r. w hotelu Victoria odbyła się polska prezentacja komputera PS/1. Panowie z firmy IBM przyjechali, żeby wcisnąć nam kit. PS/1, który miał być rewelacyjnym modelem, w rzeczywistości był to AT 10 MHz, z 512 kB RAM, HDD 40 MB i kartą VGA. Nie można było włożyć do niego żadnej karty rozszerzającej, a jako wbudowany na sztywno standard polskich liter proponował Latin-2. Na nasze uwagi, że nie da się używać semigrafiki (takie różne ramki, wtedy szeroko wykorzystywane), jeden z polskich dystrybutorów wypuścił zatrutą strzałę: „No, skoro panu jest potrzebna semigrafika do gier..." Uśmiech i gryząca ironia spowodowały, że opadły nam ręce i wszystko... PS/1 nie sprzedawał się – ludzie mieli oczy i liczyli pieniądze, więc zapewnienia pracowników IBM i dystrybutorów, jaka to fantastyczna maszyna, trafiały w próżnię. AT z Herculesem kosztował niewiele ponad połowę proponowanej ceny PS/1.

W roku 1991, jakoś tak późnym latem albo wczesną jesienią, w redakcji Bajtka pojawiła się supermaszyna: 386 33 MHz z cachem 64 kB. Nawet nazywała się super, a konkretnie – Hyundai Super 386-T. Kiedy na wiosnę 1992 r. miałem zostać redaktorem naczelnym TS (z łapanki), postawiłem kilka warunków, a jednym z nich był dobry sprzęt. Hyundai trafił do mnie do domu. Miałem



Przenośny Amstrad PPC 512

386

Problem szybkości pamięci nabrał teraz nowego znaczenia. Pamięć o szybkości 80 czy 70 ns nadawała się do wykorzystania w komputerach AT nie szybszych niż 14 MHz. 386 występował przede wszystkim w wersjach 25 MHz i 33 MHz. Przy 33 MHz czas dostępu pamięci powinien wynosić około 33 ns. Wynosił co najmniej dwa razy tyle, więc procesor połowę czasu spędzał na czekaniu. Może trochę mniej, bo ściągał sobie kod na kilka bajtów naprzód, niemniej trzeba było coś z tym zrobić. Rozwiązaniem okazała się pamięć cache, zwana też notatnikową. Dzięki niej 386 mógł naprawdę rozwinąć skrzydła.

Z ilością pamięci było różnie. Czasem kupowało się 386 z 1 MB, ale było to rozwiązanie najrzadziej stosowane. Czasem 386 było wyposażone w 2 MB, czasem w 4... Pamięć była bardzo droga, jej cena przez kilka lat miała się praktycznie nie zmieniać. Za to ustabilizował się na długo standard – SIMM. SIP-y zniknęły z rynku.

W roku 1992 po raz pierwszy dostałem do ręki kartę dźwiękową, klona Sound Blastera 2.0. Wing Commander 2 gadał i był po prostu rewelacyjny – w grafice VGA, sterowany myszą, z dźwiękami z głośników... Myślałem, że nigdy nie zacznę pracy nad moim pierwszym numerem TS.

W 386 zastosowano długie, 16-bitowe sloty, jednak sam procesor i szyna danych były 32-bitowe. Można więc było wycisnąć z komputera coś więcej. Niestety, nie bardzo się udało. Kilku producentów zaczęło niezależnie od siebie lansować różne rozwiązania, później usiłowali się jakoś dogadać, powstał 32-bitowy standard EISA, który nigdy nie zrobił kariery. Większość 386 była więc wyposażona w stare, 16-bitowe sloty i takież karty. Tylko teraz podstawową kartą graficzną stała się VGA.

Nowy standard karty graficznej oznaczał między innymi nowe kłopoty. Przeciętna VGA była tak naprawdę kartą SVGA, tyle że co karta, to inne znaczenie literki S. Zawsze chodziło o możliwość pracy w podwyższonych rozdzielczościach, zwykle również w większej liczbie kolorów (czytaj: 256), jednak numeracja trybów i sposób ich uzyskiwania były najrozmaitsze – co karta to standard. W efekcie pierwsze gry działające w lepszych trybach graficznych były wyposażane w zestawy kilkunastu albo i kilkudziesięciu sterowników do najpopularniejszych kart SVGA. Przez wiele miesięcy, zanim opracowano standard VESA, panował kompletny bałagan.

Szyna danych o szerokości 32-bitów zapewniała istotny wzrost szybkości oraz... wzrost ceny komputerów. Żeby dać ludziom szansę skorzystania z dobrodziejstw nowego procesora (wprawdzie DOS bezpośrednio z nich nie korzystał, ale dobrze napisane programy potrafiły dobrać się do trybu chronionego) Intel wyprodukował kość 386SX mającą identyczną listę rozkazów i tylko 16-bitową szynę danych. Było taniej, choć wolniej.

Pojemność dysków rosła w sposób płynny, rynek kolejno opanowywały generacje dysków 60, 80, 120 MB.

Kiedy stwierdziłem, że trzeba coś zrobić ze swoim sprzętem, standardem zaczynał być 486. 386 powoli dogorywał, choć wersja 40 MHz stworzona przez AMD albo szybsza od intelowej kość DLC 33 MHz (produkowana przez Texas Instruments) dawały jeszcze kilka miesięcy oddechu. Trzeba było podjąć męską decyzję o zakupie procesora klasy

486

Tylko że nie był to wcale 486 Intela. Był już rok 1995 (zima) i od premiery procesora 486 minęło około pięciu lat. Świat zdążył się zmienić. Wybrałem UMC 40 MHz, ma-



Zdarzyło mi się widzieć SIMM-a przerobionego na SIP-a za pomocą drutu i lutownicy.

jący kilka niepodważalnych zalet. Pierwsza – to niska cena. Druga, mniej oczywista – szybkość. UMC, taktowany takim samym zegarem jak oryginalny 486 Intela, działał szybciej. Trzecią zaletą była możliwość podgonienia procesora z 40 MHz na 50 MHz. Podstawową wadą UMC był brak koprocesora (UMC stanowił odpowiednik 486SX).

Z częstotliwościami pracy procesora zrobił się tymczasem potworny bałagan. Żeby przyspieszyć procesor, trzeba zwiększyć częstotliwość zegara, którym jest taktowany. Jednak zbyt wysokich częstotliwości nie wytrzymują urządzenia zewnętrzne. Należało więc znaleźć takie rozwiązanie, żeby pracowały one wolniej. Stąd wzięła się inna częstotliwość w środku, a inna na zewnątrz. Pierwszym podejściem było zwiększenie (w środku) 25 MHz na 50 MHz. Zaraz potem zwiększono 33 MHz na 66 MHz, a potem poszło już szeroką falą.



Co ciekawe, Intel bynajmniej nie robił w tym celu różnych procesorów. Wszystkie schodziły (i schodzą) z jednej linii produkcyjnej, a następnie je testowano i sortowano. Procesor wytrzymuje 50 MHz? To będzie 50 MHz. Wytrzymuje 75? To będzie jeszcze droższy. Nie wytrzymuje, bo się grzeje? To zmniejszymy mu napięcie zasilające. Działa? Świetnie, dołożymy do płyty regulator napięcia, żeby zmniejszyć je z 5 do 3,5 V i mamy szybszą wersję procesora...

Ponieważ Intel bardzo poważnie podchodzi do sortowania procesorów, zwykle mają one pewien zapas możliwości. Stąd wzięło się podganianie, proces prosty, bezpieczny i bardzo popularny (znacie kogoś, komu się nie udało albo miał z tego powodu kłopoty? Ja nie). Tu kolejna dygresja historyczna. Pierwszy oficjalnie wprowadzony na rynek komputer klasy 486 33 MHz pojawił się w sprzedaży zanim Intel oficjalnie rozpoczął sprzedaż odpowiedniego procesora. Zgadnijcie, skąd brały się bardzo szybkie 486, sprzedawane przez bardzo poważną firmę...

486 został wyposażony (po raz pierwszy w historii Intela) w cache wewnętrzny. Po co? Żeby można było złożyć komputer bez zewnętrznego cache, a więc tańszy. Przyznam, że nie widziałem takiej maszyny, choć czytałem o niej. Wszyscy robili komputery mające dwa poziomy pamięci podręcznej – pierwszy w procesorze, drugi na płycie. Wpływ tego drugiego poziomu na szybkość był znikomy, można więc było zamiast kości z szybką pamięcią statyczną włożyć w to samo miejsce niemal puste obudowy. Komputer wyglądał jak trzeba, był szybki jak trzeba, kosztował jak trzeba...

486 to była pierwsza kość, w której koprocesor został zintegrowany z procesorem i mieścił się w tej samej obudowie. Stąd wziął się procesor 486SX, w którym – jak to Intel oficjalnie ogłosił – koprocesor został unieruchomiony. Ha, ha, ha – „unieruchomiony". Po prostu podczas testów fabrycznych odsiewano 486 z uszkodzonym koprocesorem i sprzedawano jako tańszy model SX...

Nowe płyty główne współpracujące z 486 mogły obsługiwać karty nowego standardu – VLB (VESA Local Bus). Nowa szyna była szybsza – to ważne, zwłaszcza że na rynku pojawiało się coraz więcej kart graficznych mogących działać w trybach HiColor i True Color. Co więcej, procesory stały się już na tyle silne, że możliwe było granie w wysokich rozdzielczościach. Napisałem „granie"? Przepraszam, oczywiście chodziło mi o pracę.

Wymieniłem więc kartę graficzną na niemal identyczną, ale VLB. Kupiłem wreszcie CD-ROM i podłączyłem go do komputera przez nową kartę dźwiękową – Gravis UltraSound. W tych czasach C D -ROM-y nie udawały dysków twardych (były na to za głupie), wymagały więc dodatkowego kontrolera. Po zakupie nowego twardego dysku po raz pierwszy nie musiałem zastanawiać się nad parametrami – BIOS sam je rozpoznał.

Zostało mi kilka wolnych slotów, dokupiłem więc modem wewnętrzny. Różnych kart było na rynku coraz więcej, w dodatku coraz tańszych. Ruszył TS BBS – żeby móc go wygodnie obsługiwać, potrzebowałem sieci. Karta sieciowa raz! Po latach 1993 i 1994, w których 386 stał i królował, sprawy zaczęły znowu nabierać tempa, aż w końcu tak się rozkręciły, że w styczniu 1996 kupiłem



Pentium

120 MHz, ale sprawdziłem, że działa jako 133 MHz i tak zostało. Zakup Pentium wiązał się z poważnymi wydatkami. O ile w przypadku poprzednich przesiadek część sprzętu udawało się zachować, w przypadku Pentium sprawa była z góry przegwizdana. Po pierwsze, trzeba było kupić nową płytę główną. To jednak dopiero początek, bo nowa płyta główna zawierała sloty PCI, wylansowane przez Intela. Trzeba więc było kupić nową kartę graficzną, bo stara nie nadawała się do niczego. I tak dobrze, że płyty pentiumowe miały kontroler dysków i wszystkie porty (szeregowe i równoległe) wbudowane, więc można było zaoszczędzić na karcie Multi I/O. Na koniec została kwestia pamięci – Pentium wymaga obsadzenia dwóch banków pamięci i to SIMM-ami 32-bitowymi. Jeżeli ktoś został ze starymi, 8-bitowymi albo miał SIMM 32-bitowy, ale jeden, musiał coś dokupić. Na szczęście w tym czasie pamięci staniały w sposób niewiarygodny.





Pentium – podobnie jak 486 – występuje w wariantach z bardzo różnymi częstotliwościami zegara, co więcej, w wariantach z różnymi wartościami napięcia pracy, tudzież w wersji klasycznej i MMX. Jeśli ktoś nie wiedział, „co jest czym czego", mógł się łatwo naciąć przy próbie łączenia ze sobą płyty głównej i procesora. Może się zresztą naciąć i dzisiaj, usiłując wymienić zwykłe Pentium na MMX.

Zamieszania bynajmniej nie zmniejszają konkurenci Intela, produkujący swoje procesory – K5, K6, 6×86. Ze względu na zupełnie inne architektury wewnętrzne, nie sposób ocenić, w którym miejscu na drabince kolejnych generacji należy umieścić który procesor. Żeby było trudniej się połapać, nazwy procesorów 6×86 pochodzą nie od rzeczywistej częstotliwości pracy, ale od liczby o 25% większej, bo „działa, jakby tyle właśnie miał". Nie będę się rozpisywać na ten temat, ale dla szybkości działania istotne jest również, w jaki sposób została uzyskana dana częstotliwość procesora. Bałagan jest więc okropny – nawet bez rozpatrywania wpływu chipsetu na szybkość.

Chipset to zestaw kości znajdujących się na płycie głównej, odpowiedzialnych za kontrolowanie pracy procesora, dysków, pamięci i slotów PCI. Chipsetów jest kilka, w tym ze trzy samego Intela, i każdy jest dobry do czego innego... Próba uporządkowania tego całego bałaganu to temat na osobną książkę, a nie jeden akapit.

Od czasu, gdy dorobiłem się P133, Intel wydał dwie generacje procesorów: Pentium Pro i Pentium II. Znaczna część jądra procesora wygląda w obu tak samo. W przypadku Pentium Pro umieszczenie w jednej obudowie procesora i zewnętrznej pamięci cache spowodowało, że kość można było testować dopiero po zmontowaniu całości. Często okazywało się, że znaczną część roboty wykonano zupełnie niepotrzebnie, bo procesor nie nadawał się do niczego. W efekcie Pentium Pro było drogie jak nieszczęście. Intel wprowadził więc na rynek Pentium II, różniące się głównie sposobem montażu (dwie niezależne części mocowane do wspólnej płytki) i złączem. Zniknęły nóżki spod brzuszka, teraz procesor wygląda jak kartridż do C64, z wystającym od spodu złączem krawędziowym. Właśnie niedawno sobie takie kupiłem, ale to już nie należy do historii.

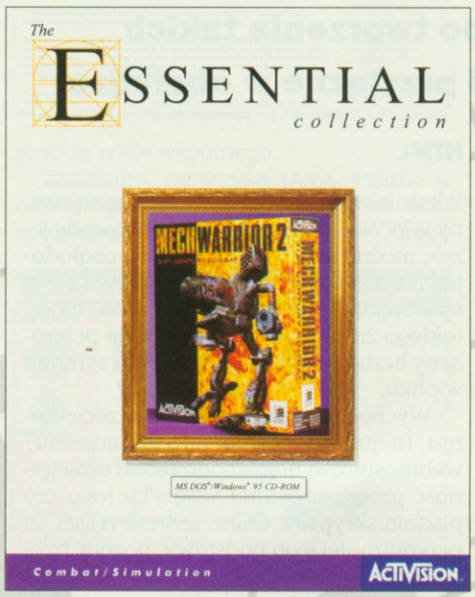


Marcin Borkowski

The ESSENTIAL collection

Essential – przym. 1) Absolutnie niezbędny, konieczny. 2) Podstawowy, zasadniczy, główny, najważniejszy. 3) Decydujący, imperatyw. 4) Określający czystą istotę jakiejś osoby lub rzeczy.

The Essential Collection – kompilacja najdoskonalszych dzieł sztuki, stworzonych przez Activision® na komputery PC... silna marka, znana z wyjątkowo wysokiej jakości, łatwo rozpoznawalna i w doskonałej dla klienta cenie... podstawa dla wszystkich prawdziwych graczy.



49,-

Do kolekcji należą:

MechWarrior® 2: 31st Century Combat,
Earthworm Jim™, Zork Nemesis™,
Spycraft™: The Great Game,
Muppet Treasure Island™
MechWarrior 2™: Mercenaries,
Return To Zork™,
Interstate '76™

LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

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

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry. Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Własne WWW (cz. 1)

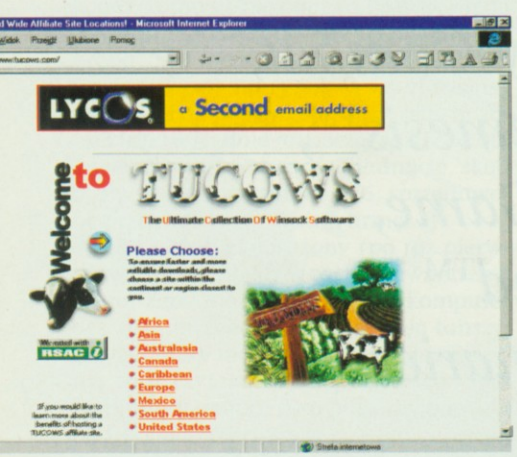
Ostatnio plamą na honorze każdego internauty jest brak własnej strony WWW. Na szczęście narzędzia przeznaczone do tworzenia takich stron są łatwo dostępne i przyjazne w obsłudze.

Nie wszyscy zdają sobie sprawę, że – mimo istnienia wielu ułatwień (np. edytorów HTML czy nawet generatorów stron WWW) – tworzenie stron jest bardziej skomplikowane niż napisanie tekstu w Wordzie. Codziennie w swojej skrzynce pocztowej znajduję kilka listów, w których początkujący autorzy stron WWW proszą o pomoc... Pisaliśmy już kiedyś o tym (Gambler 10/96–12/96), chyba jednak znowu nadeszła pora, aby pomóc naszym Czytelnikom.

Edytory

Używania edytorów HTML w żadnym wypadku nie należy się wstydzić! W czasach, gdy prosty język przerodził się w zaawansowane narzędzie do składania tekstu i grafiki, warto zaopatrzyć się w jakąś pomoc.

Ostatnio najpopularniejszy chyba jest **FrontPage** firmy **Microsoft**, program bardzo prosty w użyciu. Ja wolę narzędzie trochę bardziej zaawansowane, czyli **HomeSite** firmy **Allaire** (**www.allaire.com**), który pozwala na zautomatyzowanie najbardziej uciążliwych czynności, a jednocześnie umożliwia szybkie dokonywanie ręcznych poprawek.

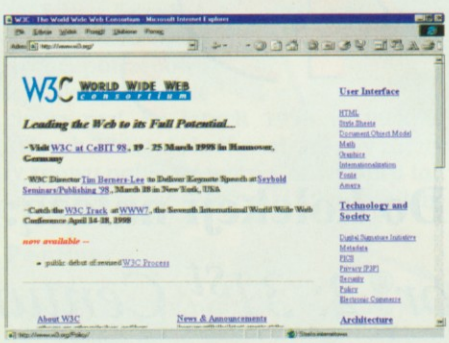


Nie oznacza to oczywiście, że liczą się tylko te dwa edytory. Są ich dziesiątki, wystarczy poszukać. Idealnym miejscem do szukania oprogramowania związanego z Internetem są mirrory serwerów **Tucows** (np. **tucows.icm.edu.pl**) – pełną listę można znaleźć na stronie Wydawnictwa Lupus (**www.polbox.pl/lupus**).

HTML

Właśnie w języku HTML tworzone są strony WWW. O tym, że to skomplikowany język, można się łatwo przekonać, zaglądając na dowolną stronę internetową i wyświetlając jej źródło... Ktoś, kto nigdy takiego źródła nie widział, będzie przerażony liczbą rozmaitych dziwnych symboli w pliku.

Wychodzę z założenia, że przeciętnemu (a już na pewno początkującemu) webmasterowi nie jest potrzebna umiejętność programowania w języku Java czy pisania skryptów CGI... Jednak HTML, a przynajmniej jego podstawy, poznać trzeba. Najlepszym miejscem, w którym można to zrobić jest rewelacyjny kurs HTML Pawła Wimmera, umieszczony na stronach Wydawnictwa Lupus (**www.polbox.pl/lupus/html/index.htm**). To znakomity i wyczerpujący materiał – zarówno początkujący, jak i zaawansowany webmaster znajdzie tam wiele pożytecznych informacji.



Po zapoznaniu się z ww. kursem, można zabrać się za coś trudniejszego, na przykład za specyfikacje języka HTML zamieszczone na stronach **World Wide Web Consortium** (**www.w3.org**),



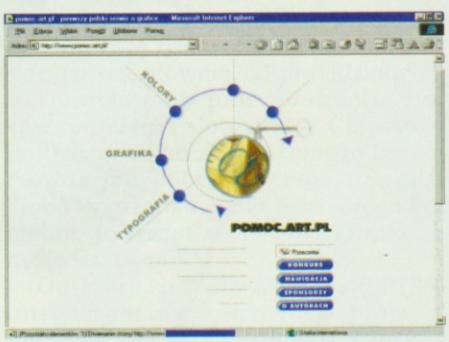
w wielu wypadkach niezastąpione źródło informacji.

Ponieważ najlepiej uczyć się na błędach (cudzych), warto odwiedzać strony, które te błędy wytykają. Najsłynniejsza z nich to **Web Pages That Suck** (**www.webpagesthatsuck.com**). Co ciekawe, w polskich zasobach internetowych również istnieje taka strona – „**Antyprzeboje – śmieci w sieci**" (**www.antyprzeboje.fx.com.pl**).

Grafika

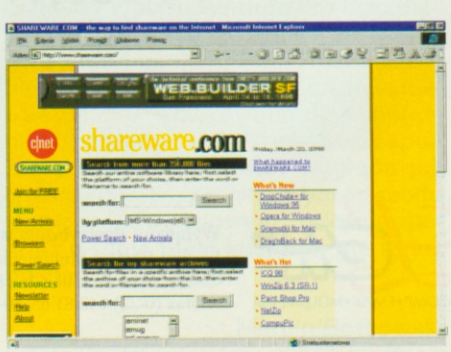
Nie da się ukryć, że autorzy stron WWW mają kłopoty z oprawą graficzną. Brzydkie tła, fatalne zestawienia kolorystyczne, zbyt duże rozmiary grafik... W rozwiązaniu tych problemów mogą pomóc niektóre serwisy WWW.

Jeżeli chodzi o tła, to wystarczy zajrzeć na stronę z bardzo ładnymi, stylizowanymi na trójwymiarowe, sceneriami (**www.geocities.com/SiliconValley/9448/back.htm**) i ściągnąć kilka z nich. Jeżeli zaś macie problemy ze znalezieniem odpowiednich obrazków, które można by umieścić na stronach, odwiedźcie polski serwer firmy **Webmedia** (**free.webmedia.pl**) – jest tam ponad 14 tys. plików graficznych.



Z kolei w serwisie **www.pomoc.art.pl** znajdziecie podstawowe informacje, jak tworzyć grafikę i jak umieszczać ją na stronach WWW.

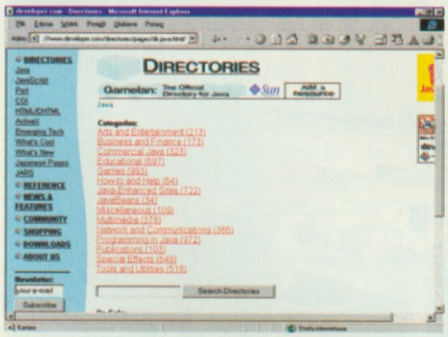
Oczywiście, potrzebne jest jeszcze odpowiednie oprogramowanie, dzięki któremu można samodzielnie przygotować szczegóły grafiki. Wbrew ogólnemu prze-



konaniu, wcale nie trzeba używać drogich, komercyjnych pakietów w rodzaju Photoshopa – równie dobrze spisuje się znany program shareware, **Paint Shop Pro**. A gdzie znaleźć takie oprogramowanie? Tutaj przydadzą się wyszukiwarki plików – wpisujemy odpowiednie nazwy, a serwisy poprowadzą nas dalej – m.in. **FTP Search** (**ftpsearch.ntnu.no**) czy równie popularny **Shareware.com** (**www.shareware.com**).

Java, JavaScript & Co.

Podstawowe zagadnienia mamy już za sobą, pora teraz na czynności bardziej skomplikowane. Mam na myśli umieszczanie na własnych stronach niewielkich zwykle programów pisanych w języku **JAVA** oraz skryptów w **JavaScript**. Choć nazwy są podobne, języki nie mają





ze sobą wiele wspólnego.

Zacznijmy od języka JAVA. Pisane w nim programy dostarczane są na nasz komputer w formie tzw. appletów. Zbiory



appletów w Internecie są bardzo bogate i obejmują właściwie wszystkie dziedziny. Najpopularniejsze są chyba applety przesuwające tekst czy różne obiekty oraz dodające ciekawe efekty. Poszukujący appletów webmaster powinien się najpierw wybrać na stronę Gamelan (www.gamelan.com), wchodzącą w skład serwisu developer.com. Gdy odwiedzałem tę stronę, było na niej opisanych ponad 5000 appletów! Trzeba jednak uważać, bowiem nie wszystkie są bezpłatne – część wchodzi w skład płatnych kolekcji.

JavaScript to język skryptowy, co oznacza, że na nasz komputer nie są przesyłane żadne pliki, wszystko ujęte jest w kodzie HTML. Z tego powodu skrypty mają mniejszą objętość, ale i mniejsze możliwości. Wiele skryptów używanych na stronach WWW to tylko niepotrzebne bajery – po co umieszczać na stronie zegar, skoro na pasku Windows 95 już taki jest? Po co umieszczać w dolnej ramce okna przeglądarki przesuwający się napis? Trzeba umiejętnie stosować JavaScript, by nie irytować osób odwiedzających nasze strony. A gdzie znaleźć gotowe skrypty? Jest kilka takich miejsc – między innymi wspomniany developer.com (www.developer.com), JavaScript Source (javascriptsource.com), JavaGoodies (www.htmlgoodies.com/javagoodies/).

W następnym numerze zajmiemy się umieszczaniem różnych dodatków na stronach WWW.

YuYo

NEWS • ZAPOWIEDZI • RECENZJE • PLIKI • TETE • GILDIA RPG • GAMBLERIADA

www.gambler.com.pl

internetowy serwis dla graczy

NEWS • ZAPOWIEDZI • RECENZJE • PLIKI • TETE • GILDIA RPG • GAMBLERIADA

NET CENNIK
CENY NETTO Z 28 STYCZNIA 1998

Komputer NET - H 8.20	1111
Komputer NET - H 8.23	1392
Komputer NET - T 4.16	1017
Komputer NET - T 4.20	1118
Komputer NET - T 4.23	1409
Komputer NET - 2.23	2404
Komputer NET - 2.26	2796
Komputer NET - 2.30	3410

Zestaw zawiera:
NET H8 i T4: • płyta główna Microstar VX 256c • karta graficzna S3 Trio 64 1(2) MB • klawiatura • 16 MB Ram EDO • obudowa Mini Tower • FDD 3,5" • H8: procesor AMD • T4: procesor Pentium
NET 2: • płyta główna PII Microstar 6117 440 LX AGP ATX • karta graficzna S3 Virge 2(4) MB • klawiatura • 32 MB DIMM • obudowa ATX MIDI • FDD 3,5" • procesor Pentium II

+ Dysk twardy 1000 MB Seagate 33012	410
+ Dysk twardy 1700 MB Seagate 31720	470
+ Dysk twardy 2100 MB Seagate 32122	543
+ Dysk twardy 2500 MB Caviar 22500 UDMA	634
+ Dysk twardy 3200 MB Seagate 33232	700
+ Dysk twardy 4300 MB Quantum BigFoot	739

3 Dfx VooDoo Helios 4 MB Akcelerator	467
3 Dfx VooDoo Helios 4 MB Akcelerator + TV	564
3 Dfx VooDoo RUSH 6 MB K. Graf. z Akceleratorem + gra	514
ELSA Victory Erazor 4 MB nVidia RIVA 128	720

• Monitory, podzespoły i inne akcesoria w dobrych cenach !!!
• Montujemy dowolne konfiguracje komputerów !
• OPTIMUS i ADAX

ZMODERNIZUJEMY BĄDŹ PRZYJMIEMY W ROZLICZENIU TWÓJ KOMPUTER !!!

Net Seller Sp. z o.o.



NET SELLER sp. z o.o. 00-061 Warszawa
ul. Marszałkowska 140 lok. 39 II p. 50m od kina BAJKA (po lewej str.)
tel. 828 23 19/20, 828 45 40, fax (0-22) 828 23 16
e-mail: info@netseller.com.pl

Nasz Sklep: www. netseller.com.pl

Białe zawsze wygrywają

Rozmowa z Krzysztofem Królem

Był Pan posłem już w Sejmie I kadencji. Ale polityczne zainteresowania pojawiły się przecież dużo wcześniej. Kiedy?

– Chodziłem do warszawskiego Liceum św. Augustyna. Podziemne wydawnictwo NOWA rozpoczęło wówczas akcję „NOWA dla maturzystów". W książkach wydawnictwa znalazłem adresy ludzi z opozycji i zadzwoniłem do Jacka Kuronia. Nie byłem wtedy, co prawda, maturzystą, tylko pierwszoklasistą. I tak nawiązałem kontakt z opozycją polityczną.

A kontakt z komputerem?

– Też w liceum. Mieliśmy tam ogromną, rosyjską maszynę, która zresztą nigdy nie działała. Podobno ten komputer zużywał 5 litrów spirytusu na dobę...

Może raczej pilnujący go zużywali ten spirytus?

– Być może. W każdym razie naszym zadaniem było doprowadzenie go do stanu używalności i rozbieraliśmy tę wielką machinę. Nawet nie wiedziałem, że komputer ma tyle śrubek i muterek w środku.

Kiedy zobaczył Pan pierwszy „normalny" komputer?

– W latach 1982–83, czyli w stanie wojennym zaczęliśmy się zastanawiać nad możliwością wykorzystania komputerów do składania wydawanych w podziemiu pism.

I powiodło się?

– ZX 81 nie nadawał się do niczego poza grą w ping-ponga. Nie wiem, czy kiedykolwiek spędziłem więcej czasu nad jakąś grą niż nad tym właśnie ping-pongiem. Potrafiłem siedzieć godzinami, wpatrując się w dwie kreseczki i kropeczkę.

Miał Pan czas na takie zabawy? Działalność w opozycji nie pochłaniała Panu całego wolnego czasu?



– Gry komputerowe są idealnym sposobem na odpoczynek. Potem zresztą mogłem sobie tylko o nich pomyśleć, bo siedziałem 18 miesięcy w więzieniu. Kiedy wyszedłem, moim marzeniem było kupić Amstrada. Okazało się, że te komputery zostały przysłane z Zachodu w ramach darów dla opozycji. Na nich dało się już robić prymitywny skład. W każdym razie, było to o niebo wygodniejsze niż stosowane dotąd metody.

Słyszałem, że kiedy został Pan wybrany do Sejmu, był Pan jednym z nielicznych posłów mających pojęcie o komputerach?

– Tak. Właściwie tylko Waldemar Pawlak, Janusz Korwin-Mikke i ja znaliśmy się na komputerach.

Czy polski parlament pozostał taki zacofany?

– W dużej mierze. Niektórzy posłowie nadal nie wiedzą na przykład, że mają swoje własne adresy w poczcie internetowej. Ale podobna sytuacja jest we wszystkich krajach Europy Środkowo-Wschodniej, może oprócz Czech. Trzeba zrozumieć, że są to ludzie, których ominęła wielka przemiana pokoleniowa. Pokolenie komputerów i Internetu to ludzie młodzi. Polbox i Onet mają około 200 tys. zarejestrowanych użytkowników, ale połowa z tego to ludzie w naszym wieku i młodsi.

Na Panu, jako jednym z nielicznych w parlamencie znawców tematu, ciążyła chyba szczególna odpowiedzialność za podjęcie inicjatyw legislacyjnych i prac nad ustawami dotyczącymi szeroko rozumianej problematyki komputerowej?

– Brałem aktywny udział w uchwalaniu ustawy o ochronie praw autorskich. Byłem przeciwnikiem swoistej abolicji, jaką zastosowano w tej ustawie [firmy, które zakupiły piracki oprogramowanie zanim ustawa weszła w życie mogą nadal z niego korzystać – przyp. red.]. Zająłem się również sprawami Internetu. Kiedy NASK starał się wprowadzić opłaty za wpływające materiały...

Przypomnijmy, że wywołało to ogromny protest środowiska internetowego. Teoretycznie można sobie wyobrazić sytuację, że ktoś wyjeżdża na miesiąc na wakacje, a przez ten czas jego konto zostaje zarzucone tonami informacji. Za wszystko to musiałby płacić.

– ...poprosiłem o pomoc świętej pamięci Marka Cara i ludzi z Komitetu Badań Naukowych, który nadzoruje działania NASK, aby udowodnili, że ten pomysł jest nonsensowny. Nie udało mi się jednak inne przedsięwzięcie. Mianowicie chciałem, aby uznano pocztę internetową za środek komunikacji obywatela z urzędami.

To bardzo odważne zamierzenie. Zwłaszcza w Polsce. Wyobraża Pan sobie te wszystkie urzędniczki, które nagle musiałyby się nauczyć obsługiwać komputer?

– Ależ to będzie musiało się stać prędzej czy później! Polska administracja wymaga zmian i trzeba ją do nich zmusić, ponieważ sama nie potrafi się zmienić.

Ostatnio [koniec lutego – przyp. red.] głośna była sprawa internetowych stron Makabra, zawierających szczególnie drastyczne materiały. Przy okazji wyczytałem w Gazecie Wyborczej, że jest Pan zwolennikiem cenzurowania Internetu. To prawda?

– Ależ skąd! Internet jest nie do ocenzurowania. W ciągu sekundy do Polski trafia równowartość 200 stron maszynopisu. Bundestag uchwalił ostatnio bardzo restrykcyjne prawo i wprowadzono pewne automatyczne mechanizmy, dzięki



Internet jest jak Drzewo Wiadomości Dobrego i Złego. Tylko od nas zależy, które owoce zerwiemy. Prawo moralne musi być w nas. Internet jest taki, jak cały świat. Są w nim zarówno rzeczy piękne, jak i odrażające. Musimy się nauczyć je odróżniać.

którym sama sieć będzie cenzurować informacje, badając np. obecność na stronach WWW określonych zdjęć czy słów. Taka bezmyślna ingerencja spowodowała, że usunięto stronę WWW przeznaczoną dla kobiet, które przeszły operację usunięcia piersi. Komputerowi po prostu „skojarzyło" się.

Jeśli cenzura nie jest wyjściem, to co nim jest?

– Nie chciałbym, aby moje dzieci czy dzieci moich przyjaciół pierwszy kontakt z erotyką miały poprzez oglądanie zdjęć, na których pokazuje się brutalnie zgwałconą kobietę. Jedynym sposobem, aby tego uniknąć jest wychowywanie.

Kogo?

– Użytkowników Internetu.

To utopia.

– Musimy sobie jasno powiedzieć. Internet jest taki, jak cały świat. Są w nim zarówno rzeczy piękne, jak i odrażające. Korzystając z sieci, musimy się nauczyć je odróżniać.

A co robić z autorami takich stron WWW?

– Nie umieszczać adresów tych stron w serwisach. Jeśli ktoś świadomie nagłaśnia obecność tego typu stron, to jednocześnie bierze na siebie odpowiedzialność za ich popularyzację. Nie powinno się reklamować podobnych adresów, administratorzy sieci muszą wykazywać większą czujność, a rodzice zainteresować się, co robią ich dzieci i kontrolować ich dostęp do Internetu. Dawniej ktoś „dbał" za nas o publiczną moralność: cenzura, prokuratura. Teraz musimy sami o to zadbać. Internet jest jak Drzewo Wiadomości Dobrego i Złego. Tylko od nas zależy, które owoce zerwiemy. Prawo moralne musi być w nas.

Tematem często poruszanym przez naszych Czytelników jest przemoc w grach komputerowych. Tytuły takie, jak Postal i Carmageddon, a ostatnio Grand Theft Auto stały się przyczyną wielu dyskusji. Co Pan sądzi o pojawianiu się gier tego typu?

– Mój znajomy opowiadał, że grał w Carmageddon wieczorem i kiedy następnego dnia rano mijał na pasach staruszkę, jego pierwszą myślą było: „Spudłowałem!" Skoro wywarło to taki wpływ na dorosłego człowieka, możemy się domyślać, jak odbierają to dzieci. Ale trzeba też zdawać sobie sprawę, że wywołać najniższe instynkty może w zasadzie każda gra. Nawet niewinne z pozoru Lemmingi.

W Australii zakazano dystrybucji Postala. We Francji gra Grand Theft Auto wywołała protest związków zawodowych policjantów. Czy zakazy są w takim wypadku skuteczne?

– Nie. Zawsze możemy sprowadzić sobie grę z zagranicy. Już niedługo, po wejściu Internetu do sieci telewizji kablowych, szybkość transferu danych tak wzrośnie, że będzie można ściągać praktycznie dowolnie duże pliki w bardzo krótkim czasie. Dlatego zakazy nie są sposobem. Gry komputerowe to przecież nie idiotyczne, japońskie kreskówki, po obejrzeniu których dzieci chcą wyskakiwać przez okno. W grach jest mnóstwo wartościowych rzeczy. Ministrom finansów życzyłbym pomyślnego przejścia SimCity. Może wtedy zrozumieliby, że nie wolno w nieskończoność podnosić podatków.

Odszedł Pan od wielkiej polityki i zajął się pracą dziennikarską oraz projektowaniem stron WWW. Nie tęskni Pan za Sejmem?

– Kiedy zrezygnowałem z kandydowania w ostatnich wyborach, wreszcie mogłem się zająć życiową pasją, czyli komputerami. To chyba najpiękniejsza rzecz na świecie: zarabiać pieniądze dzięki temu, co lubi się robić. Bycie posłem to zajęcie. Zajęcie, a nie zawód. Kiedy kończyła się kadencja Sejmu odnosiłem wrażenie, że oto upada wielki zakład pracy, którego pracownicy nie wiedzą, co ze sobą zrobić. Panował nastrój paniki, niektórzy posłowie zadawali sobie pytanie: co ze mną będzie, jeżeli nie wybiorą mnie na następną kadencję? Ja, na szczęście, nie mam tego typu problemów.

Ministrom finansów życzyłbym pomyślnego przejścia SimCity. Może zrozumieliby wtedy, że nie wolno w nieskończoność podwyższać podatków.

Czy bycie jednym z kilkuset najważniejszych ludzi w państwie, uczestniczenie w zakulisowych grach i w podejmowaniu najistotniejszych decyzji jest ekscytujące?

Adresy stron WWW zaprojektowanych przez Krzysztofa Króla:
http://www.wspolnota.org.pl
http://www.medianet.pl/~ceurorev
http://www.polbox.com/k/krolkpn
http://www.polbox.com/m/marekmaj

– Tak, ale i deprawujące. Kiedy przebywa się tam, w zamkniętym kompleksie hoteli sejmowych, człowiek traci kontakt z rzeczywistością. Bardzo szybko może zacząć sobie wyobrażać, że różni się od „zwykłych" ludzi. Że więcej wie i więcej rozumie. Najpierw powinno się odnosić sukcesy zawodowe, a potem zająć polityką. A w żadnym wypadku zajmowanie się polityką nie powinno się łączyć z finansowym awansem.

To chyba najpiękniejsza rzecz na świecie: zarabiać pieniądze dzięki temu, co lubi się robić.

Ze względu na swoją pracę często korzysta Pan z komputera. Ile czasu spędza Pan przed monitorem?

– Co najmniej 4 godziny przy Internecie. Korzystanie z sieci weszło mi już w krew. Nie mogę się powstrzymać od sprawdzania w środku nocy, co napisze poranna Rzeczpospolita, czy zapoznania się z serwisem Reutera. Kiedy mam jechać pociągiem, rozkład jazdy sprawdzam też w Internecie. Zresztą, korzystam z niemieckiego serwera, gdyż PKP, jako instytucja państwowa, nie raczyła wprowadzić rozkładu pociągów do Internetu.

Czy „zawalił" Pan kiedyś ważne sprawy, bo nie mógł Pan oderwać się od komputera?

– Kilka razy byłem mało przytomny następnego dnia. Ostatni raz zdarzyło mi się to przy Cywilizacji 2.

Gdybyśmy się cofnęli w czasie o 15 lat i opowiedzieli ludziom z 1983 r., co wydarzyło się w komputerowym świecie, uznaliby nas za szaleńców. Co, Pana zdaniem, czeka nas w roku 2010?

– Każdy będzie nosił przy sobie komputer wielkości notesu, pełniący funkcję centrum informacyjnego zarządzającego domem i wszystkimi urządzeniami domowymi. Japończycy wymyślą sterowane głosem komputery instalowane w zegarku, ale nie przyjmą się one na rynku. Nastąpi upadek wydawnictw prasowych, gazety będą dostępne tylko w formie elektronicznej...

Śniadanie bez rozłożonej na stole, szeleszczącej płachty?!

– Wydrukuje Pan ją sobie w dowolnej formie, jeżeli będzie Pan chciał. Podobny los spotka książki. Te papierowe staną się już tylko towarem dla koneserów. Nastąpi również ścisła integracja telewizora z komputerem. Szachy umrą śmiercią naturalną, gdyż zostanie udowodnione, że przy odpowiednim postępowaniu białe zawsze wygrywają.

Dziękuję, że znalazł Pan czas dla naszych Czytelników.

Rozmawiał

Jacek Piekara

Krzysztof Król

Wiceprzewodniczący Konfederacji Polski Niepodległej
Urodzony: 5 października 1963 r. w Warszawie
Żona: Elżbieta
Od 1981 r. członek KPN, członek Rady Politycznej (1982), Prezydium RP (1987), wiceprzewodniczący KPN po IV i V Kongresie (1992 i 1996).
1985–86 – więzień polityczny, skazany na 2,5 roku więzienia
1991–93 – poseł I kadencji
1991–96 – przewodniczący Klubu Parlamentarnego KPN
1993 – przewodniczący komisji sejmowej opracowującej ordynację wyborczą do Sejmu
1993 – ponownie wybrany na posła
1991–96 – wiceprzewodniczący Komisji Spraw Zagranicznych Sejmu
1991–94 – przedstawiciel Polski w Zgromadzeniu Północnoatlantyckim
Obecnie współpracownik redakcji tygodnika Wprost.
Ulubione zajęcie: Internet
Ulubiony film: „Rejs"
Ulubiona książka: „Imię Róży"
Ulubiona gra: SimCity
Miejsce na wakacje: Mazury
Pierwszy komputer: ZX 81
Obecny komputer: PII 233 MHz, 128 MB RAM

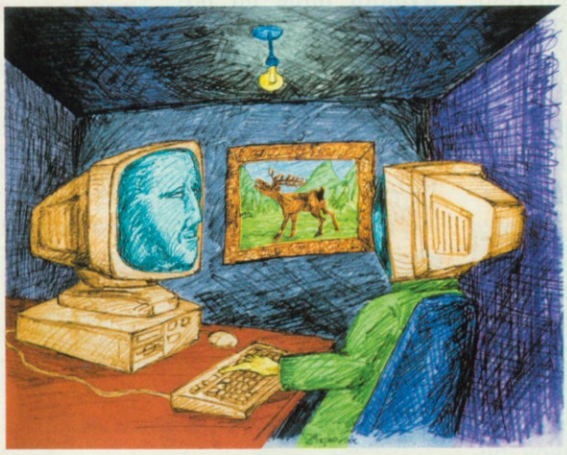


Czas zabawy

Jakiś czas temu rozmawiałem z pewną rozdygotaną rodzicielką. „Wie pan, on nic, tylko gra i gra na tym cholernym komputerze! Dawniej to na podwórko poszedł, piłkę pokopał, do kolegi na wideo wpadł... Teraz tylko siedzi i siedzi, a jak gdzieś pójdzie, to po to, aby jakieś dyskietki z grami wymienić albo coś nowego do domu przynieść!"

Znam chłopaka – piętnaście lat, trudny charakter; dom nie bardzo mu pomaga w jego problemach. Ojciec tyra w small biznesie, matka to jedna z nowoczesnych dam, które popełniają mezalians, czyli wychodzą za mąż za niewłaściwego faceta – zwykle po prostu nie dość zamożnego, by mogły żyć tak, jak wymarzą sobie i wyczytają z „Harlekinów". Chłopakowi kupują to, co chce, ale atmosfera domowa – jak nie przymierzając na Aleutach. Szkolne trudności to efekt bylejakiego nauczania w podstawówce i toporno-nadętego stylu uczenia w tzw. liceum społecznym. No i nowa pasja – komputer!

„Stary" kupił do domu, żeby wyglądało bardziej „biznesowo", a „mały" dopadł go jak lis kurnika! Na mądre programy jest – jak sam mówi – za głupi; jak kiedyś napisał wypracowanie na komputerze, to i tak dostał z niego gola. Natomiast świat gier wchłonął go na tyle, że tak naprawdę jego życie zaczyna się dopiero przy klawiaturze – reszta to tylko przymusowa pauza w grze. Takie niepełne technicznie, prywatne virtual reality, czyli zapasowa rzeczywistość, która chwilami wypiera tę prawdziwą. Ma kilka rekordowych wyników, zna ze sto gier... Byłoby fajnie, tylko starzy trują, że marnotrawi czas, zamiast się uczyć.



Co mógłbym Wam, moi mili zatroskani rodzice, powiedzieć, gdybyście chcieli posłuchać? Że gry, czyli zabawy, są stare jak świat? Że są koniecznością w każdej epoce i w każdym wieku? Że kompensujemy sobie w ten sposób strach, frustrację, nudę codzienności? Że średniowieczne długie i ostre posty były przedzielane okresami opętańczych zabaw? Że homo ludens, człowiek bawiący się, to znany termin naukowy, kulturowy? Że zabawa jest niezbędnym elementem rozwoju dziecka, bo w formie schematycznej symulacji przerabia się w bezpieczny sposób pewne elementy poważnego, na serio branego życia? Że rozgrywając kolejną rundę szachów czy Bomber Jacka, pozbywamy się choć w części frustracji i stresów, które – zgromadzone w zbyt dużej ilości – mogą nas zniszczyć? Że wszystkie prymitywne ludy uznają zabawę za nieodzowny element życia? Że bawią się nawet nierozumne zwierzęta?

Biblia, która jest ze wszech miar księgą poważną, mówi, iż jest czas siania i czas zbierania, czas rodzenia się i czas umierania, czas pracy i czas zabawy. Możemy dyskutować o proporcjach, ale pamiętajmy, że czas zabawy to głównie młodość. Nie dyskredytujmy więc gier komputerowych, bo ich konkurentami mogą być nie tylko tak pożądana przez rodziców i wychowawców nauka czy praca, ale i papierosy, alkohol, seks lub narkotyki. Wybór, niestety, należy najczęściej do małolata...

PC-dziadek

Ideał kobiety

Czy ktokolwiek kiedykolwiek odnalazł kobietę swoich marzeń? Mówi się: „Szukajcie, a znajdziecie". Tylko czego szukać? Głębi charakteru czy hojności natury, wspaniałej przyjaźni, czy płytkiej miłostki? Odpowiedź jest prosta: szukać urzeczywistnienia swych pragnień. Słuchać głosu swej duszy.

Jak wygląda idealna dziewczyna, która mogłaby stać się damą mego serca? Przeczytajcie jej charakterystykę, a wyobraźnia sama naszkicuje Wam jej portret.

Piękna – zewnętrznie i duchowo.
Będąca kobietą z wyglądu i zachowania.
Żyjąca w skromnym dostatku.
Posiadająca własną osobowość.
Romantyczka, marzycielka i realistka zarazem.
Pełna życia, jak również wewnętrznego spokoju.
Pogodna, miła, grzeczna, ale nie infantylna.
Rezolutna i energiczna, lecz nie chaotyczna.
Elokwentna i zdecydowana, jednak nie dominująca.
Będąca wielką damą, potrafiącą cieszyć się z małych rzeczy.
Dostojna, ale nie przesadnie arystokratyczna.
Tolerancyjna, choć nie uległa.
Posiadająca własne zdanie, lecz nie narzucająca go.
Potrafiąca nie tylko mówić, ale także słuchać.
Szczera, jednak nie unikająca niewinnych kłamstewek.
Wierna, potrafiąca namiętnie kochać i jednocześnie nie więzić w klatce miłości.
Zmysłowa, uwodzicielska, a zarazem niedostępna – stanowiąca pociągające wyzwanie.

Mój ideał powinien być prawdziwym Ideałem lub też po prostu... blondynką – przysłowiowym, pięknym „drutociągiem", o ilorazie inteligencji frytki.

Nightman

Alegoria

Postulat 1: Wiedza to potęga (moc)
Postulat 2: Czas to pieniądz
Zgodnie z prawem fizyki:

$$\frac{\text{praca}}{\text{czas}} = \text{moc}$$

Skorzystajmy z postulatów, zamieńmy wielkości...

moc = wiedza
czas = pieniądz

...i podstawmy do wzoru:

$$\frac{\text{praca}}{\text{pieniądz}} = \text{wiedza}$$

Możemy przekształcić wzór:

$$\frac{\text{praca}}{\text{wiedza}} = \text{pieniądz}$$

Wniosek:
gdy wiedza jest bliska 0 to pieniądz rośnie do ∞ niezależnie od włożonej pracy.

Rozważania ściągnięte z Internetu



MEGAUS
CD MANUFACTURE

TŁOCZ SIĘ RAZEM Z NAMI !!!

NAJWIĘKSZA I NAJNOWOCZEŚNIEJSZA TŁOCZNIA PŁYT KOMPAKTOWYCH W POLSCE!

NAJWYŻSZA JAKOŚĆ PRODUKTU, WIELOKOLOROWY NADRUK NADAJĄCY PŁYTOM ATRAKCYJNY WYGLĄD

WŁASNY MASTERING!!!

PŁYTY WE WSZYSTKICH WSPÓŁCZESNYCH FORMATACH

MEGAUS Sp. z o.o. Spółka Inżynierska
Warszawa, ul. Chełmżyńska 180, tel.: 611-11-19,
611-11-21, 611-11-30, fax: 611-11-20
http://www.megaus.com.pl

Kupując program do nauki języków obcych inwestujesz w swoją przyszłość.

Wybierz
więc program



342,- zł

EuroPlus+ *Flying Colours.*

- aplikacja oparta na znanym kursie językowym firmy **Heinemann Publishers z Oxfordu**
- **450 godzin** intensywnej nauki przypadającej na trzy poziomy kursu (wersja Professional Pack)
- kurs przeznaczony dla początkujących, średnio-zaawansowanych i zaawansowanych
- różnorodny zestaw ponad dwudziestu typów ćwiczeń i testów językowych uatrakcyjniających proces nauki
- **nagrania dźwiękowe,** słówek, zdań, dialogów, scenek rodzajowych, objaśnień gramatycznych, piosenek
- **filmy wideo** przedstawiające różnorodne aspekty języka potocznego - dialogi, wiadomości, prognozy pogody, reklamy itp.
- setki zdjęć i rysunków ilustrujących materiał językowy
- możliwość dokonywania **własnych nagrań dźwiękowych**



390,- zł

EuroPlus+ *Sprachkurs Deutsch*

- materiał językowy przygotowany w oparciu o renomowany kurs języka niemieckiego firmy **Verlag Moritz Diesterweg** z Franfurktu
- **450 godzin** intensywnej nauki przypadającej na trzy poziomy kursu (wersja Professional Pack)
- bogaty materiał językowy i niezwykle efektywna metoda dydaktyki
- **nagrania dźwiękowe** słówek, zdań, dialogów, scenek rodzajowych i objaśnień gramatycznych
- specjalnie przygotowane **filmy wideo** przedstawiające różnorodne aspekty języka potocznego
- kolorowe zdjęcia i rysunki ilustrujące materiał językowy
- **programy narzędziowe** wspomagające i poszerzające możliwości wszechstronnej nauki
- **BONUS** - dodatkowa czwarta płyta CD-ROM z lekcjami wideo (w wersji Professional Pack)



EuroPlus+
Business English



EuroPlus+ *Ele*
Kurs języka hiszpańskiego



EuroPlus+ *Mosaïque*
Kurs języka francuskiego

najlepszy nie najtańszy.



189,- zł

polsko - angielski
angielsko - polski
Słownik Collins'a

Słownik Collins'a - nowoczesny słownik powstały w oparciu o materiał językowy największego brytyjskiego wydawnictwa słowników dwujęzycznych - **HarperCollins Publisher Ltd.**

- **80.000 haseł** i ponad **120.000** znaczeń
- obszerne, nowoczesne słownictwo, ilustrowane licznymi przykładami, gwarantujące zrozumienie języka gazet, czasopism i współczesnej literatury angielskiej
- tabele form gramatycznych: czasowniki nieregularne, liczebniki porządkowe, ułamki, czasy, daty i inne
- możliwość odsłuchania wszystkich angielskich haseł
- moduł testujący, optymalizujący tempo zapamiętywania wyszukiwanych haseł
- wygodna współpraca ze wszystkimi edytorami tekstu pracującymi w środowisku Windows
- dla firm i instytucji **wersje sieciowe i wielostanowiskowe**



YDP MULTIMEDIA

YOUNG DIGITAL POLAND
80-308 Gdańsk, ul. Polanki 124,
tel. (58) 554 4 554, fax 552-66-85

www.ydp.com.pl

Jak już na pewno zauważyliście, trochę się w Gamblerze pozmieniało. Zlikwidowane zostały działy konsolowe z wyjątkiem NewsPada, który cudownym zrządzeniem losu (a właściwie zarządzeniem Alexa) ocalał. Na szczęście, zmiany te nie dotyczą internetowych stron Gambler Online – wciąż pozostają „wieloplatformowe", wystarczy wklepać ich adres w przeglądarce WWW, aby zapoznać się z ciekawymi informacjami ze świata konsol. (YuYo)

Podsumowanie miesiąca

Koniec marca nie był dla branży gier wideo łaskawy. Tylko dwa wydarzenia można uznać za godne zainteresowania.

Pierwsze to dziwne posunięcia Segi. Zaczęło się od ogłoszenia przez japońską centralę firmy, że od końca marca zostaje wstrzymana sprzedaż Saturna (a tak naprawdę, wyprzedaż zapasów, bowiem produkcja została już zakończona). W kilka dni później rozpętała się wielka burza, bowiem Sega of America oficjalnie zdementowała tę informację, twierdząc, że nieporozumienie jest wynikiem błędu w tłumaczeniu oświadczenia Sega of Japan. Być może rzeczywiście tak było. W każdym razie widać, że Sega stara się wszelkimi siłami utrzymać resztki amerykańskiej klienteli – do japońskiej premiery nowej konsoli Katana zostało tylko kilka miesięcy.

Drugim ważnym wydarzeniem były targi Tokyo Game Show, które odbyły się w drugiej dekadzie marca w Japonii. Kilka firm zaprezentowało ciekawe tytuły (niektóre z nich przedstawiamy w tym dziale).

PlayStation 2 (PSX)

Pierwsze doniesienia są bardzo ciekawe. Według internetowego serwisu PSM Online, konsola PSX 2 (to nazwa robocza; prawie na pewno zostanie zmieniona) będzie miała zaimplementowane m.in. funkcje WebTV, czyli gracz uzyska możliwość przeglądania swojej poczty elektronicznej oraz internetowych stron WWW. Byłaby to już trzecia konsola, do której dałoby się dokupić modem (pierwszy był Saturn, jako drugi ma być dodatek 64DD do Nintendo 64). Jak dotąd firma Sony nie potwierdziła żadnych pogłosek na temat nowej konsoli.

O Turoku 2 raz jeszcze (N64)

O tej grze pisaliśmy już, wciąż jednak pojawiają się nowe szczegóły dotyczące ulepszeń grafiki, zmian mających wpływ na grywalność itp. O grafice nie trzeba chyba wiele pisać. Jak twierdzi Acclaim, wszyscy przeciwnicy wykonani są technologią soft-skin, co umożliwiło stworzenie wypukłych lub wklęsłych kształtów, z bardzo realistycznymi efektami cieniowania.



Największą jednak rewelacją jest zastosowanie w grze trybu dla czterech graczy (podobnie jak np. w GoldenEye 007). Dostępne mają być opcje deathmatch, czyli gry przeciwko sobie, jak również team mode – wspólne pokonywanie gry.

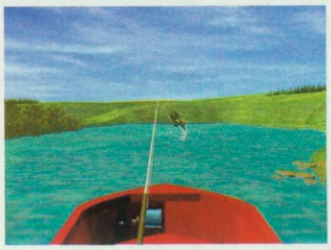
Moda na kolekcje klasyków (PSX)

Dwie znane w branży gier wideo firmy przygotowują kompilacje swoich starszych gier. Pierwsza z nich, Namco Anthology vol. 2 będzie zawierać Valkyrie's Adventure (z 1986 roku), King of Kings (1988), Namco Classic II (1992) oraz Pac Attack (1993).

W ślad za Namco podąża firma Capcom, przygotowując zbiór znanych tytułów: Ghosts 'N Goblins, Ghouls 'N Ghosts, Super Ghosts 'N Goblins, 1942, 1943 oraz 1943 Special. Obie kolekcje mają zawierać oryginalne wersje gier.

Bass Hunter 64 (N64)

Wydawałoby się, że łowienie ryb wymaga wyjścia z domu. Niekoniecznie. Już niedługo wszyscy, którzy chcieliby powędkować, siedząc w miękkim fotelu, zrobią to dzięki grze Bass Hunter 64. Licencji udzielił jeden z najpopularniejszych na świecie magazynów wędkarskich, In-Fisherman.



W BS64 znajdzie się sporo opcji pozwalających na grę nawet mało doświadczonym graczom. Opcje treningowe, wirtualnego instruktora oraz liczne ułatwienia w obsłudze gry. Wszyscy będą się czuli jak... hmmm... ryba w wodzie. Kompas, różne przynęty i wszelaki sprzęt wędkarski. Dzięki First Person Perspective rozgrywka będzie bardziej realistyczna.

Uwaga: przy grze w BS64 bardzo przyda się Rumble Pak – będzie można łapać rybki, kierując się nie tylko obrazem na ekranie, lecz również drżeniem naszej wędki.

Wydawca: Take 2 Interactive. Termin: jesień 1998.

Gry wideo w Księdze Rekordów Guinnessa?

Nowym pomysłem jest umieszczenie w Księdze Rekordów Guinnessa rubryki poświęconej grom wideo. Mają się tam pojawiać rekordy ustanawiane w najpopularniejszych grach.

Pierwsze z nich to Mario Kart 64 na Nintendo 64, Star Wars: Shadows of the Empire (N64), Rage Racer (PSX), Soul Blade (PSX), Sega Touring Car Championship (Saturn) oraz Worldwide Soccer 98 (Saturn).

Dynamite Boxing (PSX)

Chociaż na PlayStation dużo jest gier określanych jako mordobicia, szczególnie zasługującej na ten tytuł, czyli symulacji boksu, nie ma. A raczej – jeszcze nie ma, bowiem japońska firma Victor przygotowuje właśnie symulację walk bokserskich. Nie wiadomo, jaka firma wyda tę grę poza granicami Japonii, ale – sądząc z jakości produktu – chętnych będzie wielu.

Dynamite Boxing to, oczywiście, gra w pełni trójwymiarowa. Dostępnych wiele postaci zarówno mężczyzn, jak i kobiet – każda z własną charakterystyką, wyglądem, parametrami. O ile wersja oryginalna, japońska, jest bardziej grą zręcznościową niż prawdziwą symulacją, to wersje amerykańska i europejska mają być „podrasowane" i bardziej realistyczne.



Producent: Victor. Termin: lato/jesień 1998 (Japonia – wiosna 1998).

Kto będzie pisał gry na Katanę?

W połowie marca została ogłoszona nieoficjalna lista producentów, którzy zdecydowali się na tworzenie gier dla Katany:

Acclaim, Adeline, Argonaut, ASCII, Artdink, Atlus, Capcom, Climax, Compile, Core, Data East, Electronic Arts, Enix, Epic Megagames, Fox Interactive, GameArts, Genki, Gremlin, Hudson, Human, ID, Imagineer, JVC/Victor, Kalisto, Konami, Lobotomy, MCS Masaya, Midway, Microcabin, Namco, Nec, Shiny, Silicon Dreams, T&E Soft, Treasure, Taito oraz Warp.

Bomberman Hero (N64)

Jedna z najnowszych wersji Bombermana przeznaczona dla konsoli N64 została przyjęta na tyle ciepło, że firma Hudson zdecydowała się na jej kontynuację. Bomberman Hero, bo tak się będzie ów sequel nazywać, pokazywany był na targach Tokyo Game Show, co prawda nie na stoisku firmy Hudson, ale to ogólna tendencja firm uczestniczących w TGS.

BH to w znacznie większym stopniu niż jej poprzedniczka gra platformowa. Co prawda dalej są tam różne „podgry", zagadki i tym podobne elementy urozmaicające rozgrywkę, ale skupić się należy głównie na przeskakiwaniu z platformy na platformę i pokonywaniu przeciwników. Po-



stacie są trochę większe niż w Bomberman 64, zmieniono też niektóre ujęcia kamery.

Producent: Hudson. Termin: jesień 1998.

Choro Q 64 (N64)

W tej grze nie wystarczy dobrze kierować swoim pojazdem, trzeba go najpierw



skonstruować. Taki pomysł przyświecał twórcom serii Choro Q, dostępnej dotychczas tylko na PSX. Projektowanie samochodu obejmuje praktycznie wszystkie jego elementy – karoserię, silnik, opony, układ kierowniczy i hamulcowy, rozmaite dodatki i broń...

Jak większość gier na N64, tak i Choro Q 64 będzie miała tryb multiplayer, pozwalający na jednoczesną zabawę czterem graczom. Zastosowano tu ciekawą technikę – jeżeli wygrasz wyścig, dostajesz części należące do pozostałych graczy i z nich możesz skonstruować swój nowy, lepszy samochód. Pojazdy prowadzi się podobnie jak w Mario Kart 64, więc o wielkim realizmie nie może być mowy. Gra ma wykorzystywać zalety napędu 64DD.

Producent: Takara. Termin: lato 1998.

Game Boy na ryby! (Game Boy)

Węszę tu jakiś spisek. Tylko przejęciem kluczowych stanowisk w branży gier wideo przez Związek Wędkarzy-Amatorów można wytłumaczyć cudowne rozmnożenie „rybnych" gier i produktów. Pisałem już o grach na N64 i PSX, teraz przyszła kolej na Game Boya.

Firma Bandai postanowiła trochę umilić życie wędkarzom i udostępniła im swój nowy, cudowny wynalazek. Handy Watcher, bo tak się owo urządzonko nazywa, pozwala na penetrację głębin jezior czy rzek w poszukiwaniu ryb. Tak, tak, nie jest to żadna gra komputerowa, lecz dodatek pozwalający na bardziej skuteczne połowy „na żywo".

Urządzenie ma specjalny czujnik, podłączany do konsoli Game Boy, który wyczuwa drgania wody i rozchodzące się w niej dźwięki, a wyniki przedstawia na ekranie GB.

Można więc zorientować się, jak głęboko i w jakim kierunku płynie ryba. Takie „samonaprowadzanie" haczyka na cel można kupić w Japonii za równowartość 135 dolarów USA.



PRZEKLĘTA ZIEMIA

- Strzelasz by zabić!
- „Misyjna" gra zręcznościowa!
- Elementy strategii!
- Kilkadziesiąt zadań do wykonania!
- 15 rodzajów broni!
- 50 typów przeciwników!
- Bogaty wybór najemników!

79,00 zł.







DWIE NOWE REWELACYJNE GRY

LK AVALON

www.lkavalon.com

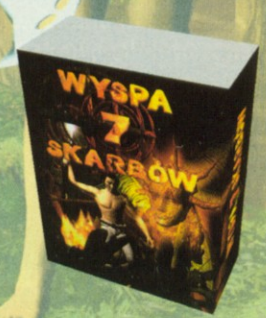
WYSPA 7 SKARBÓW

- Absolutnie świeża i nowatorska!
- Doskonała gra zręcznościowa!
- Rewelacyjna renderowana grafika!
- Ogromne, pełne zagadek poziomy!
- Każda misja w innej scenerii!
- Nietypowe zadania do wykonania!
- Niekonwencjonalne pomysły!

89,00 zł.







Gry dostępne są w sprzedaży wysyłkowej
oraz we wszystkich dobrych sklepach komputerowych.
Napisz lub zadzwoń po katalog!

LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2
tel. (017) 8522 707 http://www.lkavalon.com

Enigma (PSX)

Gra Resident Evil i jej kontynuacja odniosły wielki sukces, więc zaczynają się mnożyć podobne tytuły. Jednym z najnowszych jest Enigma, w której również użyto renderowanych scenerii i trójwymiarowych postaci generowanych w czasie rzeczywistym.



Chociaż pomysłów wykorzystanych w grze do najbardziej oryginalnych zaliczyć nie można (wiele zostało ściągniętych z Resident Evil), to przynajmniej autorzy z firmy Koei nie dali plamy przy tworzeniu oprawy graficznej. Tła są wprost doskonałe, ale jeszcze lepsza jest grafika i animacja postaci. Tak płynne ruchy są wciąż jeszcze rzadkością nawet na PSX. Nie wiadomo, czy i kiedy Enigma ukaże się w Europie, ale wielbiciele Resident Evil powinni czekać z niecierpliwością.

Producent: Koei. Termin: lato 1998.

Legend of the River King (PSX)

To zadziwiające, jak twórcy gier potrafią przerzucać się z jednej platformy sprzętowej na drugą. LotRK miał być grą stworzoną specjalnie na Nintendo 64, i wykorzystywać specyficzne możliwości tej konsoli, tymczasem według ostatnich doniesień jest już na ukończeniu, ale... w wersji na PSX.

Posiadacze N64 mają czego żałować, bowiem zapowiada się, że Legend of the River King będzie jednym z najbardziej oryginalnych produktów roku. Łączyć ma bowiem grę RPG z... symulacją łowienia ryb (swoją drogą, zapaleni wędkarze mogą ostatnio przebierać w grach jak w ulęgałkach)! Gra



jest kontynuacją serii znanej z Game Boya, ale szczegółów jeszcze nie podano...

Wydawca: Victor. Termin: koniec 1998.

Flying Dragon (N64)

Połowa gier stworzonych w Kraju Kwitnącej Wiśni ma elementy mangowe, czy to postacie bohaterów, czy przesłodzona grafika. Tak jest i w najnowszej bijatyce na Nintendo 64, Flying Dragon.

Dla Japończyków nie jest to gra nowa, była tam bowiem wydana pod inną nazwą. Flying Dragon reklamowany jest jako „dwie gry w jednej", ma bowiem około 20 postaci dostępnych w dwóch krańcowo odmiennych trybach gry. Różnią się one wieloma szczegółami, sylwetkami wojowników, reprezentowanymi przez nich stylami walki (podobnie jak np. w Virtua Fighter 2 na Saturna postawiono tu na realizm i bardzo dokładnie przeniesiono wszelkie style walki) czy nawet obsługą. Grywalność jest ponoć niezła – zamiast wkuwać długie listy ciosów, trzeba się skupić na szybkim wykonywaniu uderzeń. Zaś grafika... sami widzicie.





Wydawca: Natsume. Termin: lato/jesień 1998.

Or Die Trying (PSX)

Dość ciekawy powrót do korzeni gier 3D. W ODT autorzy starali się bowiem, aby świat otaczający bohatera był bardzo realistyczny. Wiem, że takie frazesy rzuca niemal każdy producent gier, ale w tym wypadku wydaje się to prawdziwe. Gracz, jako jedna z czterech postaci, poszukuje zaginionego artefaktu, aby ocalić miasto Calli. A ponieważ grupie nie udaje się dotrzeć na miejsce bez wypadku, musi „wziąć interes w swoje ręce" i sam odnaleźć artefakt.



Gra jest naprawdę bardzo realistyczna i interaktywna. W zależności od poczynań bohatera, różnie będzie wyglądał świat wokół niego. Każda akcja ma swoją reakcję w otoczeniu. Olbrzymie światy, podobne trochę do tych ze starego Another World, zawierają wiele zagadek i ciekawych miejsc do odkrycia. W zależności od tego, którą postać gracz wybierze, różne będą sposoby rozwiązywania zagadek. Dodano również elementy znane z gier RPG – rosnące wraz z postępami w grze doświadczenie czy statystyki gracza. Jednym słowem ODT to mieszanka wybuchowa, jeden z hitów roku.



Wydawca: Psygnosis. Termin: lato/jesień 1998.

Last Legion UX (N64)

Firma Hudson zaczyna się rozwijać i wychodzić z magicznego kręgu gier z serii Bomberman. Zupełnie nową propozycją jest Last Legion UX – symulacja bojowych maszyn kroczących przyszłości. Można, rzecz jasna, grać przeciwko konsoli lub żywemu przeciwnikowi – niestety, nie wiadomo jeszcze, czy będzie dostępny tryb gry w cztery osoby.

Przestrzeń, na jakiej będą toczone bitwy, ma być bardzo obszerna. Zamiast na wydzielonych arenach, walki rozegrają się w urozmaiconych sceneriach. Wzgórza, tunele, labirynty i wszelakie obiekty będą nam służyć do ukrycia się przed nadchodzącym przeciwnikiem. Poziomy są zaprojektowane także dla trybu multiplayer. Duży wybór Mechów: łącznie z przeciwnikami spotykanymi w trybie single player – ponad 20.

Producent: Hudson. Termin: koniec 1998.

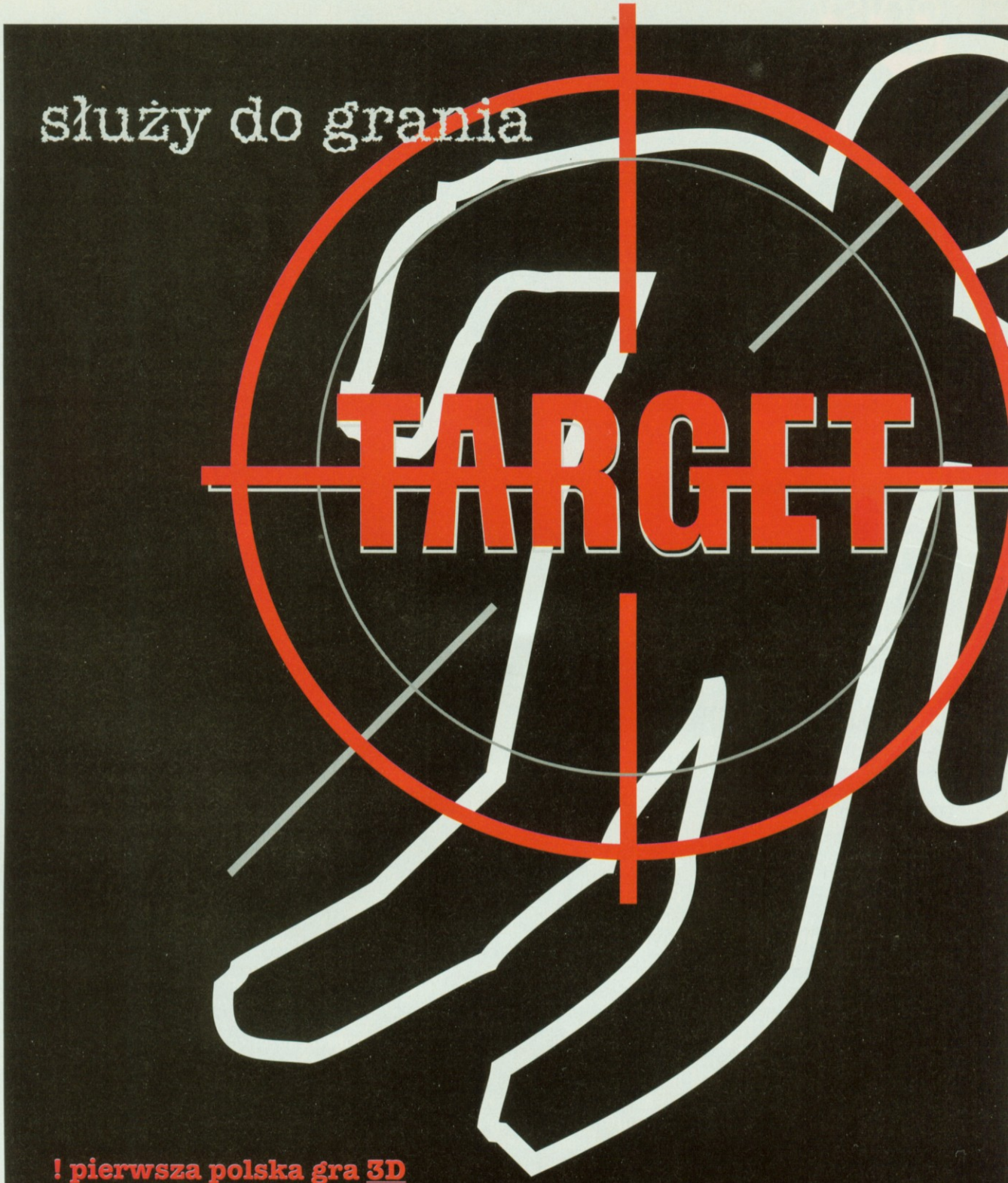


Kolorowy Game Boy!

Nie, nie chodzi o konsolki w obudowach różnego koloru – to już jest dobrze znane. Firma Nintendo zdecydowała się na wielki krok – Game Boy z kolorowym wyświetlaczem. Nowa wersja będzie mogła prezentować grafikę w 56 kolorach z 16-bitowej palety. Konsolka ma być jeszcze mniejsza i zgrabniejsza niż GB Pocket, od niedawna na rynku. Największy problem, czyli zużycie baterii, już ponoć został rozwiązany – nowy Game Boy ma pochłaniać nie więcej energii niż GB Pocket.

Wydane dotychczas gry mają działać podobnie jak na Super Game Boyu, czyli przystawce do Super Nintendo – będą wyświetlane w jednej z wybranych palet kolorów. Przygotowywane są też zupełnie nowe gry, w pełni wykorzystujące możliwości nowego „handhelda".

służy do grania



! pierwsza polska gra 3D
! polskie lokacje
! gra w sieci i Internecie
NOWOŚĆ! tryb 2 graczy na 1 komputerze

www.bci.krakow.pl/~target

USER

DE Lyric GAMES

dystrybucja: Hurtownia Oprogramowania USER
Kraków, ul. Przemysłowa 12
tel./fax (012) 656 50 53, 656 45 67 w. 109,114
(0602) 225 316; www.user.com.pl

QUAKE II

O grze takiej jak Quake II niełatwo pisać. No, bo co można napisać? Że ma ładną grafikę? Koń jaki jest, każdy widzi. Że ma dobry dźwięk? Wystarczy posłuchać. Że jest najlepszą grą FPP wszech czasów? Wystarczy zagrać albo... uwierzyć mi na słowo.

Obie części gry – zarówno Quake, jak i Quake II – mają wspólną cechę. Każda z nich może zostać rozbudowana do nieprawdopodobnych rozmiarów. Dodatki do Quake'ów pojawiają się jak grzyby po deszczu. Do pierwszej części zrobiono ich tyle, że trudno zliczyć. Oczywiście, do Q2 – póki co – dodatków jest mniej, ale wystarczy poszperać w Internecie, aby zauważyć, że nowości dotyczą niemal wyłącznie tej gry.

Przerobiono już wszystkie DM (mapy deathmachowe) z „jedynki" (polecam DMZ – genialna konwersja DM6), jest już kilka wersji Capture the Flag (CTF, zwany potocznie „kapturem"). Pojawił się też Point Relase, czyli stworzony przez firmę id Software upgrade z mapkami do deathmatchów, CTF i poprawionymi kilkoma szczegółami.

W marcu wydano oficjalny dodatek firmowany przez id – The Reckoning. Jest to całkiem nowa przygoda dla samotnego gracza, który – tak jak ja – skończył wersję podstawową już dwa razy i to na poziomie hard. W dodatku znajdują się nowe rodzaje broni (np. particle shotgun), nowy model głównego gracza (może hybryda?) i kilku nowych przeciwników.



Single player

Quake był nudny. Skrzydła rozwijał dopiero w grze wieloosobowej. Mission packi były niezłe, ale grze czegoś brakowało. W Quake II jest wszystko: doskonała, złożona i bardzo ciekawa rozgrywka. Można go nazwać uproszczonym System Shockiem, bowiem nasze zadania mają przygodowy charakter.

Żeby wysadzić reaktor, trzeba najpierw wykonać szereg rozmaitych czynności – znaleźć jakiś klucz, wyłączyć fabrykę przetwarzania odpadów, a jak już się wszystko przegrzeje, ręcznie przeładować rdzeń i „wyciąć kitę" do następnego etapu (może nie wszystko wygląda dokładnie tak, ale chodzi o zasadę). Tak jest w całej grze. Cały czas mamy do wykonania jakieś zadanie, a przeciwnicy to po prostu kolejne utrudnienia na naszej drodze. Dzięki temu gracz nie nudzi się ani przez moment. Czasem, aczkolwiek rzadko, można się zaciąć. Wystarczy wtedy trochę pobiegać, sprawdzić dokładnie, jaki jest cel misji i bardzo szybko odnajdziemy dalszą drogę.



Podobnie jak w poprzednich grach firmy id, tu też istnieją ukryte poziomy. Są trzy. Pierwszy pozwala na znalezienie potężnej broni (prawie na początku gry), drugi jest typowo bonusowy (na jego przejście mamy 30 sekund) i ostatni, moim zdaniem najciekawszy – akcja toczy się na stacji kosmicznej (przyciąganie grawitacyjne jest tam mniejsze, tak samo jak w Ziggurat Vertigo z Q1).

Oczywiście, na drodze do ostatecznego zwycięstwa stoi cały tłum

przeciwników.

Mało jest gier, w których sprawiają oni kłopoty czymś innym niż liczebnością. W Q2 jest inaczej, choć oczywiście mamy mnóstwo przeciwników – na dalszych poziomach przeciętnie około 70. Tym razem jednak wykazują się pewną inteligencją. Pomijając fakt, że potrafią kucać, uchylając się przed ostrzałem (co nie jest wielkim osiągnięciem – już w Descencie usuwali się na boki), umieją też działać w grupie.

To już zabawne nie jest. Podam przykład z początku gry: zaraz po wyjściu z windy na drugim etapie trafiasz do pomieszczenia, w którym pałęta się kilku Guardów, a kilku innych stoi na czatach na galeryjce znajdującej się mniej więcej 5 m nad Twoją głową. Kiedy zaczniesz rozróbę, ci na górze natychmiast rozbiegają się na boki, aby mieć jak najlepsze pole ostrzału. Co więcej, kiedy schowałem się pod jedną ze ścian, schodząc w ten sposób z linii ognia, jeden z przeciwników obiegł pomieszczenie dookoła i zaczął znowu do mnie strzelać!

Firma id zapowiadała, że niektórzy, bardziej inteligentni Stroggowie będą nas gonić przez całą mapę. To prawda! To znaczy, nikt mnie nigdy nie gonił przez całą mapę (nie dawałem mu takiej szansy...), ale kilka razy Tank powolutku przybiegał do miejsca, w którym toczyła się walka, chociaż stał przedtem w

Kiedy strzela się z Super Shotguna, niemal czuje się odrzut myszki.



zupełnie innym pomieszczeniu. On po prostu usłyszał (!!!) odgłosy strzelaniny i zareagował na nie.

Przeciwników jest mnóstwo i to różnego rodzaju. Dobrze Wam radzę – kiedy będziecie przechodzić grę po raz drugi, włączcie sobie kilka razy „notarget" i podejrzyjcie, co też oni robią, kiedy nie są akurat zajęci zamienianiem Waszego tyłka w sito. I tak, Gunner z namaszczeniem ogląda karabin, a Berserker pociera jednym narzędziem mordu o drugie, wydając przy tym zgrzyt, od którego ciarki przechodzą po plecach. Rozkosz!!!

Każdy przeciwnik ma inne cechy, niekoniecznie związane z rodzajem uzbrojenia.

Guard. Mogą być uzbrojeni w Blaster, Shotgun lub Machinegun. Potrafią łączyć się w grupy i atakować w zespole – to właśnie oni obchodzili mnie dookoła. Są mało odporni – jeden strzał z Shotguna i po krzyku. Uwaga na pośmiertną salwę – potrafią nią niemile zaskoczyć.



Enforcer. Zamiast prawego ramienia ma zamontowanego Chainguna. Zanim zacznie strzelać, musi go załadować... zanim zacznie strzelać, powinien już być martwy. Generalnie samotnik, ale czasem trafiają się grupy, co bywa niebezpieczne. Salwa pośmiertna – jw. Dobrze działa na niego Machinegun, ale trzeba na nim skoncentrować ogień (co nie jest mądre, jeżeli ma kolegów). Zabija go strzał z Railguna, ale szkoda amunicji. Ja używam Shotguna.



Gunner. Potrafi być BARDZO niebezpieczny. Nosi Chainguna, bywa też uzbrojony w granatnik – efekt nieprzyjemny, zwłaszcza jeżeli Gunner stoi wysoko. Sekundę, kiedy otwiera rękę z Chaingunem, można wykorzystać na zastrzelenie go z RG (wszystkie skróty wyjaśniam przy omawianiu broni). Początkowo pojawia się rzadko, ale później stoi za każdym rogiem. Zabijają go dwa strzały z Super Shotguna. Można też strzelić z Rocket Laucher.



Berserker. Dysponuje tylko narzędziami do walki wręcz. Jednym celnym ciosem potrafi podrzucić gracza do góry albo rzucić na ścianę, a przy okazji zabiera mu prawie połowę życia. Stanowi problem tylko w małych pomieszczeniach, w których nie ma dokąd uciekać. Potrafi konsekwentnie gonić gracza przez kilka pomieszczeń. Należy go likwidować podobną bronią co Gunnera.



Iron Maiden. Mniej niebezpieczna niż mogłoby się wydawać. W kontakcie walczy szponami, na odległość strzela z rakietnicy. Dosyć wytrzymała. Zazwyczaj nie sprawia większych problemów, ale nie radzę jej nie doceniać. Występuje w parach, więc gdy widzicie jedną, pamiętajcie, że bliźniaczka jest gdzieś niedaleko. Polecam dwa strzały z RG albo RL.



Gladiator. Moim zdaniem, jedno z największych zagrożeń dla życia i spójności molekularnej gracza. Strzela z RG i to z niesamowitą celnością. Porusza się BAAAARDZO szybko jak na swoją masę. W kontakcie walczy potężnym szponem, ale rzadko uda Wam się podejść do niego na tak małą odległość. Samotnik. Nieźle na niego działa Chaingun. Można też punktować z RG.



Parasite. Nienawidzę go. Naprawdę. Jest bardzo szybki, wyskakuje z ciemności, obrzydliwie wygląda i w dodatku przysysa się za pomocą specjalnej rurki, odciągając z gracza życiodajne fluidy. Likwidować w pierwszej kolejności! Zdradza go nerwowe stukanie szponami o podłogę. Pojawia się zawsze w parach. Likwidować z SSG, MG, albo w ostateczności z RL. Porusza się bardzo szybko, więc nie radzę strzelać do niego z RG.



Medic. Sam nie jest niebezpieczny, ale potrafi ożywiać zmarłych kolegów, dlatego należy wcześniej rozbić ich na kawałki. Porusza się szybko i, co ciekawe, nie grzeszy inteligencją: wskrzesza nie tych kumpli co powinien (na szczęście dla gracza). Działa w duecie, więc przygotujcie się na podwójne problemy z chodzącymi zmarłymi. Likwidować czymkolwiek (prawie) – mało odporny.



Brains. Strasznie dziwadło. Ma dwie kosopodobne ręce, a oprócz tego z klatki piersiowej wyskakuje mu cały tłum macek, zadających koszmarne obrażenia. Wyposażony jest też w tarczę energetyczną, która działa tylko z przodu, więc można próbować go obiec. Jest powolny, łatwo mu uciec. Pojawia się w grupach. RG przenika przez jego tarcze (przynajmniej takie robi wrażenie) – dwa, trzy strzały i po krzyku.



Barracuda Shark. Żyje tylko w wodzie i nie stanowi problemu, chyba że sami dopuścicie, aby się nim stał. Załatwiać z brzegu, albo szybko pod wodą. Nieźle sprawdza się zwyczajny SG. Uwaga: BS lubi przebywać w stadzie.



Technician. Lata. Niezbyt groźny, ale wytrzymały. Łatwo w niego trafić, bo porusza się powoli. Nie powinien sprawiać większych problemów. Działa z kumplem. Obydwu radzę kasować z RG.



Mutant. Niby to diabeł wcielony. Niby szybki, niby zabójczy, a w efekcie NIGDY nie podszedł bliżej niż na jakieś 4 metry – zawsze wcześniej kończył. Dobrze działa na niego SSG i CG.



Flyer. Zawsze atakuje trójkami (jak milicja za dawnych czasów – był taki dowcip). Uzbrojony w dwa Hyper Blastery, potrafi narobić kłopotów. Doskonale działa na niego SG i



NA BFG NIE DZIAŁA QUAD!!!

SSG. Nieźle – MG. Kiedy atakuje, rozwija się razem z kumplami w tyralierę. Nie należy z nim walczyć na otwartym terenie, lepiej wciągnąć go w zasadzkę.

Icarus. Taki Flyer, tylko mniej niebezpieczny. Słusznych rozmiarów – stanowi przyzwoity cel dla RG. Broń jest na tyle skuteczna, że odrzuca go, dając nam czas na przeładowanie giwery i wysłanie Icarusa do papy Dedala. Strzela z HB, co czasem może być niebezpieczne. Występuje w grupie.



Tank. DUŻY przeciwnik. Z początku robi wrażenie, jakby był bossem, szybko jednak okazuje się, że nim nie jest. Nawet zdarza mu się mieć kumpli. A co dwa Tanki, to nie jeden... Strzela z RL, CG i HB. Jeżeli go usłyszycie (miarowe, dudniące stąpanie), należy się przygotować na solidną wymianę ognia. Walić do niego z wszystkiego, co się ma – oprócz BFG 10k. Najlepiej działa RG i HB (szybko, szybko). Nieźle sprawia się też CG i SSG (zwłaszcza wzmocniony Quadem).



Tank Commander. To samo co wyżej tylko większe, mocniejsze i „bardziej złe". Polecam zastrzelić jak psa.



Oprócz tego na swojej drodze spotkacie jeszcze dwóch bossów (jeden latający) i samego Makrona, czyli bossa bossów. Co najśmieszniejsze, pierwszy raz z Makronem (bez skojarzeń) kończy się prawie zawsze tak samo. Gracz stoi z zapewnioną dwuminutową nieśmiertelnością (można je zbierać i odkładać na potem) i Quadem, nasuwa przez 50 s, a potem mówi: „Hyyy??? Już??? To już koniec??? Hyyyy???". Dlatego dobrze Wam radzę: kiedy staniecie przed Bestią, nie włączajcie żadnych boosterów. Dopiero wtedy walka z nim sprawi przyjemność. Uwaga! Makron tańczy, śpiewa i stepuje, co można też rozumieć jako: „Makron to chodząca zbrojownia". Ma RG, HB, CG i oczywiście BFG 10k. Walka z nim to naprawdę DUŻE wyzwanie. Taktyk nie podam, bo na tym etapie powinniście już tak grać, że sami zaczniecie je tworzyć.

Zbrojownia

Jak dana broń sprawdza się w grze singlowej, przeczytaliście już. Teraz informacje dotyczące głównie (acz nie całkowicie) trybu multiplayer.

Blaster – cytując za Internetowym Przewodnikiem po Broniach w Quake II: „Najlepsza taktyka – znajdź lepszą broń". Jednak czasem bywa przydatny. Jego pociski działają doskonale jako flary, rozświetlając ciemności niektórych pomieszczeń. Przydaje się też do uruchamiania niektórych przełączników. A poza tym, nic nie daje takiej satysfakcji w deathmatchu jak dwa kolejne fragi z blastera :-)



Shotgun (SG) – bardzo podobny do tego z Dooma. Podobna siła, rozrzut i czas przeładowania. Choć nie jest zbyt skuteczny, to jedna z moich ulubionych broni. Dobrze działa na krótkim dystansie.



Super Shotgun (SSG) – siła po prostu od niego bije. Kiedy strzela, niemal czuje się odrzut myszki. Bardziej przydatny niż SSG z Q1. Wzmocniony Quadem potrafi nieźle przeczesać przeciwników. Z drugiej strony, dosyć długi czas przeładowania wróg może wykorzystać na umieszczenie celnego pocisku z RG między Twoimi oczami.



Machinegun (MG) – lekki karabinek półautomatyczny, niesłusznie nazywany przez niektórych UZI. Strzela pojedynczymi pociskami (można próbować snajperki) oraz, oczywiście, całą serią. Bardzo oszczędnie zużywa amunicję. Przydaje się w walce na półdystansie z przeciwnikiem wyposażonym w SG, RG lub SSG.



Chaingun (CG) – morderca. Prawdziwa maszynka do mięsa, jak w Predatorze. Pojedyncza seria to aż 8 pocisków, a kiedy się już rozkręci to fiu, fiu... Cały magazynek (200 lub 300 naboi) wyrzuca w ok. 10 sekund. Nie ma nic przyjemniejszego od „mielenia" kolejnych przeciwników.



Granade Launcher (GL) – znacznie osłabiony w stosunku do poprzedniej wersji, co wynika z dużo mniejszej szybkostrzelności. Ale tak ładnie się przeładowuje... Przydaje się w grze pojedynczej do likwidowania przeciwników znajdujących się niżej lub wyżej (na półce lub pomoście). Można im wtedy sprawić „stalowy deszcz".



Rocket Launcher (RL) – ulubiona broń lamerstwa :-). Gardzę nią, bo przypomina mi niechlubna cechę Q1, gdzie wystarczyło nie dopuścić przeciwnika do posiadania RL, żeby wygrać grę (choć nie była to żelazna zasada). Tutaj bardzo osłabiony, ale dalej przydatny. Strzela chyba troszkę szybciej niż kiedyś, ale jego pociski lecą wolniej. Przeładowuje się tak samo ładnie jak GL. Oczywiście, można nadal wykonywać





Najlepsza taktyka stosowania Blastera: Znajdź lepszą broń!

Rocket Jumpy. Technika bez zmian.

Hyper Blaster (HB) – to taki CG, tylko na baterie. Strzela z niesamowitą prędkością i wcale nie zużywa tak dużo amunicji jak piszą w instrukcji. Jest bardzo silny w deathmatchu (w grze multiplayer wszystkie rodzaje broni są silniejsze). 5 celnych strzałów likwiduje „gołego" przeciwnika (100% zdrowia, bez zbroi). Po puszczeniu klawisza strzału stygnie, kręcąc się jeszcze chwilę. Potem znowu jest gotowy do zabawy. Radzę Wam nauczyć się dobrze nim walczyć. Jest doskonały w kontakcie i półdystansie. Ze względu na dźwięk, jaki wydaje, w Granecie został nazwany „szlifierką".



Railgun (RG) – moja ulubiona broń. Jest bardzo silny – zabiera 100% zdrowia jednym strzałem. Ma ciekawą właściwość, otóż jest szybszy od światła – wynika to z faktu, że komputer najpierw wysyła wiadomość o trafieniu (i ewentualnej śmierci celu) a dopiero potem informację graficzną (czyli widoczny efekt wystrzału). Ma dwie wady: strzał oddaje w pół sekundy po naciśnięciu fire (co bardzo utrudnia użytkowanie) i bardzo długo się przeładowuje. Ma najładniejszy odgłos strzału. Polecam na długie dystanse. Czasem przydaje się w zwarciu.



I na koniec broń, którą – podobnie jak miecz świetlny z Jedi Knight – wypada opisać w osobnym rozdziale.

Big Freakin' Gun

BFG 10k to oczywiście nowa wersja tak lubianego przez tłumy „odkurzacza" z Dooma. Dodano do niego trochę nowych gadżetów i stworzono teorię jego funkcjonowania.



Otóż BFG działa dzięki wykorzystaniu triangulacji. Na czym dokładnie ma to polegać, nie mam pojęcia (mierny z matmy), sądzę jednak, że chodzi o to, aby ładnie i naukowo brzmiało. Sama broń zabija na kilka różnych sposobów, które zaraz opiszę. BFG przydaje się w grze pojedynczej do likwidowania większej liczby słabych przeciwników lub w ostateczności do walki z bossami (choć bardziej ekonomiczne jest strzelanie z HB). Doskonały głównie w trybie multiplayer, wtedy może pokazać pełnię swoich niecodziennych właściwości. Dla ułatwienia nazwę je Efektami. Oto one:

Efekt Trafienia

Ktoś trafiony tą Dużą Zieloną Kulką natychmiast ginie. Ta Kulka niesie ze sobą Efekt Pola Rażenia.



Efekt Laserów

Dosyć oczywisty, widać na pierwszy rzut oka. Jeżeli mamy mało energii, to na drugi rzut zwykle już nie starczy czasu. Lasery trafiają we wszystkie cele w ich zasięgu, również przez cienkie ściany i pomosty.

Efekt Pola Rażenia

Pole takie jest wytwarzane w momencie eksplozji. Działa na niewielkim obszarze wokół punktu trafienia pocisku (Dużej Zielonej Kulki) i jest dwa razy większe dla strzelającego niż dla celu. Oznacza to, że nie możemy strzelić w ścianę tylko po to, żeby wszyscy obecni znaleźli się pod Efektem Detonacji. Można wykonywać... skoki na BFG. Robi się je dokładnie tak samo jak Rocket Jump (trzeba tylko skoordynować skok z momentem strzału). Co ciekawe, zabierają mniej energii niż RJ.

Efekt Detonacji

Widoczny na wszystkich postaciach, które były tak głupie, żeby znaleźć się w jednym pokoju z maniakiem strzelającym z BFG. Generalnie sprowadza się do tego, że cel jest objęty ED, jeżeli znajduje się w linii prostej (LoS – Line of Sight) z miejscem eksplozji (tam gdzie wybucha Duża Zielona Kulka). Jeżeli pomiędzy nimi znajduje się cokolwiek, to efekt zostanie zmniejszony lub nawet całkowicie zneutralizowany. Wystarczy więc schować się za pudło (tu przydaje się kucanie), a potem podziękować strzelającemu za pomocą SSG. ED działa na dosyć dużym polu – im dalej od środka, tym słabiej. Co nie zmienia faktu, że i tak jest BARDZO silny.



Zrozumienie zasad działania BFG 10k pozwoli Wam uzyskać ogromną skuteczność. W sprawnych rękach może być niezwykle niebezpieczny.

I jeszcze jedno:

NA BFG NIE DZIAŁA QUAD!!!

Heh... zaskoczeni? Kiedy się o tym dowiedziałem, zdziwiłem się. RooS też.

Wynik

Jak zwykle zabrakło miejsca na opisanie dokładnie opcji multiplayer i tysiąca innych detali, ale to nie problem. W końcu od czego mamy Klub 3D? Zresztą, już w poprzednim odcinku (G 4/98) zacząłem umieszczać dodatkowe informacje na temat gry.



Gdybym miał wybierać pomiędzy Q1 a Q2, nie zastanawiałbym się ani chwili. W Q2 jest to wszystko, czego brakowało w Q1 i to wszystko, co w nim było. Jest to znacznie doskonalsza gra wieloosobowa, ale jednocześnie wymaga o wiele silniejszych maszyn. Żeby pograć przez Internet, trzeba mieć naprawdę dobry komputer (myślę, że można zacząć od P200 MMX).

Oczywiście, jak zwykle będą narzekania. Że grafika jest słaba (od tych, co nie widzieli gry na kartach 3D), że wolno chodzi i strasznie doładowuje w trakcie (od posiadaczy słabszych maszyn z 16 MB RAM) i tysiąc innych powodów. Problem polega na tym, że w naszym kraju niewielu graczy ma dopalacz 3D i więcej niż 16 MB RAM. Jesteśmy jak zwykle daleko za światowymi standardami. Tak więc Quake II stanie się bardziej popularny dokładnie po tym samym czasie co Quake – w rok po wydaniu, kiedy ceny spadną na tyle, że będzie nas stać na sprzęt, na którym da się spokojnie grać. I wtedy nagle wszyscy odkryją Quake II. Tak jak teraz świat odkrył Quake.

ZooltaR

Veni, vidi, fraggi



Najlepsza, najładniejsza, naj... Nie ma obecnie lepszej, bardziej dopracowanej gry. Zarówno w trybie single, jak i multiplayer Quake II bije konkurencję na głowę. Czuję się teraz tak jak wtedy, kiedy zaczynałem grać w Q1 w Internecie – siadałem do komputera o 15.00 a kończyłem o 23.30. No i znowu zaczynają mnie boleć oczy.

Activision/id Software 1997

Optimus Bis

PC CD-ROM

3D

Grafika: 98%

Dźwięk: 98%

Ogółem: 98%

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

MYTH
THE FALLEN LORDS

Niniejszy opis przeznaczony jest wyłącznie dla osób, które grę już posiadają i grają w nią. Nie ma w nim peanów na cześć wykonania, ani streszczenia fabuły. Wszystko to znalazło się w recenzji w Gamblerze 3/98.

Sterowanie

Jak przystało na nowoczesną grę strategiczną, Myth ma bardzo prosty i klarowny system sterowania poczynaniami oddziałów. „Prosty" nie znaczy jednak „obsługiwany wyłącznie myszką" – byłoby to zresztą bardzo trudne, biorąc pod uwagę liczbę funkcji, których trzeba używać.

Po uruchomieniu gry można zapoznać się z tutorialem, w którym komputer informuje, jak kierować jednostkami. W telegraficznym skrócie przedstawiam te funkcje ludziom mającym awersję do tutoriali (są tacy).

Kluczem do sukcesu w Myth jest rozpracowanie taktyki komputera dla poszczególnych jednostek.

Za pomocą myszy poruszasz po ekranie kursorem, a jeżeli zbliżysz kursor do krawędzi ekranu – przesuwasz obraz. LPM wybierasz jednostkę, którą chcesz poruszyć. Podwójne kliknięcie na jednostce powoduje podświetlenie wszystkich postaci wchodzących w skład oddziału. Można również zastosować system formowania grup znany z C&C – wystarczy zaznaczyć żądane jednostki, klikając i przytrzymując LPM.



Używając klawiszy S i W, możesz przesuwać kamerę w głąb ekranu i do siebie. Klawisze Z i X służą do przesuwania w lewo i prawo. Q i E obracają kamerę wokół zaznaczonej jednostki lub punktu. Z kolei A i D przesuwają obraz w prawo i lewo bez zmiany punktu umieszczenia kamery – coś jakby obrót głowy w lewo i prawo. Wreszcie C i V służą do zbliżania i oddalania. W dowolnym momencie możesz wycentrować obraz na jednostce, naciskając H. Klawisze 0–9 służą do określenia docelowej formacji podczas ruchu oddziału. Klawisz T pozwala aktywować specjalne zdolności poszczególnych jednostek, a kliknięcie LPM z przytrzymanym Alt – zaatakować punkt na ziemi (np. rzucić granatem w to miejsce) bądź wykonać w danym miejscu jakąś czynność (np. podłożyć ładunek wybuchowy). Kombinacja Alt + klawisz od 0 do 9 „zapamiętuje" aktualny skład wybranej grupy – ponowne naciśnięcie klawiszy odtwarza grupę.

Jednostki

W Myth nie występuje wprawdzie tak wiele różnych jednostek jak w innych grach strategicznych, ale za to każda zachowuje się na swój unikalny sposób. Kluczem do sukcesu w grze jest rozpracowanie taktyki komputera dla poszczególnych jednostek. Gdy już odkryjesz, czego można się spodziewać po oddziale danego typu, łatwiej Ci będzie zareagować na jego podstępy. Poniżej przedstawiam spis jednostek oraz moje komentarze na ich temat.

Dobrzy

Wojownicy – czyli zwykła piechota. Noszą lekkie półpancerze i hełmy. Uzbrojeni są w krótkie miecze oraz tarcze. Wprawdzie nie zaliczają się do elitarnych sił bojowych, niemniej jest to Twoja podstawowa jednostka i w niektórych misjach głównie z niej składa się Twoje wojsko. Pamiętaj, że stosunkowo łatwo ich pokonać, unikaj wysyłania ich pojedynczo w nieznane obszary. Wystarczy, że zwykły ghoul wyskoczy znienacka i już po wojowniku. Posyłaj po kilku lub nawet kilkunastu żołnierzy. Jeżeli dysponujesz licznym oddziałem, możesz pokombinować z różnymi formacjami.



Łucznicy – dużo słabiej opancerzeni niż wojownicy. Praktycznie nie mają szans w starciu wręcz z jakimkolwiek wrogiem. Staraj się za wszelką cenę trzymać ich na tyłach. W razie zasadzki niech nie próbują walczyć, lecz salwują się ucieczką. Są stosunkowo szybcy, więc manewr ten ma szansę się udać. Gdy odbiegną na bezpieczną odległość, mogą zacząć ostrzał. Pamiętaj, że łucznicy są zwykle ulubionym celem ataków ghouli. Jeżeli więc na horyzoncie pojawią się te straszydła, lepiej przydziel swoim łucznikom ochronę z kilku wojowników.



Komputer nie daje się nabrać na pospolite sztuczki. Próbuje dezorganizować Twoje szyki, wciągnąć Cię w pułapkę.

Krasnoludy – jedna z najpożyteczniejszych jednostek, a zarazem najniebezpieczniejszych w użyciu. Kiepskie w walce wręcz i słabo opancerzone, krasnoludy mają jedną podstawową zaletę: dysponują „koktajlami Mołotowa" (a raczej ich ówczesnym odpowiednikiem) oraz ładunkami wybuchowymi. Tymi pierwszymi można obrzucić wrogie jednostki, czyniąc nie lada spustoszenie, ładunki zaś można podłożyć w dowolnym miejscu na ziemi, po czym odpalić je za pomocą celnego rzutu butelką. Podkładanie ładunków przydaje się przede wszystkim w misjach, w których masz zniszczyć jakiś obiekt. Ale nie tylko. Ładunki sprawdzają się również znakomicie w pułapkach: obkładasz teren dynamitem, wycofujesz się, czekasz, aż przeciwnicy podejdą i BUUUM.



Krasnoludy są bardzo pożyteczne, ale i nie pozbawione wad. Po pierwsze, rzucają butelkami na stosunkowo niewielką odległość. Oznacza to, że w starciu często obrywają po uszach od oszczepników szkieletów tylko dlatego, że tamci mają większy zasięg. Z kolei zakładanie ładunków trwa długo i często w czasie bitwy nie ma na to czasu (no, chyba że się uprzesz i ustawisz upływ czasu na 1/16). Wreszcie, krasnoludy bywają „zabójcze" dla Twoich własnych wojsk, mają bowiem tendencję do wysadzania w powietrze wszystkiego wokół, łącznie z sobą. W ferworze walki jedna źle wymierzona butelka może posłać do piachu połowę Twoich jednostek. Wydając rozkazy krasnalom, trzeba naprawdę bardzo uważać. Groźne są również ładunki, które wysypują się na ziemię, gdy zginie niosący je krasnal. Trafienie w takie miejsce butelką kończy się... grzybem i wielką dziurą w ziemi.

Kierowanie krasnoludami wymaga sporej wprawy. Zwykle pierwsze ataki kilkunastoma kurduplami kończą się tak, że jednemu wysypują się ładunki, drugi rzuca tam butelkę i w chwilę później masz o kilkunastu krasnali mniej.

Kleryk – nosi grube, futrzane ubranko oraz... łopatę. Dziwne zestawienie, ale niech mu tam będzie. Macha nieudolnie łopatą i woła o pomoc, gdy zostanie zaatakowany. Poza tym kleryk potrafi leczyć Twoje jednostki, aplikując im korzonki mandragory. Nie oczekuj jednak cudów, leczenie zwykle idzie dosyć opornie, a poza tym korzonki szybko się kończą. Kleryk może również próbować niszczyć jednostki umarłych (szkielety, zombie) i... zwykle kończy z siekierą w plecach.





Berserkerzy – to elita. Aż miło nimi grać. Są dużo szybsi od zwykłych wojowników. Nie używają pancerzy, lecz brak ten uzupełniają długimi, dwuręcznymi mieczami oraz zapałem bitewnym. Berserkerzy potrafią rozbić w puch każdą jednostkę przeciwnika, a przynajmniej każdą z tych, które pojawiają się na początku. W starciach giną o wiele rzadziej niż żołnierze. Słowem, znakomita jednostka. Niestety, rzadko będziesz miał okazję dowodzić oddziałem większym niż pięciu zabijaków. Ulubionym zajęciem berserkerów jest ganianie za szkieletowymi oszczepnikami i utrącanie im czaszek mieczami.



Leśni Giganci – silne bydlaki, bardzo przydatne w walce wręcz. Potrafią nieźle przyłożyć – mniejsze jednostki są w zasadzie bez szans. Odpowiednikiem Leśnych Gigantów po stronie Zła są ich lodowi bracia.

Avatarzy – dziewięciu potężnych magów dowodzących Legionem przeciw Upadłym Lordom. Każdy z nich uzbrojony jest w miecz, lecz staraj się trzymać ich z dala od bezpośredniej walki. Dużo bardziej pożyteczne mogą się okazać ich moce magiczne (każdy dysponuje własną, unikalną).

Źli ghoule – potworki, które powinny być znane wszystkim miłośnikom fantasy. W ich pazurzastych łapskach w Myth umieszczono długie, ostre jak brzytwa tasaki, przez co stały się jeszcze groźniejsze niż zazwyczaj. Są niezwykle szybkie, potrafią błyskawicznie zmienić kierunek biegu, schować się, znienacka wyskoczyć i bardzo skutecznie zaatakować. Ulubioną strategią komputera jest rozproszenie swojego oddziału i nękanie Twoich jednostek nieustannymi atakami. Idziesz spokojnie przez wzgórza, a tu nagle zza krzaka wyskakuje ghoul. Chlast, chlast i już masz o dwóch łuczników mniej. Zanim zdążysz przysłać piechotę, aby rozprawiła się ze stworem, on już dawno przepadł w lesie. I tak co jakiś czas.



Ghoule najlepiej tępić łucznikami. Nie jest to jednak proste, nie są tak głupie, by stać w miejscu, gdy się do nich strzela. Podstawową siłą ghouli jest szybkość oraz ruchliwość. Jeżeli zdecydujesz się na pościg za trzema ghoulami, szybko przekonasz się, że każdy pobiegnie w inną stronę. Już po chwili Twoja armia będzie w rozsypce, podzielona na małe, niezdolne do skutecznej obrony grupki. Ghoule pokluczą, pokluczą, przegrupują się, zwabią Cię w miejsce, gdzie stacjonują oddziały umarlaków i wspólnie z nimi – wykończą. Potrafią też uprzykrzyć życie na inne sposoby. Uganianie się za nimi strasznie opóźnia marsz. Jest to groźne szczególnie wtedy, gdy na karku siedzą Ci przeważające siły szkieletów. Najlepiej więc zostawić ghoule w spokoju, chyba że zdecydują się na bezpośredni atak. Wtedy należy je przepędzić i iść dalej.

Odpowiednio zaplanowana kolumna marszowa powinna chronić Twoich łucz-



Ulubionym zajęciem berserkerów jest ganianie za szkieletowymi oszczepnikami i utrącanie im czaszek mieczami.

ników przed nagłymi atakami.

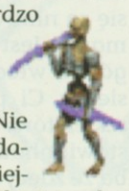
Thralle – czyli po prostu szkielety (czasami z wkładką mięsną). Odpowiednik Twoich wojowników, podstawowa jednostka umarlaków. Thralle są powolne, a w walce wręcz sprawują się jeszcze gorzej niż żołnierze. Ich atutem jest przewaga liczebna. Jeżeli pozwolisz się otoczyć, już po Tobie. Ze względu na specyficzny stan zdrowia (śmierć kliniczna), Thralle są bardzo wytrzymałe na ciosy. Potrafią też przebywać pod wodą, więc nie zdziw się, jeżeli nagle ze środka spokojnego stawu wymaszeruje armia szkieletów.



Soulless – czyli szkieletowi oszczepnicy. Rzucają zatrutymi dzidami. Potrafią być bardzo nieprzyjemni, szczególnie gdy skomasują ostrzał. W zależności od umieszczonej na ostrzach trucizny, rana zadana oszczepem ma różną siłę. Czasami jest to tylko draśnięcie, czasami zabiera połowę energii.



Myrmidoni – podrasowane szkielety. W odróżnieniu od normalnych, znakomicie walczą wręcz i są bardzo szybkie. Stanowią ogromne zagrożenie w każdych okolicznościach. Nie muszę chyba dodawać, że najgroźniejsze są w kupie. Najlepiej radzą sobie z nimi berserkerzy – jeżeli w danej misji nie dysponujesz nimi, będziesz musiał posłużyć się zwykłą piechotą, przygotuj się jednak na duże straty.



Pająki – olbrzymie i jadowite, ale wrażliwe na ciosy. Nie są zbyt lojalne i czasami zdarza im się atakować własne jednostki.

Zombie – określone nie wiedzieć czemu mianem Wightów (według bestiariusza AD&D są to zupełnie inne stwory). Gdy zbliżą się do Twoich jednostek, eksplodują, wyrządzając spore szkody. Trochę nieprzyjemne, ale nie stanowią większego zagrożenia, gdyż są bardzo powolne. Najlepiej zabijać je przy pomocy łuczników lub, jeżeli nie ma innej możliwości, wysłać pojedynczego wojownika, by zdetonował potwora. Za wszelką cenę staraj się unikać dopuszczenia zombie w pobliże większego skupiska swoich jednostek – jeżeli wybuchnie w środku Twojej kolumny, straty będą ogromne.

Fetch – duchy kapłanek wezwane przez Balora. Potrafią strzelać elektrycznymi pociskami, wyrządzając spore szkody, są jednak wrażliwe na ciosy. Najlepiej je załatwiać na odległość.

Shades – jeszcze jeden rodzaj umarlaków. Silniejsze i sprytniejsze od zwykłych szkieletów. Nie mogą się jednak zbliżać do bieżącej wody, dzięki temu często można je wpędzić w pułapkę.

Throw – czyli Lodowi Giganci. Niezwykle silni i szybcy. Bardzo groźni, większość Twoich jednostek zabijają jednym ciosem. Jeżeli nie dysponujesz Leśnymi Gigantami, najlepszą metodą na zabicie Throwa jest podesłanie mu krasnala-kamikaze obładowanego dynamitem. Gdy Gigant go zmiażdży, ładunki eksplodują i po problemie.



Taktyka

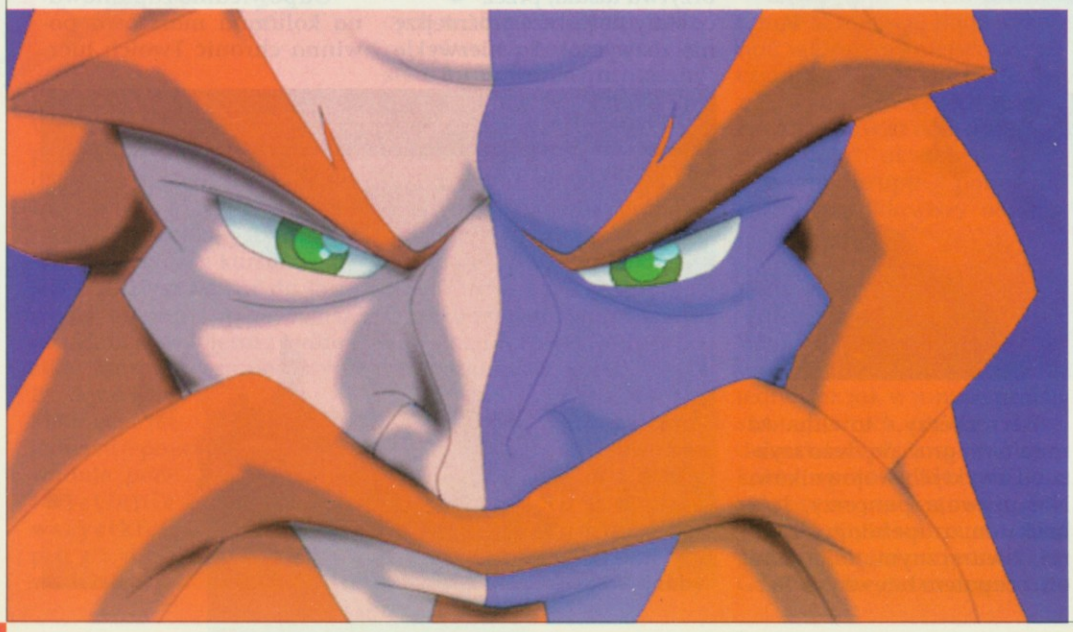
Większą część mądrości dotyczących grania w Myth zawarłem już w opisie jednostek. Stosując się do tych wskazówek, powinieneś sobie poradzić z koordynowaniem poczynań poszczególnych typów wojsk. Czas teraz na porady trochę ogólniejsze, dotyczące taktyki.



Przede wszystkim, zapomnij o stereotypowych taktykach, stosowanych podczas grania w inne RTS-y. Tutaj złota zasada zebrania wszystkich jednostek do kupy i frontalnego ataku nie zawsze się sprawdza. A tak naprawdę – sprawdza się bardzo rzadko. Sztuczna Inteligencja w Myth jest bardzo rozbudowana i... no... inteligentna! W tej grze komputer nie da się nabrać na pospolite sztuczki. Jeżeli stwierdzi, że masz przewagę w danym punkcie, wycofa się. Jeżeli odnajdzie w Twojej taktyce błąd, wykorzysta go. Potrafi bardzo dobrze wykorzystywać zdolności specjalne swoich wojsk. Będzie próbował odciągnąć Cię od celu misji, zdezorganizować Twoje szyki, wciągnąć Cię w pułapkę. Już po pierwszych trzech misjach zrozumiesz, o czym mówię.

Bardzo rzadko celem misji jest wyeliminowanie wszystkich jednostek przeciwnika (co ogranicza się do zwykłej siekaniny). Przeważnie musisz gdzieś dojść, kogoś uwolnić, coś wysadzić w powietrze... Podczas wykonywania misji Twoje wojska są oczywiście ciągle atakowane przez wroga. Jednak, nawet gdy rozpaczliwie się bronisz, staraj się dążyć do punktu docelowego. Nie można zatrzymać się, wytłuc wszystkich wrogów i dopiero iść dalej. Zostaniesz otoczony i zabity. Musisz tak kombinować, by pomimo starć posuwać się naprzód, nie tracąc możliwości obrony.

Rozproszenie jednostek zwykle kończy się tragicznie, nie znaczy to jednak, że powinieneś poruszać się jednym dużym oddziałem. Postaraj się umieścić łuczników z tyłu, ale z ochroną. Na czele kolumny ustaw berserkerów jako zwiadowców i jednostki pierwszego uderzenia. Za nimi umieść piechotę i klery-



Najlepszą metodą na Throwa jest podesłanie mu krasnala-kamikaze z dynamitem.

ka (jeżeli go masz). Krasnoludy mogą ubezpieczać flanki lub jako awangarda iść przed piechotą i oczyszczać drogę. Gdy zostaniesz zaatakowany, staraj się chronić jednostki strzelające. Gdy tylko pokonasz grupkę wrogów (zwykle atakują falami), idź dalej.

Czasami będziesz musiał poświęcić jakieś jednostki, aby reszta armii mogła przeżyć. Niestety, wojaczka to ciężki kawałek chleba. Najlepiej poświęcić krasnoludy, gdyż można je w ostatniej chwili zdetonować, powodując u przeciwnika spore straty.

Gra w kilka osób

Myth oferuje graczom bardzo atrakcyjny tryb multiplayer. Grać można przez Internet (osobny serwer Bungie.net – jak Battle.net dla Diablo) lub po kablu, w sieci lokalnej. Dostajesz wtedy do dyspozycji obie strony.

Jeżeli więc ktoś woli Ciemną Stronę Mocy, nie ma innego wyjścia jak zagrać w trybie multiplayer – kampanię można rozegrać tylko po stronie Dobra.

Jedno „ale"

W grze doszukałem się jednej wady, mianowicie nie można rozbudować swojej armii. Przed każdą misją komputer przydziela graczowi jednostki.

Gdyby gracz miał wpływ na to, czym będzie walczył (jak np. w Final Liberation), Myth byłby grą idealną. Bez opcji rozbudowy armii kuleje trochę grywalność – gdy stoczy się kilkanaście bitew, gra powoli zaczyna nudzić.

Na koniec

Wprawdzie miałem o tym nie pisać, ale jeszcze kilka słów o grafice. Na zwykłych kartach prezentuje się bardzo dobrze, lecz tak naprawdę skrzydła rozwija dopiero przy dopalaczu 3D. Na 3Dfx wygląda naprawdę olśniewająco: zarówno teren oraz postacie, jak i wybuchy oraz efekty im towarzyszące. Aż miło popatrzeć.

To wszystko, co chciałem Wam przekazać na temat Mytha. Teraz odłóżcie Gamblera i zabierzcie się do gry.

Frogger



Podsumowanie

Myth jest znakomitą strategią czasu rzeczywistego. Łączy pierwszej klasy oprawę (w szczególności graficzną) z bardzo zaawansowanymi algorytmami Sztucznej Inteligencji. W rezultacie mamy grę wciągającą i interesującą. Polecam ją gorąco wszystkim miłośnikom strategii wojennych oraz fanom fantasy.



Eidos/Bungie 1998

Mirage

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 98%

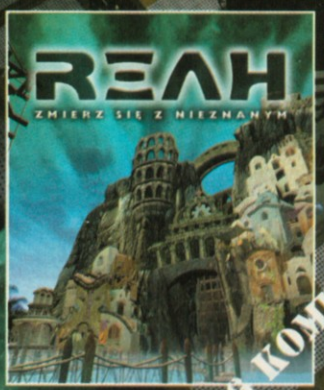
Dźwięk: 89%

Ogółem: 94%

Wymagania sprzętowe:
P90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95
(zalecany akcelerator 3D)

REAH
ZMIERZ SIĘ Z NIEZNANYM

TOTALNY ATAK NA ZMYSŁY



6 KOMPAKTÓW!

JUŻ W SKLEPACH!



„żywi" aktorzy



niewiarygodne detale

Gra dostępna we wszystkich sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Cena gry w sprzedaży wysyłkowej: 139 zł + koszty wysyłki (6zł).
LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

LK AVALON
www.lkavalon.com
tel. (017) 8522 707

UWAGA: Gra wymaga min: P75, 16MB RAM, CD-ROM x4, karta dźwiękowa zgodna z Windows 95, WINDOWS 95

TCH

Sprzęt udostępniła firma TCH SYSTEMS. Tel. (0-22) 646-00-33

ścieżka dźwiękowa z gry dostępna na kasetach i płytach Deep Space Productions/SPV Poland

Atak w wykonaniu SI polega głównie na owczym pędzie w kierunku punktów kluczowych.

EASTERN FRONT

Firma TalonSoft rozpoczęła swoją karierę spektakularnie. W roku 1995 wydała grę Battleground: Ardennes. Wśród gier strategicznych z podziałem na tury była to nie tylko rewelacja, ale i... rewolucja. Pierwsza gra z nowego cyklu Campaign Series, Eastern Front, niestety, nie jest produktem na miarę pierwszej Battleground...

Autorzy Battleground: Ardennes stworzyli unikalny system trójwymiarowego odwzorowania terenu, który pozwalał graczom dokładnie zapoznać się z terenem walk i lepiej zaplanować przebieg bitwy. Oczywiście, nie skończyło się na jednej grze. Charakterystyczne dla naszych czasów zjawisko kontynuacji książek czy filmów nie ominęło także rynku gier komputerowych i do tej chwili zostało wydanych 8 Battlegroundów. Jednak ostatnio seria zaczęła przeżywać kryzys, kolejne odcinki cieszyły się coraz mniejszą popularnością. Dlatego firma TalonSoft zdecydowała się na stworzenie innej serii – Campaign Series. Pierwszą grą z tego cyklu jest Eastern Front.



Engine Battlegroundów

w znacznej części został wykorzystany przy tworzeniu EF.

Gry nowej serii to heksagonalne strategie z podziałem na tury. Zmieniono jednak koncepcję scenariusza. Zrezygnowano z dokładnej analizy jednej wielkiej bitwy, a programiści zajęli się wydarzeniami czterech lat II wojny światowej na froncie wschodnim.

Pojedyncze jednostki odpowiadają wielkością plutonowi lub baterii. Została zmieniona skala gry – heks ma długość 250 metrów, a tura to odpowiednik 6 minut czasu rzeczywistego. O zwycięstwie decyduje zdobycie punktów kluczowych oraz straty poniesione przez obie strony podczas walki.

Scenariusze

Dysponujemy zestawem 52 scenariuszy (w tym 3 treningowe). Są naprawdę wysokiej jakości, interesujące i fachowo przygotowane. Zajmują się praktycznie wszystkimi ważniejszymi operacjami frontu wschodniego, od ataku Niemiec na ZSRR do końca wojny.

Nie sposób wymienić wszystkich, ale warto wspomnieć przynajmniej niektóre: walki pod Moskwą w 1942 r. (Rżew), część operacji charkowskiej w 1942 r., walki w Wielkich Łukach (1942), część operacji berlińskiej (1945), początek operacji wschodniopruskiej, zwanej też mazowiecko-mazurską (1945), walki na przyczółku warecko-magnuszewskim (1944), natarcie wojsk Frontu Wołchowskiego i Leningradzkiego w 1943 r. (wkrótce potem Armii Czerwonej udało się uzyskać lądowe połączenie z Leningradem).



Stalingrad (1942) to jeden z największych scenariuszy. Może spokojnie konkurować z każdym scenariuszem z poprzednich Battlegroundów – znaczna liczba jednostek, 50 tur (!) i ograniczone pole walki (niewielkie, jak na tyle od-



Oddziały wsparcia mogą się spóźnić albo nawet nie dotrzeć na pole walki!



działów). Jest bardzo interesujący, choćby dlatego, że w historii gier strategicznych nie było jeszcze tak rozbudowanej próby odwzorowania walk miejskich. Na szczególną uwagę zasługuje również scenariusz, którego tematem jest fragment bitwy kurskiej – przeciwnatarcie wojsk Frontu Woroneskiego 12 lipca 1943 r. w rejonie Prochorowki.

Kampania

Dużą zaletą EF jest możliwość rozegrania kampanii. Zrealizowano ją w stylu Age of Sail i zamiast uczestniczyć w przygotowanych wcześniej scenariuszach, bierzemy udział w serii generowanych losowo bitew.

Podległe nam jednostki przechodzą z jednej bitwy do drugiej – udział w kolejnych walkach wiąże się ze wzrostem ich doświadczenia. Po skończonej bitwie możemy uzupełnić stan osobowy oddziałów, które poniosły straty. W kolejnych starciach uczestniczą nie tylko jednostki podległe nam bezpośrednio – otrzymujemy też dodatkowe wsparcie. Za zakończone sukcesem misje otrzymujemy medale i awans.

Do gracza należy wybór skali walk – od batalionu do korpusu. Oczywiście, wraz ze wzrostem liczby uczestniczących w bitwie jednostek wydłuża się czas oczekiwania na wykonanie przez komputer posunięcia oraz czas generowania mapy, tworzenia struktur organizacyjnych i rozmieszczenia jednostek na polu walki. Na szczęście, choć w trakcie rozgrywania bitwy należącej do kampanii nie możemy zapisać stanu gry, gdy wychodzimy z takiego scenariusza automatycznie zostaje zachowana mapa, poniesione straty i aktualna pozycja jednostek. Jednak najbardziej atrakcyjna jest kampania na poziomie batalionu – stosunkowo krótkie scenariusze, mały obszar mapy i niewielka liczba jednostek...

Ciekawostką jest, że w niektórych scenariuszach kampanii nawet wszystkie nasze jednostki mogą przebywać poza mapą... Oddziały mogą spóźnić się, a nawet nie dotrzeć na pole walki – w spisie podawany jest nie tylko harmonogram, ale także procentowe prawdopodobieństwo przybycia posiłków!

Dziwne, że zrezygnowano z systemu charakterystycznego dla poprzednich Battlegroundów – zmieszczenie danych 6 oddziałów w jednej linii nie powinno stanowić problemu. Wskazany jest wybór opcji automatycznego pozostawienia odpowiedniej liczby punktów akcji, aby jednostka mogła strzelać po wykonaniu posunięcia.

Oczywiście, oddziały podzielone są na hard i soft (opancerzone i nie). Podczas prowadzenia ognia otrzymujemy informacje, jaką dana jednostka ma skuteczność ostrzału celów tych dwóch typów.

Podobnie jak w Battlegroundach, oddziały zdezorganizowane (oznaczone literą D) nie mogą zbliżyć się do wrogich pozycji ani brać udziału w bezpośrednim ataku. Jednostki te



Edytor i generator scenariuszy

EF wyposażony jest w bardzo dobry i łatwy w użyciu edytor i generator scenariuszy (także map). Umożliwia on, szczególnie bardziej doświadczonym graczom, tworzenie interesujących bitew. Firma TalonSoft przez Internet pośredniczy w wymianie scenariuszy.

Strategia i taktyka

Czasami warto skorzystać z panelu informacji o terenie i wszystkich jednostkach znajdujących się na danym heksie [U]. Jednak rozwiązanie zastosowane w EF jest bardzo niewygodne – możemy zobaczyć tylko informacje o 3 jednostkach, pozostałe informacje trzeba przewijać (okienka są zbyt duże).

mają wskaźnik obrony mniejszy o 50%.

W EF duże znaczenie ma morale. Jeżeli jest niskie, to podczas starcia jednostki mogą rzucić się do ucieczki, a gdy mają odciętą drogę odwrotu, są eliminowane. Oddział jest niszczony (bez względu na liczebność), gdy poziom jego morale spadnie do 0. Obecność na heksie innej jednostki lub dowódcy wpływa dodatnio na oddziały zdezorganizowane i o niskim poziomie morale. Obecność oficera zwiększa także możliwości ostrzału, ataku i obrony sił znajdujących się na tym samym heksie. Radzę jednak ostrożnie korzystać z tego handicapu, ponieważ podczas każdego ostrzału lub ataku istnieje 4% prawdopodobieństwa, że dowódca zginie.

Warto zostawić przynajmniej niektórym jednostkom punkty akcji pozwalające na samodzielne prowadzenie ognia podczas tury przeciwnika. Samodzielny ostrzał został kiepsko rozwiązany – oddziały najczęściej reagują na pierwszy ruch wroga i natychmiast wystrzeliwują całą amunicję, co pozwala innym jednostkom przeciwnika na swobodne przemieszczanie się. Warto to wykorzystać: zmusić przeciwnika, by nas ostrzelał, a potem przemieścić własne oddziały – można nawet wysłać na pierwszą linię ciężarówki z działami i spokojnie je rozładować.

W EF istotną rolę pełni artyleria. Ma dużą siłę ognia, szczególnie gdy kaliber przekracza 100 mm. Niestety, moździerze nie są skuteczną bronią. Doskonale radzą sobie z piechotą (szczególnie w otwartym terenie), natomiast prawdopodobieństwo sukcesu ostrzału pojazdów opancerzonych jest niewielkie. W wielu wypadkach naszym celem jest nie tylko zdobycie punktów kluczowych, ale odnalezienie miejsca stacjonowania wrogiej artylerii.

W Eastern Front musimy przewidywać posunięcia wroga, ponieważ cele ostrzału wybieramy przed rundą przeciwnika – a może on przecież zmienić lokalizację swoich jednostek. Musimy więc ciągle utrzymywać w ruchu własne jednostki nieopancerzone, a szczególnie kwatery główne (HQ) – oczywiście tylko, jeśli znajdują się na heksach będących w polu widzenia wroga.

Artyleria podczas ostrzału atakuje wszystkie jednostki znajdujące się na danym heksie. Im większa liczba oddziałów na polu będącym celem, tym większe prawdopodobieństwo skutecznego ostrzału artyleryjskiego i zadania wrogowi strat.

Każda bateria może atakować bezpośrednio podczas trwania tury, tyle że zamiast ostrzeliwać cały heks koncentruje się na jednym oddziale wroga.

Możemy też stawiać zasłony dymne. Jednostki strzelające z (lub na) takiego heksa mają wtedy wskaźnik ataku mniejszy o połowę. Zasłona dymna blokuje także pole widzenia oddziałów. Lepiej jednak prowadzić normalny

Jedyną skuteczną formą walki jest poprowadzenie szturmu na heksy, na których znajdują się wozy pancerne.







ostrzał i darować sobie zadymianie okolicy.

Niekiedy możemy także uzyskać wsparcie lotnicze. Naloty są bardzo skuteczne, ale atakujemy tylko jedną (!) jednostkę na wybranym heksie.

Środki transportu są traktowane identycznie jak w innych Battlegroundach. Tabor przewozowy nie jest „przywiązany" do konkretnej jednostki piechoty czy artylerii, możemy więc swobodnie przewozić różne oddziały. O ciężarówki i transportery trzeba dbać i zostawiać je na tyłach – są łatwym celem i możemy zostać pozbawieni możliwości szybkiego przemieszczania naszych oddziałów. Piechotę możemy przewozić także na czołgach, działach samobieżnych... jeżeli jednak mają pasażerów, nie mogą prowadzić ognia.

W EF istotne znaczenie ma teren. Od stanu gruntu (czyli pośrednio od pogody) zależy prędkość przemieszczania się jednostek. Skuteczność ostrzału zależy od rodzaju terenu, na którym znajduje się cel. Dobrą ochroną są zabudowania i fortyfikacje, nieco gorszą – okopy i tereny zalesione. Teren ma także wpływ na morale jednostek.

Należy zawsze sprawdzać, jakie heksy znajdują się w polu widzenia jednostki. Ma to bardzo istotne znaczenie – nie można prowadzić ostrzału artyleryjskiego punktów, które nie znajdują się w zasięgu wzroku naszych oddziałów. Ponadto uzyskujemy informacje, czy wróg dostrzegł miejsca stacjonowania naszych oddziałów. Jest to ważne dla artylerii, kwater głównych oraz taboru transportowego. Jeżeli jednostki tego typu zostaną dostrzeżone przez nieprzyjaciela, możemy spodziewać się, że będą ostrzelane, dlatego powinniśmy natychmiast usunąć je z pola, na którym się znajdują.

W grze zastosowano uproszczone podejście do problemów zaopatrzenia. Jednostki otrzymują amunicję od kwater głównych, zasięg HQ, zależy od typu jednostki: 8 heksów – batalion, 15 – regiment/brygada, 30 – dywizja, nieograniczony – korpus/armia. Prawdopodobieństwo otrzymania zaopatrzenia wynosi 100%, jeżeli jednostka znajduje się na tym samym polu co HQ, i spada do 50%, gdy jednostka znajduje się na granicy zasięgu kwatery. HQ nie może wydzielać zaopatrzenia w turach, w których się przemieszcza. Oddziały izolowane nie mogą uzupełniać zaopatrzenia. Jeżeli jednostka cierpi na brak amunicji, jej wskaźnik skuteczności ataku zmniejsza się o 25%. Sama obecność problemów zaopatrzenia w EF jest co najmniej dziwna, ponieważ każda bitwa odpowiada tylko kilku godzinom rzeczywistego czasu bitwy (50 tur to zaledwie 300 minut!).

Piechota i kawaleria mogą stosować forsowny marsz podczas przemieszczania się, płacąc za to 75% kosztów ruchu w danym terenie. Prowadzi to jednak do zmęczenia żołnierzy – nie można korzystać z tej możliwości w kolejnej turze, a oddział gorzej walczy i strzela (skuteczność o połowę mniejsza).

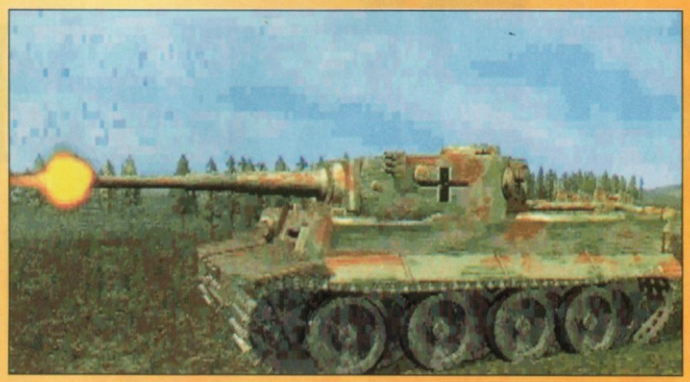
Większość jednostek piechoty może atakować wozy pancerne tylko na sąsiednim heksie, co spowodowane jest niewielkim zasięgiem ich broni przeciwpancernej. Wraz z upływem lat wojny wzrasta skuteczność ataku piechoty na czołgi, dotyczy to szczególnie strony niemieckiej, uzbrojonej w panzerfausty i panzerschrecki. Jednak najczęściej prowadzenie ostrzału nie przynosi żadnych efektów, a jedyną skuteczną formą walki jest poprowadzenie szturmu na heksy, na których znajdują się wozy pancerne. Inżynierowie (szczególnie niemieccy) mają wyższy wskaźnik ataku (np. dlatego, że oddziały tego typu mogą być wyposażone w miotacze ognia), potrafią więc skutecznie walczyć z czołgami.

W trakcie gry piechota może budować umocnienia (IP – Improved Position). Okopująca się jednostka ma wskaźnik skuteczności zmniejszony o 50%, ale za to umocnienia zmniejszają o 25% skuteczność wroga strzelającego do jednostek znajdujących się na takim heksie. Inne umocnienia to Trench – o 44% mniejsza skuteczność ostrzału, Bunker – większa o 20% obronność i o 25% mniejsza skuteczność ostrzału i Pillbox – identyczne efekty co bunkier, tylko cel traktowany jest jak opancerzony. Ponadto w grze występują pola minowe (Minefield) i blokady spowalniające przemieszczanie się jednostek (Blocked) – wejście na taki heks kosztuje 65% punktów akcji.

Czołgi są bardzo skuteczne w otwartym terenie. Dysponują znaczną siłą ognia, w dużych grupach są bardzo groźne w bezpośrednim ataku, stanowią też doskonałe wsparcie atakujących oddziałów piechoty.

Gra Eastern Front nie jest pozbawiona wad i błędów logicznych. W wielu scenariuszach musimy likwidować błąkające się po brzegach mapy





ciężarówki, transportery i kwatery główne. Podczas ataku jednostki uciekają, nie ponosząc żadnych strat. Dziwne jest też, że jeżeli oddział stracił wcześniej swoje punkty akcji, to zaatakowany może uciekać, tak jakby nadal je posiadał...

przednich gier firmy TalonSoft.

SI źle kieruje kwaterami głównymi. Nie przemieszcza ich wraz z podległymi jednostkami, czasami naraża je na atak wroga, wysuwając na pierwszą linię. W obronie radzi sobie jeszcze znośnie, ale trudno tu mówić o rewelacji. Natomiast atak w wykonaniu SI polega głównie na owczym pędzie w kierunku punktów kluczowych. Wystarczy zająć dobre pozycje obronne i wyrżnąć zbliżającego się wroga... Na szczęście nadal trwają prace nad poprawianiem możliwości SI.

Summa summarum

Eastern Front to jedna z najciekawszych gier strategicznych ostatnich lat. Jednak firma TalonSoft powinna przed rozpoczęciem sprzedaży popracować nad nią jeszcze przynajmniej przez kilka miesięcy. Wprowadzone w patchach poprawki nie rozwiązały wszystkich problemów, a przede wszystkim – niskiego poziomu Sztucznej Inteligencji. Eastern Front to stracona okazja. Gdyby gra została odpowiednio przetestowana i dysponowała dobrą SI, byłaby wydarzeniem na miarę pierwszego Battlegrounda (do oceny ogólnej dodałbym 10–15%).



Sztuczna Inteligencja

Niestety, trudno mi zrozumieć, dlaczego SI w EF jest znacznie gorsza niż we wszystkich poprzednich Battlegroundach. Od biedy da się zrozumieć mniejsze możliwości komputera w bitwach generowanych losowo, jednak w scenariuszach przygotowanych wcześniej powinien być znacznie sprawniejszy. I rzeczywiście, jest lepszy, ale daleko mu do po-

Wnioski

Zadziwiające, że TalonSoft, firma z tradycjami, mogła pokazać światu grę tak nie dopracowaną, jak Eastern Front! Możliwe, że producent cierpiał na problemy finansowe i potrzebował zastrzyku gotówki, jednak sprzedaż wybrakowanego produktu nie jest dobrym pomysłem i odpowiednią metodą na zdobycie popularności.

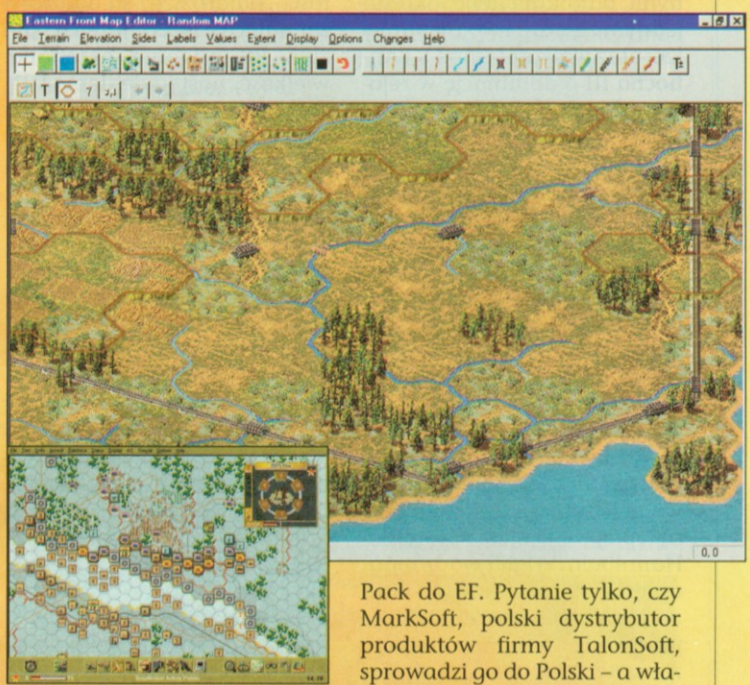
Znaczna część problemów (szczególnie beznadziejne rozmieszczanie jednostek w generowanych losowo scenariuszach) została rozwiązana przez kolejne patche – bez najnowszej wersji (przynajmniej 1.06) lepiej nie siadać do gry. Możecie znaleźć ją na płytce Gamblera.

Pozostał jednak jeszcze problem SI... Gra adresowana jest dla mniej doświadczonych zwolenników gatunku. Jednak nie nadaje się dla początkujących, choćby dlatego, że sterowanie nie należy do najprostszych... choć weterani Battlegroundów nie będą mieli większych problemów.

Można wykorzystać Eastern Front do gry przez e-mail. Znajdziemy w ten sposób przeciwników bardziej wymagających niż komputer. Zestaw scenariuszy nadaje się doskonale do tego typu zabaw. Oczywiście, wykorzystanie gry jako „inteligentnej planszy" nie jest rozwiązaniem w pełni satysfakcjonującym, ponadto nie można w ten sposób rozgrywać kampanii...

Zgodnie z zapowiedziami TalonSoft, w momencie publikacji tego tekstu powinien trafić do sprzedaży Expansion Pack do EF. Pytanie tylko, czy MarkSoft, polski dystrybutor produktów firmy TalonSoft, sprowadzi go do Polski – a właśnie ten dodatek będzie miał prawdopodobnie decydujące znaczenie dla jakości gry. Ponadto na lato br. zapowiadana jest kontynuacja serii, gra West Front. Miejmy nadzieję, że będzie to od razu tytuł najwyższej jakości, nie ustępujący niczym poprzednim Battlegroundom.

Jacek Ilczuk





TalonSoft/Empire 1997

MarkSoft

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 65%

Dźwięk: 70%

Ogółem: 76%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 8 MB RAM, 65 MB HDD, Windows 95, SVGA (16-bitów), CD-ROM 2×, mysz

GREAT BATTLE

...Uznany za mistrza sztuki wojennej, inteligentniejszy od Aleksandra i zdolniejszy od Napoleona Bonaparte, przekazał nowożytnym strategom triumf zwycięstwa pod Kannami, zwycięstwa, które nierzadko próbowali naśladować...

H. Lamb, „Hannibal", Warszawa 1962, s. 8.

Great Battles of Hannibal to kolejna gra z cyklu Ancient Battles Series (pierwsza dotyczyła podbojów Aleksandra Macedońskiego). Dowodzimy w bitwach stoczonych przez wielkiego wodza starożytności – Hannibala. Zapoznamy się też z innymi słynnymi bataliami tego okresu: jednym ze starć I wojny punickiej oraz walkami Filipa V i Antiocha III o dominację w rejonie Morza Śródziemnego. GBoH opiera się na wydarzeniach, które rozegrały się od końcowej fazy I wojny punickiej (255 r. p.n.e.) aż do czasów Antiocha III Wielkiego. Jest to okres, w którym Kartagińczycy, Macedończycy i Seleucydzi walczyli z rosnącą potęgą Rzymu. Rzymianie zwyciężyli w tym konflikcie, jednak my możemy próbować odwrócić koleje losu.

W bitwach Rzymianie mają najczęściej zdecydowaną przewagę liczebną, a ich żołnierze są lepiej wyszkoleni niż wojsko Hannibala. Wielki wódz mógł opierać się przede wszystkim na nielicznych weteranach poprzednich walk, natomiast znaczna część jego armii nie była w stanie sprostać tak trudnemu przeciwnikowi jak Rzymianie. Dlatego w wielu wypadkach jedyną szansę wygranej dawały zasadzki, wykorzystanie terenu. Pod Kannami Hannibal zabłysnął geniuszem i zrewolucjonizował sztukę wojenną nie tylko tamtych czasów...

Reguły

GBoH to heksagonalna gra strategiczna z podziałem na tury. Podobnie jak w Great Battles of Alexander, wynik starcia określany jest przez „punkty rozgromienia" (RPs – rout points). Każda zniszczona jednostka ma określoną wartość, „najdroższe" są oddziały zajmujące 2 heksy. Jeżeli wskaźnik RP osiągnie określoną wielkość, następuje demoralizacja armii – ucieka ona z pola walki.

Kolejność wykonywania posunięć zależy od wskaźników inicjatywy dowódców (3 razy podczas bitwy brana jest pod uwagę elitarna inicjatywa Hannibala i Scypiona). Jeżeli wydajemy mądre rozkazy, możemy uzyskać inicjatywę taktyczną – następną turę rozkazów.

W GBoH poprawione zostało sterowanie. Pojawiła się opcja cofnięcia posunięcia, możemy też wydawać rozkazy grupowe, co jest praktycznie jedyną metodą walki po stronie Rzymian. Jednak atak grupowy nie sprawdza się – oddziały koncentrują się na wysuniętych jednostkach wroga, często odsłaniając swoje skrzydła i tyły, a tym samym narażając się na kontratak.

Oprawa graficzna i dźwiękowa nie zmieniły się, choć tereny bitew są bardziej urozmaicone niż w Great Battles of Alexander. Dostępna jest dodatkowa opcja „zmniejszająca" drzewa, która umożliwia lepszą orientację w terenie, szczególnie podczas bitwy nad Jeziorem Trazymeńskim.





Zgodność historyczna

Autorzy Great Battles of Hannibal dysponowali znacznie większą swobodą niż w GBoA, ponieważ źródła historyczne, które zachowały się do naszych czasów, dają sprzeczne i fragmentaryczne informacje (pochodzą głównie od wrogów Hannibala – Rzymian). Dla przykładu: historycy nie tylko nie mogą dojść do porozumienia, czy bitwa pod Kannami została stoczona na północnym czy na południowym brzegu rzeki Aufidus, ale także, kiedy dokładnie miała miejsce.

Nadal ograniczone są taktyczne możliwości falangi. Jednak poprawiony został błąd z GBoA – tam oddziały nie mogły się cofać krok za krokiem. Niestety, w grze nadal nie mają większego znaczenia łucznicy i procarze. Zajmują miejsca na przodzie armii i, jeśli ich nie wycofamy, szybko giną. Ponadto jakość i siła ich ataku są zbyt małe.

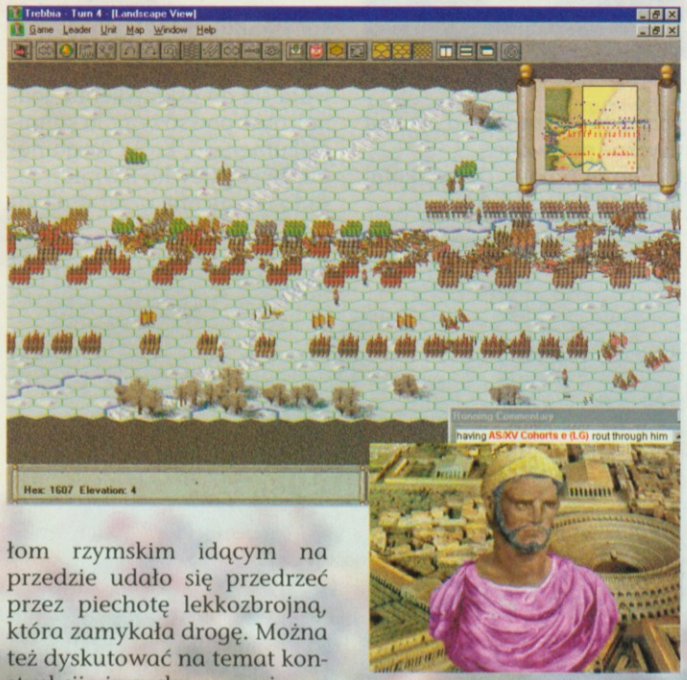




Dziwna jest obecność Celtów w bitwie pod Klupeą. Kartagińczycy wzmocnili wówczas swoją armię najemnymi oddziałami greckimi, a ich władza nie sięgała jeszcze na Półwysep Iberyjski...

Bitwa nad Jeziorem Trazymeńskim wyglądała inaczej – główne siły kartagińskie atakowały z boku, a nie od czoła kolumny. To właśnie oddzia-

S OF HANNIBAL



łom rzymskim idącym na przedzie udało się przedrzeć przez piechotę lekkozbrojną, która zamykała drogę. Można też dyskutować na temat konstrukcji innych scenariuszy, zwłaszcza bitwy pod Magnesią.

Bitwy

W grze występuje opcja kampanii. Znajdziemy ją praktycznie we wszystkich współczesnych grach strategicznych, więc pewnie autorzy „nie chcieli być gorsi". Niestety, jej konstrukcja logiczna nie zmieniła się od czasów Great Battles of Alexander i można (a nawet trzeba) ją sobie spokojnie darować i rozgrywać tylko pojedyncze bitwy.

Nowością w GBoH jest możliwość dowolnego rozmieszczenia oddziałów na początku walki (wyjątkiem jest bitwa nad Jeziorem Trazymeńskim). W ten sposób otrzymaliśmy niejako miniaturowy edytor scenariuszy. Jeżeli z niego skorzystamy, uzyskamy przewagę we wszystkich scenariuszach, dlatego warto używać go tylko podczas gry wieloosobowej. Opcja ustawiania jednostek nie jest zbyt dobrze zaprojektowana, ponieważ musimy przemieszczać pojedyncze oddziały. Szkoda, że twórcy gry nie pomyśleli o pełnym edytorze (także map), a jeszcze lepiej – o generatorze scenariuszy z prawdziwego zdarzenia. Otrzymalibyśmy wtedy nie tylko możliwość tworzenia własnych bitew, ale także prawdziwą kampanię, która nie byłaby ograniczona liczbą tur...

Twórcy GBoH stworzyli kilka planów prowadzenia każdej bitwy, jednak mniej urozmaiconych niż w GBoA. Rzymianie mają tylko plany agresywne, natomiast ich przeciwnicy po jednym agresywnym i defensywnym. Wyjątki to Kanny w drugiej wersji oraz Jezioro Trazymeńskie – tylko po jednym planie agresywnym.

Do wyboru mamy 11 bitew. W bitwach Bagradas Plains i Lake Trasimene w określonym czasie muszą zwyciężyć Kartagińczycy, w pozostałych – Rzymianie.

Wielkie bitwy Hannibala



Bagradas Plains (Klupea) – 255 r. p.n.e. – 8 tur

Zaciąg żołnierzy greckich pod dowództwem Spartanina Ksantipposa pozwolił Kartagińczykom odnieść zwycięstwo nad armią konsula Marka Atyliusza Regulusa. Rzymianie rzucają się do ataku mimo przewagi wroga! Możemy wykorzystać niewielką liczebność ich konnicy na skrzydłach, zniszczyć ją i zaatakować główne siły wroga z boków.

Trebbia – 218 p.n.e. – 8 tur

Kolejna bitwa, w której mamy przewagę (prawie dwukrotną) kawalerii na skrzydłach. Możemy natychmiast zaatakować na lewym skrzydle, natomiast na prawym warto poczekać (trudniejszy teren), aż pojawi się na tyłach wroga tysiąc ukrytych żołnierzy Magona.

Jest to modelowa bitwa pokazująca, że szablonowa taktyka rzymskiego legionu nie sprawdzała się w walce z oddziałami stosującymi taktykę manewrową, szczególnie z jazdą.



W rzeczywistości Rzymianie przeprawili się przez rzekę (trudno przypuszczać, żeby po „spacerze" w lodowatej wodzie sięgającej ramion mogli sprawnie walczyć), zaś Kartagińczycy usypali wał ziemny, za którym znajdowała się ciężkozbrojna piechota iberyjska i libijska – z uwagi na ograniczenia engine'u, w GBoH nie może być o tym mowy.

Lake Trasimene (Jez. Trazymeńskie) – 217 p.n.e. – 3 tury

Hannibal urządził zasadzkę na wojska Flaminiusza rozciągnięte nad brzegiem jeziora w kolumnie marszowej. Walka rozpoczęła się od ataku z boku, a potem nastąpił atak od tyłu i od czoła. Nie była to bitwa, tylko rzeź...

W grze mamy zdecydowaną przewagę w ataku od czoła, mniejszą w tyle kolumny, natomiast oddziały atakujące z boku są słabsze i to jedyna nadzieja Rzymian na utrzymanie pozycji przez 3 tury.

Cannae (Kanny) – 216 p.n.e. – 10 tur

Najsłynniejsza z bitew stoczonych przez Hannibala. Piechota rzymska ma przewagę liczebną, ale słabsza jest kawaleria.

Rzymianie nie potrafią wykorzystać swojej przewagi, tylko prymitywnie prą naprzód. Podobnie jak Hannibal, możemy wykorzystać znaczną przewagę kawalerii na lewym skrzydle i zaatakować Rzymian. Na prawym skrzydle siły są wyrównane – konnica numidyjska nie jest lepsza od rzymskiej jazdy. W rzeczywistości oddziały konne lewego skrzydła po zniszczeniu wroga nie tylko zamknęły główne siły przeciwnika w okrążeniu, ale także pomogły prawemu skrzydłu, atakując jazdę rzymską od tyłu.

Drugi wariant: zamiast 8 legionów rzymskich w walce biorą udział zaledwie 4, co ułatwia nam zadanie.

Baecula – 208 p.n.e. – 15 tur

Publiusz Korneliusz Scypion zaatakował posiadłości kartagińskie w Hiszpanii. W 209 p.n.e. zdobył Nową Kartaginę. Brat Hannibala, Hazdrubal, postanowił stoczyć bitwę z Rzymianami.

Pod Kannami Hannibal zabłysnął geniuszem i... zrewolucjonizował sztukę wojenną nie tylko tamtych czasów.

W bitwie pod miastem Baecula Rzymianie mieli słabsze centrum (lekkozbrojni) oraz silne skrzydła (ciężka piechota). Hazdrubal, widząc zbliżającą się klęskę, wycofał z walki resztę swoich sił.

W grze armia rzymska podzielona jest na dwie oddzielnie atakujące grupy. My mamy beznadziejnie słabe prawe skrzydło (tylko procarze). Natomiast na lewym mamy przewagę – doskonała jazda Masynissy. Musimy utrzymać pozycje w centrum (stać w miejscu) oraz zaatakować na lewym skrzydle. Mamy tylko dwa oddziały słoni, które powinniśmy skierować na prawe skrzydło, by nieco ograniczyć możliwości ataku wrogiej jazdy.

W wersji podstawowej armia kartagińska jest gotowa



do walki, w drugiej wersji – musi dopiero zostać rozmieszczona. Utrudnia to trochę życie, ponieważ zanim włączą się do walki słonie i falanga upłynie trochę czasu.

Metaurus – 207 p.n.e. – 15 tur

Hazdrubal zamierzał połączyć się z Hannibalem, przekroczył Pireneje, Alpy i dotarł do północnej Italii. Rzymianie wystawili przeciw niemu armię konsula Marka Liwiusza Salinatora oraz część armii konsula Gajusza Klaudiusza Nerona (jeden legion i 1000 jazdy). Hazdrubal chciał się wycofać, ale przewodnicy uciekli i jego armia zabłądziła. Doszło do bitwy. Przez dłuższy czas walka była wyrównana, aż do manewru okrążającego z prawego skrzydła (Klaudiusz Neron), dzięki któremu Rzymianie weszli na tyły wojsk wroga.

Jedyną naszą nadzieją jest bardzo trudny teren. Musimy stać w miejscu i czekać na atak wroga. Niektóre jednostki, gdy tylko na nich klikniemy, natychmiast rzucają się do ucieczki! Jednak nawet 15 tur to niezbyt wiele, by zaatakować znajdujące się wysoko na wzgórzach oddziały kartagińskie, zwłaszcza że Rzymianie po wykonaniu ruchu kolejną turę muszą przeznaczyć na poprawienie spoistości swoich oddziałów.

Ilipa – 206 p.n.e. – 12 tur

Ostateczna klęska Kartagińczyków w Hiszpanii...

Ostry atak rzymskiej piechoty i kawalerii na skrzydłach. Możemy uzyskać przewagę w walce z jazdą, korzystając ze słoni. Niestety, atak piechoty jest bardzo niebezpieczny, ponieważ kieruje się ona na nasze słabsze oddziały (w wielu wypadkach TQ = 4). Można trochę cofnąć skrzydła, choć nie mamy na to wiele czasu, a potem zaatakować kolumny wroga oddziałami z centrum i konnicą ze skrzydeł (po pokonaniu jazdy wroga). Jest to najtrudniejsza bitwa po stronie Kartagińczyków...

Great Plains (wielkie pola nad Bagradasem) – 203 p.n.e. – 6 tur

Rzymianie w Afryce. Ponownie atakują na skrzydłach. Dzięki rozciągnięciu rzymskiego centrum główne siły kartagińskie zostały okrążone.

Rzymianie atakują w centrum. Mają też lekką przewagę w kawalerii, jednak używają jej zbyt optymistycznie. Na prawym skrzydle możemy mieć pewne kłopoty, natomiast na lewym powinniśmy uzyskać przewagę – potem możemy zaatakować centrum wroga. Limit 6 tur bardzo ułatwia nam zadanie.

Zama – 202 p.n.e. – 8 tur

Manipuły rzymskie były ustawione nie w szachownicę, tylko jedne za drugimi, co ograniczyło możliwości słoni. Atak rozpoczęła konnica Rzymian – odciągnęła jazdę kartagińską przez pozorowany odwrót. Doszło do wyrównanego czołowego starcia piechoty. O zwycięstwie Rzymian zadecydował powrót kawalerii, która zaatakowała tyły armii Hannibala.

Możemy wykorzystać słonie, by wprowadzić popłoch wśród wrogiej kawalerii. Potem należy użyć własnej konnicy. Zwycięstwo na skrzydłach pozwoli przynajmniej



wyrównać szanse, a nawet uzyskać przewagę.

Cynoscephalae (Kynoskefalaj) – 197 p.n.e. – 8 tur



Klasyczna bitwa „legion przeciwko falandze", w której naprzeciw siebie stanęły armie konsula Flaminiusza i Filipa V Macedońskiego. Początkowo przewagę mieli Macedończycy (w walce brała udział tylko część obu armii). Później Filip



skrócił front, by zrobić miejsce dla nadciągającego lewego skrzydła. Na prawym skrzydle trwała wyrównana walka, jednak Rzymianom udało się rozbić lewe skrzydło Filipa i wejść na tyły armii Macedończyków.

Ponownie mamy przewagę położenia. Lewe skrzydło jest słabsze (część falangi z tyłu), natomiast na prawym mamy przewagę jazdy oraz falangi o liczebności 20! Należy utrzymać się na lewym skrzydle (przerzucić znajdującą się na tyłach falangę) i ostro zaatakować jazdą i lekką piechotą na prawym.

Magnesia – 190 p.n.e. – 10 tur

Rzymianie mieli przewagę w kawalerii, czego w grze zupełnie nie widać! Odsłonili swe prawe skrzydło. Ciężkozbrojna jazda Antiocha szykowała się do oskrzydlenia, jednak atak powstrzymała konnica Eumenesa, króla Pergamonu. Lewe skrzydło Rzymian zostało odrzucone przez atak jazdy. Jednak falanga (ze słoniami) z centrum pozostała bez wsparcia, bo jazda zbyt długo goniła wroga. Rzymianom udało się wywołać panikę wśród słoni.

W grze prawe skrzydło armii rzymskiej praktycznie nie istnieje! Tylko niewielka grupa kawalerii rozpoczyna tam szarżę, co znowu daje nam okazję do użycia słoni (w obu armiach znajdują się z tyłu). Na naszym prawym skrzydle sytuacja jest trudniejsza, ponieważ skoncentrowała się tam praktycznie cała wroga armia. Należy możliwie najszybciej ściągnąć część (nie wszystkie – na to zabraknie czasu) jednostek z lewego skrzydła i zaatakować Rzymian z boku.

W drugiej wersji w walce uczestniczą Scypion i Hannibal – nie ma to większego wpływu na przebieg walki.

Taktyka

Warto pamiętać, że rozkaz wydany oddziałom bezpośrednio podlegającym danemu dowódcy kosztuje 1 punkt, a każdej innej jednostce – 2 punkty. Liczba trafień (Hit) nie określa siły jednostki, tylko informuje, jak bliska jest ona ucieczki z

Wnioski

Great Battles of Hannibal to udana kontynuacja rozpoczętej niedawno serii. Do gry wprowadzono znaczące poprawki, choć nie rozwiązano jeszcze wszystkich problemów (np. wielkość swap file). Doskonała propozycja dla zwolenników gatunku interesujących się tym okresem historycznym.

pola walki – jeżeli osiągnie lub przekroczy wartość TQ, jednostka ucieka.

Kartagińczycy preferują walkę manewrową, co pozwala im wykorzystać doskonałą kawalerię. Natomiast zdyscyplinowani i dobrze wyszkoleni Rzymianie starają się wykorzystać masę swych legionów. Walka po ich stronie nie jest zbyt interesująca – podstawowa taktyka to „naprzód marsz". Można stosować ją skutecznie dzięki grupowym rozkazom, ponieważ Rzymianie najczęściej nie mają dowódców, dysponujących dużą liczbą punktów rozkazów.

Jednostki kartagińskie często idą w rozsypkę – pod tym względem przewagę mają Rzymianie. Musimy zawsze liczyć się z tym, że nasze ugrupowanie zostanie przełamane, dlatego rośnie znaczenie odwodu, tak przy obronie, jak przy ataku. W niektórych bitwach jedyną szansą armii kartagińskiej jest dotrwanie do określonego w scenariuszu limitu tur.

Walka jest utrudniona, gdy wojska rzymskie stoją w szyku głębokim – często nie możemy dobić uciekających oddziałów, gdyż chronią się za plecami świeżych jednostek. Najlepiej atakować wroga z boku lub z tyłu.

Czasem warto poczekać – nie atakować, tylko pozwolić wrogowi, by sam do nas podszedł. Jest to istotne w trudnym terenie, szczególnie podczas bitwy nad Metaurusem.

Niekiedy w bitwach obronnych nie warto dobijać osłabionych oddziałów wroga, znajdujących się przy linii naszych jednostek. Ich dowódca nie zdecyduje się na atak (jeśli w jego wyniku oddział mógłby zostać rozproszony), a skutecznie blokują one drogę świeżym siłom przeciwnika.

Kawaleria czasami goni (nawet do końca mapy!) i wybija uciekające oddziały. Potem wraca i niespodziewanie atakuje od tyłu...

Sztuczna Inteligencja

nie została poprawiona. Komputer trochę lepiej reaguje na zagrożenie boków i tyłów. Bitwy są o wiele bardziej chaotyczne, co zwiększa trochę poziom trudności – dokładne zaplanowanie przebiegu walki z użyciem niewielkich i słabo wyszkolonych sił kartagińskich nie jest łatwe.

Na koniec

Dużą zaletą GBoH są wprowadzone usprawnienia – możliwość cofnięcia posunięcia, wycofywanie oddziałów bez wykonywania zwrotów, rozkazy grupowe oraz namiastka edytora scenariuszy. Niestety, chaotyczne bitwy nie są tak interesujące jak w Great Battles of Alexander.

Jednak chyba warto czekać na zapowiadany kolejny, ostatni już odcinek serii – The Great Battles of Caesar.

Jacek Ilczuk



Interactive Magic/Erudite Software 1997

MarkSoft

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 90%

Dźwięk: 81%

Ogółem: 85%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, 54 MB na dysku twardym (oraz swap file, maksimum 80 MB), SVGA, CD-ROM 4×

AMI-COMM

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

1500 TYTUŁÓW W JEDNEJ FIRMIE CZEKA NA CIEBIE

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

PC - CD

ACE VENTURA	129.00
ADIDAS POWER SOCCER	155.00
ANDRETTI RACING	160.00
ATLANTIS/wer.PL/	160.00
BOLEK I LOLEK.	99.00
BROKEN SWORD II/wer.PL/	160.00
CONQUEST EARTH	160.00
CONSTRUCTOR	156.00
DARK COLONY	145.00
DARK EART.	160.00
DREAMS TO REALITY	160.00
DUNGEON KEEPER	150.00
EARTH 2140	39.95
FIFA 98	160.00
FOOTBALL '98 WORLD PUMA	139.00
G.POLICE	156.00
GALAPAGOS	160.00
GUTS'N'GARTERS	145.00
HEXEN II	159.00
I-WAR	179.00
JACK ORLANDO	39.95
KAJKO I KOKOSZ W KRAINIE ...	79.00
KICK OFF '98/wer.PL/	145.00
KRÓLOWA ŚNIEGU	109.00
LADS OF LORE II	179.00
LIGA POLSKA MANAGER'98	99.00
LOMAX	99.00
LONGBOW 2	160.00
MEGASLAYER	145.00
MANX TT	156.00
MDK	155.00
MEGAPAK 5 !	112.00
MORTAL COMBAT TRILOGY	169.00
MOTO RACER	145.00
MYTH	169.00
NBA LIFE 98	160.00
NEED FOR SPEED II	160.00
NHL 98	155.00
NO RESPECT	97.00
NUCLEAR STRIKE	160.00
ODDWORLD ABE'S ODDYSEE	155.00
PERFECT WEAPON	145.00
POSTAL	134.00
PUZZLE BOBBLE	69.00
Q.A.D	97.00

PC-CD

QUAKE II	159.00
REDNECK RAMPAGE	145.00
SCREAMER RALLY	155.00
SETTLERS II	138.00
SEVEN KINGDOMS	155.00
STREETS OF SIM SITY	160.00
SUB CULTURE	145.00
TEST DRIVE	160.00
THE REAP	134.00
TOTAL RACING	169.00
TUROK	199.00
WERSAL/wer.PL/	87.00
WET THE SEXY EMPIRE	155.00
WING COMMANDER PROPHECY	175.00
VIRTUA FIGHTER 2	160.00

oraz wiele innych w cenie od 19,99 ~

PC - CD EDUKACJA/UŻYTKI

33 LEKTURY	33.00
ABC CHEMII	41.50
ALBUM OF POLAND	136.60
CHATKA MAŁOLATKA (ANG)	129.00
DYKTANDO	97.00
EDUKACJA /ortogr.geogr.hist./	62.00
ENCYKLOPEDIA DLA DZIECI/5-12/	35.00
ENCYKLOPEDIA SEXU	92.00
ENCYKLOPEDIA PWN 98	240.00
GEOGRAFIA	41.50
HISTORIA EUROPY MIĘDZYWOJENNEJ	
I KAMPANIA WRZEŚNIOWA	59.00
II WOJNA ŚWIATOWA - NIEMIECKIE ZWYCIĘSTWA	59.00
JĘZYK. ANGIELSKI TIM	41.50
JĘZYK. NIEMIECKI TIM	41.50
KREDKA	32.00
MATEMATYKA 7-8	41.50
MATMANIA	41.50
MATEMATYCZNE PRZYGODY	69.00
MOJE PIERWSZE 1-2-3	109.00
MIĘDZY NAMI LITERKAMI	69.00
EURO PLUS +PROF.PACK	376.00
NEW BEAT 2000	130.00
OJCIEC ŚWIĘTY	96.00
ORTOMANIA	41.50
PROFESOR HENRY SŁOWNICTWO	79.00

PC - DYSKIETKI

7 DNI 7 NOCY	40.00
BETTLE ISLE	28.00
FRANKO	39.00
FIRST SAMURAI	30.00
GANDALF	39.00
HANIBALL	39.00
HAROLD'S MISSION	39.00
ISHAR 3	45.00
KAJKO I KOKOSZ	49.50
KOSMOS	29.90
LIGA POLSKA MANAGER 97	36.00
MANAGER PIŁKARSKI	19.90
MEGABLAST	29.90
MEGALOMANIA	28.00
PINBALL ILLUSIONS	59.00
SKAUT KWATERMASTER	43.90
SLATERMAN	34.90
SOLTYS	29.90
SPEEDWAY MANAGER 96	28.00
STALOWE NERWY	29.90
STARSHIP COMMAND ADV.	43.90
INTERNATIONAL SOCCER	19.90
TYRIAN	29.90
TFX	59.00
UNCOVER IT	25.00

EDUKACJA/UŻYTKI

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

AMIGA

ALFABET ŚMIERCI	39.00
ASTRAL	29.00
BEZ KOMPROMISU	34.00
BRYDŻ	25.00
BUDOKAN	18.30
DATE GIRL	28.00
DESERT WOOLF	42.00
DOMAN	35.00
DREENSHAR - DZIEŁO MAGÓW	35.00
FOREST DUMP FOREVER	29.00
HELIOSFERA	31.00
INTERNATIONAL SOCCER	25.00
INTERCALARIS	39.00
ISHAR II	43.00
KAJKO I KOKOSZ	39.00
KUPIEC	29.90
LIGA POLSKA MANAGER	29.00
MIASTO ŚMIERCI	29.00
MIKI	39.00
MR. TOMATO	29.00
OLIMPIADA 1996	29.00
POLE WALKI	25.00
PULSAR	29.00
RAJD PRZEZ POLSKĘ	29.00
RYCERZE MROKU	35.30
SKAUT KWATERMASTER	29.00
SUPER TAEKWONDO MASTER	39.00
TAJEMNICA BURSZT. KOMNATY	29.00
TYRAN	39.00
WACUŚ THE DETECTIVE	35.00

EDUKACJA/UŻYTKI

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

SPRZEDAŻ DETALICZNA
DWORZEC GŁÓWNY PKP GDAŃSK
PAWILON 333
TEL. (058) 301-28-41 (do 45) w. 333

SPRZEDAŻ HURTOWA/WYSYŁKOWA
80-125 GDAŃSK
ul. KARTUSKA 245
tel./fax. zgłosz. (0-58) 302-10-44
306-37-24/25

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

STEEL PANTHERS III

Firma SSI znana jest z doskonałych gier strategicznych. Jednak ostatnio jej autorów opanowała mania tworzenia kolejnych odcinków coraz dłuższych seriali...

SSI zaczęła wydawać serię Steel Panthers w 1995 r. Rok później pojawił się kolejny odcinek – Steel Panthers II: Modern Battles. Obecnie wydana trzecia część nosi tytuł Steel Panthers III Brigade Command: 1939–1999.

SP3, podobnie jak poprzedniczki, jest strategiczną grą heksagonalną z podziałem na tury. Jej autorzy skoncentrowali się głównie na działaniach sił lądowych, choć możemy także uzyskać wsparcie ogniowe z morza i powietrza. W grze toczymy walki na całym świecie, od początku II wojny światowej do końca XX wieku.

Scenariusze i kampanie

W Steel Panthers III dysponujemy znaczną liczbą scenariuszy (40) i mniejszą – kampanii (6).



Scenariusze zostały zrealizowane przez doświadczonych autorów. Są jednak bardzo „amerykańskie", co przejawia się np. w specyficznym przedstawieniu wojny w Czeczenii – najwyraźniej autorzy uważali, że naprzeciw rosyjskich czołgów stanęła artyleria... Ciekawostką jest scenariusz inwazji Niemiec na Polskę w roku 1999! Odniosłem wrażenie, że uzbrojenie i wyposażenie naszej armii zostało „trochę" przecenione...

Możemy uczestniczyć w 3 kampaniach z II wojny światowej: bitwach w Afryce Północnej (1941–42), walkach w Stalingradzie (1942) i Operacji Market-Garden (1944). Pozostałe kampanie to wojny stoczone w późniejszym okresie (np. w Wietnamie 1965–70) oraz hipotetyczne scenariusze – NATO kontra Układ Warszawski (1988) oraz Święta Wojna między Izraelem a Egiptem i Syrią (2000).

Stosunkowo niewielka liczba kampanii jest rekompensowana przez opcję Long Campaign. Komputer generuje w niej losowo szereg scenariuszy. Wyniki wcześniejszych walk wpływają na warunki, w jakich będą się toczyć kolejne. Taka kampania może się składać nawet z 200 bitew!

Edytor scenariuszy

Oprócz generatora losowych bitew SP3 ma bardzo dobry i wygodny w obsłudze edytor scenariuszy – to niewątpliwie największa zaleta gier z serii Steel Panthers. Samodzielnie tworzymy misję od podstaw – projektujemy nową mapę terenu, wybieramy jednostki uczestniczące w grze (po wcześniejszym wskazaniu stron konfliktu) oraz rozstawiamy oddziały na polu walki (część zadań może wykonać komputer).

W SP3 dysponujemy możliwością tworzenia scenariuszy w stylu SP1 i SP2. Możemy także łączyć stworzone wcześniej scenariusze (do dziesięciu) w kampanię.

Nowością jest kontrolowanie wielonarodowych oddziałów oraz dosyłanie uzupełnień podczas walki.

Oprawa

Tutaj nic nie zostało zmienione. Wszystko wygląda identycznie jak w poprzednich odcinkach – ikony jednostek, teren (fortyfikacje, zabudowania, wzgórza). Jednak grafika i dźwięk są na niezłym poziomie.

Przy znacznym oddaleniu widoku czytelność jest nadal słaba. Jako wstawek użyto filmów dokumentalnych, które z odcinka na odcinek wydają się coraz bardziej siermiężne i buraczane. Gra nie zyskuje nic dzięki ich obecności, autorzy mogli je sobie darować bądź popracować nad poprawą jakości.

Schemat i zmiany

Cechą charakterystyczną gier z serii Steel Panthers jest podział na jednostki podstawowe i oddziały wsparcia. Te pierwsze wybieramy na początku kampanii; biorą udział we wszystkich bitwach. Można



Ciekawostka – scenariusz inwazji Niemiec na Polskę w roku 1999.

im zmieniać wyposażenie i uzupełniać straty.

Jednostki wsparcia uczestniczą tylko w pojedynczych scenariuszach (można też uzyskać wsparcie lotnicze i artyleryjskie). Oddziały tej grupy należy wykorzystywać w bardziej niebezpiecznych zadaniach, szczególnie jako oddziały rozpoznawcze.

Podstawową zmianą w stosunku do poprzednich odcinków serii jest powiększenie skali działań. Teraz jeden heks odpowiada 200 jardom terenu. Wzrosła też liczba i wielkość jednostek – możemy kierować brygadą, a nie kompanią. Każda ikona odpowiada plutonowi piechoty lub wozów pancernych. Ponieważ na jednym polu mieści się cały oddział, więc proporcjonalnie rośnie siła ognia oraz straty. W



stem odległości od jednostek (szczególnie artylerii) zwiększa się prawdopodobieństwo, że stracą one kontakt z oddziałem dowodzenia. Niezrozumiałe



efekcie – ta „istotna zmiana" nie ma właściwie żadnego znaczenia.

Wydawać by się mogło, że powiększenie mapy powinno dać większą swobodę walki manewrowej. Jednak w wielu wypadkach możliwość manewru pozostaje tylko teorią, ponieważ znaczna część scenariuszy ma ograniczenia czasowe, które uniemożliwiają przeprowadzenie np. głębokiego oskrzydlenia. Dlatego, choć obszar mapy jest znacznie większy niż w poprzednich częściach serii, wykorzystywana jest tylko jej niewielka część. W efekcie, powiększenie skali czasami ma znaczenie tylko symboliczne.

Nowością jest wprowadzenie „linii komunikacyjnych". Jednak komunikacja jest bardzo uproszczona. Wraz ze wzrostem odległości od jednostek (szczególnie artylerii) zwiększa się prawdopodobieństwo, że stracą one kontakt z oddziałem dowodzenia. Niezrozumiałe jest, że czasami nie odpowiadają oddziały, które mają radio lub w pobliżu których (nawet na tym samym heksie!) znajdują się jednostki mające kontakt z dowództwem.

W SP3 wprowadzono interesujący, opcjonalny system punktów dowodzenia. Jeżeli wybierzemy go, dowódcy będą mogli wydać tylko określoną liczbę rozkazów ruchu, ostrzału bądź ataku. Możemy wyznaczyć naszym jednostkom zadania, które powinny być wykonane, gdy zerwie się łączność z dowództwem. Rozkazy są jednak bardzo uproszczone: atak (Advance to...) i obrona (Defend...).

Taktyka

Ukształtowanie terenu odgrywa bardzo istotną rolę w planowaniu przebiegu walki. Jednak nie jest to tak oczywiste jak w serii Battleground. Przyczyną jest mapa, która nie umożliwia tak dobrej jak w tamtych grach orientacji w terenie. W efekcie nigdy nie mamy pewności, że zaplanowany przez nas manewr nie zostanie dostrzeżony przez wroga.

Warto pamiętać, że w SP elementami ograniczającymi pole widzenia są nie tylko tereny zalesione, wzniesienia czy zabudowania, ale także zadymienie, będące efektem ostrzału (w SP3 wzrosła skala, więc pojawiło się znacznie więcej dymu).

Jednostki ukryte w lesie lub w zabudowaniach są niewidoczne, dopóki nie otworzą ognia. Dlatego czasami warto ostrzelać heks, na którym mogą się kryć jednostki wroga – szczególnie budynki czy niewielkie obszary zalesione. Jeżeli podjedziemy w ich pobliże, może nas zaskoczyć atak – nawet dla najnowocześniejszych czołgów czasem kończy się to tragicznie.

Nigdy nie powinno się niepotrzebnie narażać swoich oddziałów na silny ostrzał. Podczas wszelkich przemarszów trzeba korzystać z osłony, jaką daje ukształtowanie terenu. Czasami warto ostrzelać wroga i szybko wycofać się za osłonę terenową, żeby przeciwnik nie mógł wstrzelić się w jednostkę w następnej turze.



Kampania generowana w opcji Long Campaign może się składać nawet z 200 bitew!

Dobrze jest kontrolować całą okolicę. Jeden oddział zajmujący dobry punkt obserwacyjny (najlepiej na wzniesieniu) może dostarczyć cennych informacji o rozmieszczeniu sił wroga. W SP3 istotny jest kierunek, w którym zwrócone są jednostki (szczególnie w walkach obronnych).

Warto pamiętać o morale jednostek. Oddziały o niskim poziomie mogą wpaść w popłoch i uciekać, a nawet poddać się. Obsługa działa potrafi uciec i pozostawić nie bronione stanowisko. Niestety, nie możemy przejąć porzuconego sprzętu.

Duże znaczenie w grze ma odpowiednie wykorzystanie wsparcia artyleryjskiego. Widać to wyraźnie zwłaszcza w scenariuszach z późniejszych lat. Ostrzał pośredni wykonywany jest z opóźnieniem. Należy go dobrze zaplanować, ponieważ z celnością artylerii bywa różnie, zdarzają się duże rozrzuty. Trzeba też uważać, aby pod ostrzał nie dostały się nasze jednostki. Oczywiście, możemy przesunąć cel ataku artylerii lub lotnictwa w turze poprzedzającej ostrzał/bombardowanie, ale tylko o 2 heksy. Warto pamiętać o ograniczonych zapasach amunicji. Ostrzał artyleryjski pola minowego może zniszczyć część min.



Piloci samolotów potrafią sami wybierać swoje cele. Jednak najczęściej rzucają się na wrogie ciężarówki (raczej puste), zapewne po to, by pochwalić się sukcesem po powrocie do bazy. Atakować z powietrza należy oddziały wroga oddalone od naszych pozycji – piloci bywają omylni.

Specyficzne są możliwości śmigłowców. Helikoptery mają duży zasięg, ale szybkie i dalekie przeloty oznaczają stratę wielu punktów strzału. Dlatego trzeba używać ich bardzo ostrożnie – rzadziej do zwiadu, częściej do krótkich przelotów (po ostrzelaniu przeciwnika lepiej się wycofać) i zwalczania sił pancernych oraz piechoty wroga.



Moim zdaniem

Interesujące scenariusze i kampanie, łatwy w użyciu interfejs, proste sterowanie, bogata biblioteka broni i wozów pancernych... Podstawową wadą Steel Panthers III są zbyt małe zmiany w stosunku do części poprzednich. Z drugiej strony, jest to jedna gra, a zawiera materiał historyczny wykorzystany w dwóch poprzednich – zasługuje więc na uwagę. Nie jest jednak odpowiednią propozycją dla kogoś, kto kupił już którąś z poprzednich gier serii.



Prowadząc ostrzał, powinniśmy wybierać „optymalny" cel – taki, który daje największe prawdopodobieństwo sukcesu. Warto jednak pamiętać, że nie każde trafienie oznacza zniszczenie przeciwnika. Nie każdy typ broni może uszkodzić nasz cel... Warto skoncentrować ogień na jednostkach, które mogą stanowić dla nas największe zagrożenie.

Wszystkie wozy bojowe mają grubszy pancerz przedni. Dlatego trzeba ustawiać je frontem do sił przeciwnika. Niekiedy podczas strzelania lepiej skierować na wroga tylko wieżyczkę, a nie cały czołg.

Choć trzeba pamiętać o limicie tur dla danego scenariusza, lepiej się nie spieszyć. Po zlikwidowaniu jednego punktu oporu wroga warto zaprowadzić porządek wśród swoich oddziałów, a dopiero potem ruszać dalej.

Sztuczna Inteligencja

została trochę poprawiona. Komputer nadal potrafi wykorzystać przewagę liczebną oraz doskonale orientuje się w terenie.







Jednak przez cały czas skupia uwagę na najbardziej wysuniętym punkcie kluczowym – w drodze do celu potrafi pojechać tak, jakby chciał ustawić swoje siły na strzelnicy. Wciąż często nie zwraca czołgów frontem do przeciwnika, co można zrobić bez straty nawet jednego punktu ruchu!

Jednak autorzy gry nabierają coraz większego doświadczenia w tworzeniu scenariuszy, a to właśnie konstrukcja scenariuszy, nie umiejętności komputera, decyduje o poziomie trudności.

W SP3 możemy się zetknąć z dziwnymi podsumowaniami wyników walki. Można zniszczyć wszystkie oddziały przeciwnika przy minimalnych stratach własnych i zająć wszystkie punkty kluczowe w przewidzianym dla danego scenariusza czasie, a oceną będzie „minor victory"...

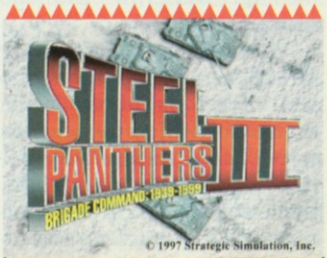
Istnieje możliwość „podkręcenia" SI. Niestety, polega to jedynie na podwyższeniu poziomu doświadczenia, a w efekcie – morale i skuteczności oddziałów, którymi kieruje komputer.

W walce może brać udział dwóch graczy – na jednym komputerze lub z wykorzystaniem Internetu (e-mail). W SP3 można odtwarzać wydarzenia poprzednich tur (opcja VCR).

Wnioski

Steel Panthers III Brigade Command: 1939–1999 to jedna z lepszych gier strategicznych z podziałem na tury. Jednak wygląda na to, że firma SSI wierzy, iż udało jej się stworzyć engine gry doskonałej, nad którym już nie ma sensu pracować. W efekcie SP3 można właściwie uznać za wersję Deluxe Steel Panthers. A producent już zapowiada zestawy dodatkowych misji do gry...

Jacek Ilczuk



SSI/Mindscape 1997

Optimus Bis

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 70%

Dźwięk: 65%

Ogółem: 70%

Wymagania sprzętowe:
DOS, 486DX2/66, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, 30 MB na dysku twardym, SVGA, mysz

GAMBLERIADA

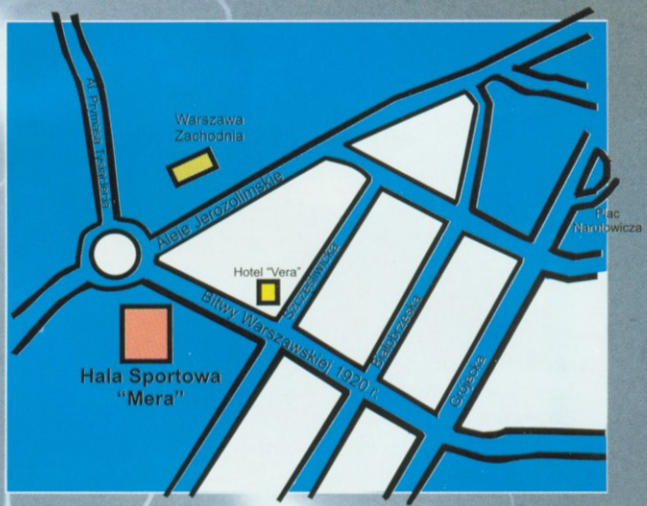
VI TARGI GIER KOMPUTEROWYCH

NOWY ADRES !



HALA "MERA"

Bohaterów Września 6/12



http://targi.gambler.com.pl

8-10.05.98

PATRON RADIOWY: RMF FM®

PATRON PRASOWY: GAMBLER

GREIT 847-22-03



STRATEGY FIRST INC.
SIMULATIONS CANADA

Zmień porządek historii!

Weź udział we wspaniałych wielkomorskich bitwach Człowieka Wojny. Przeżyj wiek walecznego żeglarstwa – czas w którym oceany grzmiały kanonadami wystrzałów i roztrzaskujących się masztów. Gra strategiczna Man of War („Człowiek Wojny") pozwoli Ci doświadczyć chwały admiralskiego życia na morzu. Z flotą okrętów pod Twoją komendą, mając za swój cel los narodu zmienisz bieg historii. Mnogość kampanii, zachowanie realiów epoki i porywająca akcja gwarantują świetną zabawę!

TopWare
www.topware.pl
tel.: (033) 123 002
fax: (033) 124 894