# Nintendo 64 - wielki test!

6/97
GAMBLER

# GAMBLER

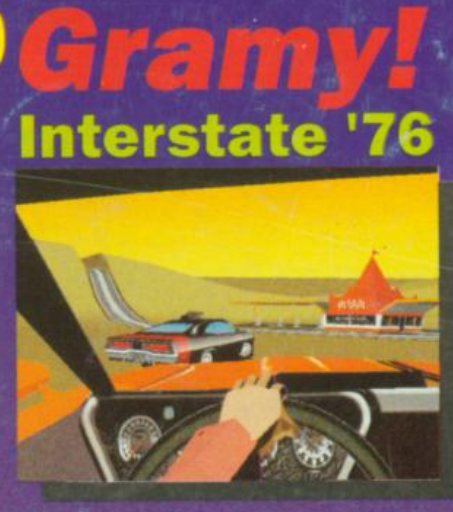
MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
czerwiec
6
ROK 97
Cena 3zł 30gr



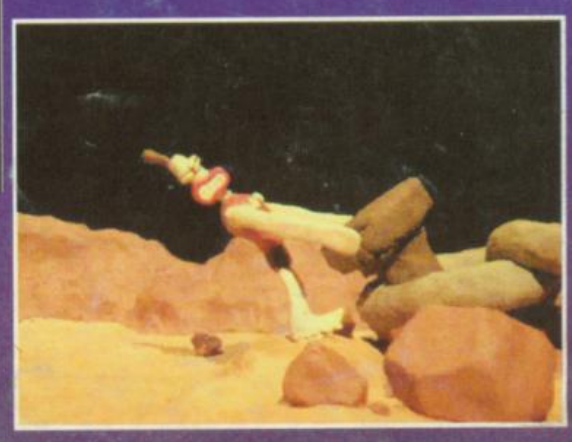



## Magic: The Gathering



## Gramy! Interstate '76

## Panaceum!



Życie jest ciężkie...



Konkurencja dołki kopie



Zyski spadają...



Oto lekarstwo: Gambler obrazkowy!

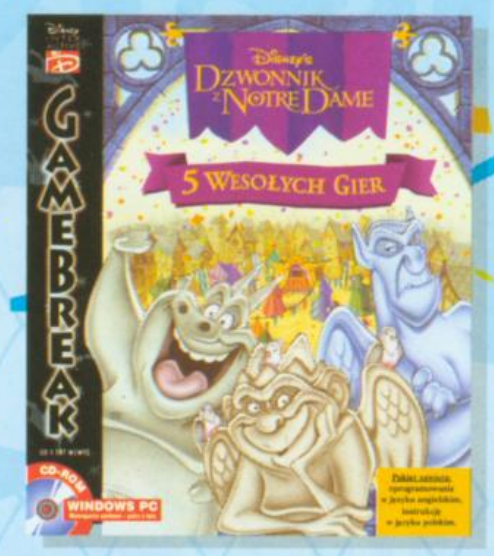


# Mechaniczni barbarzyńcy

ISSN 1230-8676 06
9 771230 867978

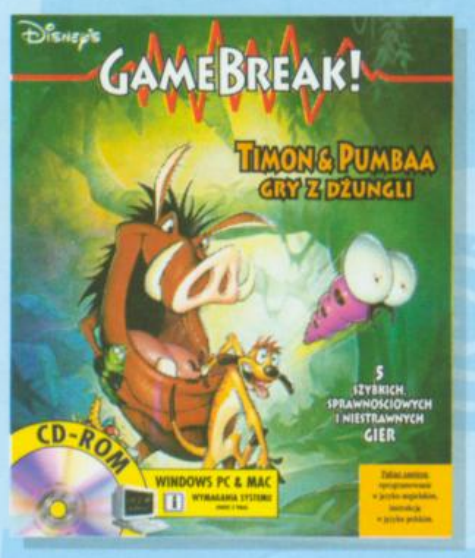
# Baw się i ucz w magicznym świecie Disney'a

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




**Dzwonnik z Notre Dame GameBreak -5 Wesołych Gier**

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




**Timon and Pumba GameBreak - Gry z Dżungli**

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



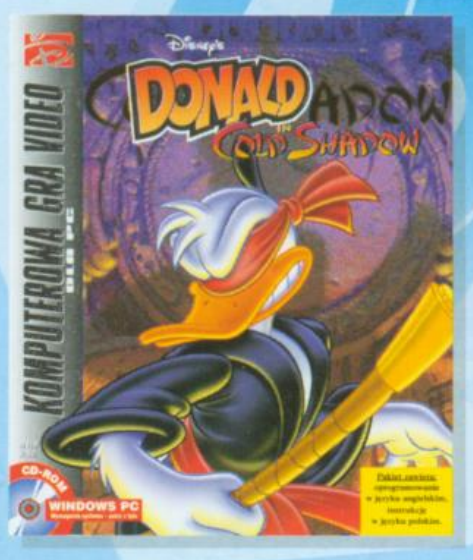

**Toy Story - Animowana Bajka**

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




**Toy Story Komputerowa Gra Video na PC**

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




**Donald in Cold Shadow Komputerowa Gra Video na PC**

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

DYSTRYBUCJA W POLSCE
OPTIMUS ®

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

© Disney

NARESZCIE WSZYSTKIE TWOJE

NIEZASPOKOJONE ŻĄDZE ZNAJDĄ UJŚCIE.

POKONAJ SWOICH PRZECIWNIKÓW

SIŁĄ I SPRYTEM. POZBAW ICH

ZBĘDNYCH KOŃCZYN

POZOSTAWIAJĄC

RESZTKI CIAŁ

W KAŁUŻACH KRWI.

CZEKAMY NA CIEBIE ...

W PIEKLE !!!



# ECSTATICA II

PC CD ROM

PSYGNOSIS

NIE POTRAFIĘ PISAĆ O TEJ GRZE BEZ UCZUCIA POKORY. WYDAWAŁO MI SIĘ, ŻE WIDZIAŁEM W ŻYCIU WIELE, ALE ECSTATICA II NAPRAWDĘ PRZYTARŁA MI NOSA. JUŻ OD DAWNA NIE BYŁO GRY TAK BOGATEJ, TAK OBSZERNEJ I DŁUGIEJ A PRZY TYM TAK WSPANIAŁEJ. BOJĘ SIĘ, ŻE SWOIM GADULSTWEM POPSUJĘ WAM RADOŚĆ SAMODZIELNEGO JEJ SMAKOWANIA ALE NIE MOGĘ POPRZESTAĆ NA ZDAWKOWEJ RECENZJI, BO ECSTATICA II TO GRA INNA NIŻ WSZYSTKIE. (...)

TO PRAWDA TAKICH GIER JUŻ SIĘ NIE PISZE. (...)
TA GRA NAPRAWDĘ MA PONAD 1500 LOKACJI! NAPRAWDĘ GRA SIĘ W NIĄ MINIMUM 100 GODZIN. A KAŻDA SEKUNDA PEŁNA JEST EMOCJI I TEGO ULOTNEGO UCZUCIA JAKIEGO TAK BARDZO OSTATNIO BRAKUJE. (...)

SECRET SERVICE 46 (5/97)







ANDREW SPENCER STUDIOS

WWW.PSYGNOSIS.COM

DLA WINDOWS '95

CD PROJEKT

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

Produkcja Andrew Spencer. © 1996 Andrew Spencer Studios Ltd. Ecstatica II jest znakiem handlowym Andrew Spencer Studios. Wydawane na licencji Psygnosis Ltd. Psygnosis i logo Psygnosis są znakami handlowymi Psygnosis Ltd.© 1996 Psygnosis Ltd. Windows® je st zarejestrowanym znakiem handlowym Microsoft Corporation.
Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

**Na płycie** ..... str. 6

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

## RECENZJE

16

Down in the Dumps
*Tymoteoo*

18



MDK
*ZooltaR*

19

Interstate '76
*ZooltaR*

20

Magic: The Gathering
*ViZ*

21



Magic: The Gathering – BattleMage
*ViZ*

22

Scourge of Armagon
*RooS*

23



Dissolution of Eternity
*RooS*

24



Krush, Kill'N'Destroy
*Jacek Piekara*

25



Theme Hospital
*Sir Haszak*

26

Air Warrior 2
*Sunrider*

26



HeliCops
*ZooltaR*

27



Flight Simulator for Windows 95
*Col. Zgred Killer*

28



Max i tajny wzór wujka Ponga
*MS*

28



The Simpsons Cartoon Studio
*Pałcjusz*

Nowy gracz na rynku – TopWare ..... str. 12
*Sir Haszak*

Clash ..... str. 13
*Sir Haszak*

**GamblerClub** ..... str. 32

## KONKURSY

Konkurs Warhammera ..... str. 34
*Frogger*

## PUBLICYSTYKA

Jest źle, będzie... ..... str. 36
*Jacek Piekara*

## TEMAT NUMERU

Mechaniczni barbarzyńcy ..... str. 38
*Mech Killer*

**TeTe** ..... **str. 43**

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

## INFORMACJE

Dystrybutorzy gier z numeru 06/97 ..... str. 59
Indeks gier w numerze ..... str. 59
Numery archiwalne ..... str. 59
Oferta specjalna: GAMBLER CD 2/96 .... str. 59

**REAKCJE REDAKCJI.. str. 60**
*don Pedro*

## INTERNET

Krótki kurs języka HTML ..... str. 62
*PiŁA*

Escape – audiotele ..... str. 63

## PSX

The Crow – City of Angels ..... str. 64
*ZooltaR*

Micro Machines V3 ..... str. 65
*ZooltaR*

Destruction Derby ..... str. 66
*ZooltaR*

## SATURN

Die Hard Arcade ..... str. 68
*Yuyo*

Mass Destruction ..... str. 69
*Yuyo*

Three Dirty Dwarvess ..... str. 70
*Yuyo*

## NINTENDO 64

Nintendo 64 ..... str. 72
*Yuyo*

## AMIGA

Worms – Director's Cut ..... str. 76
*Yuyo*

29



Królewna Śnieżka i 7 Jaśków
*MS*

30



Dzwonnik z Notre Dame
*Pooh*

**Gambler w Internecie!**

www.lupus.waw.pl/gambler

## Alfabetyczny spis ogłoszeń

Albion ..... str. 75
AMI-COMM ..... str. 78
Artica ..... str. 85
ArWal ..... str. 95
CD Projekt ..... str. 3
DEF ..... str. 67
EMITER ..... str. 78
Impresja ..... str. 97
Intel ..... str. 14–15
IPS Computer
Group ..... str. 99
L.K. AVALON ..... str. 67
MarkSoft ..... str. 33
MATT ..... str. 93
Microsoft ..... str. 100
Mirage ..... str. 71
Multi-Styk ..... str. 98
Optimus Bis .... str. 2, 31
Radio WAWa ..... str. 17
Techland ..... str. 35
TopWare ..... str. 87
User ..... str. 79
Wirtualny Świat ..... str. 9

## OPISY

80



Fallen Haven
*Jacek Ilczuk*

84



Fragile Allegiance
*(at)Random*

86



GeneWars
*ZooltaR*

88



Terminator: SkyNET
*ZooltaR*

90



Discworld 2
*Frogger*

92

Goosebumps – Escape from Horrorland
*Frogger*

94

The Neverhood
*Jakub T. Janicki, Tomasz Z. Majkowski, Krystyna W. Nahlik*

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
CZERWIEC 1997

**Gambler** Numer 6 (43), rok piąty
Nakład: 30 000 egz.
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN: 1230-8676
**Gambler CD** Numer 6
Nakład: 60 000 egz.
Numer indeksu: 321753
Numer ISSN: 1427-0307

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

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

WYDAWNICTWO LUPUS

Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem
Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

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

**Biuro ogłoszeń:** tel. bezpośredni: 090 220029
(22) 416333
Małgorzata Sendela (kierownik biura)
Elżbieta Szmyt
Ewa Wiewiórska
Dział marketingu i Sprzedaży Konrad Kleczkowski

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

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

**Druk:** Zakłady Graficzne Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5
WWW:http://www.lupus.waw.pl/gambler

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

# Międzysieć

Pierwszy kwietnia jest dla wszystkich datą, jak by to powiedzieć, szczególną. Dla mnie zaś szczególną w dwójnasób – otóż 1 kwietnia 1995 r. rozpocząłem pracę „tfu-rczą" w redakcji Gamblera.

Drugą rocznicę tego faktu obchodziłem w klimacie nostalgicznym, pod hasłem: „Na co mi to wszystko było?". W sferze służbowej odpowiedź na to pytanie była ze wszech miar optymistyczna, ale takie podsumowanie działalności pozwolę sobie wykonać w numerze 10/97, gdy minie rocznica piastowania przeze mnie stanowiska redaktora naczelnego Gamblera. W sferze prywatnej odpowiedź wyglądała o wiele gorzej, ale takie jest życie pustelnika poświęcającego się dla idei, chlip, chlip...

Przy okazji tych rozważań spostrzegłem, jak zmieniał się mój sposób rozpoczyniania dnia pracy. Dawnymi czasy niespiesznie rozpoczynałem dzionek od kawy i uważnej lektury Przeglądu Sportowego. Obecnie, zdyszany (spóźniony!) wpadam do redakcji, siadam przed komputerem, loguję się i zaczynam od listów e-mailowych, których dziennie dociera do mnie kilkadziesiąt – zarówno tych najmilszych, od Czytelników, jak i tych mniej miłych, służbowych.

Natychmiast potem, zamiast delektować się lekturą gazet, idę na stronę HTTP://WWW.CNN.COM, gdzie poszukuję wiadomości z Polski – jeśli jakieś są, to znaczy, że w naszym kraju stało się coś naprawdę ważnego i warto o tym dowiedzieć się czegoś.

Na koniec, w ramach grupy „Edukacja i Rozrywka" ((c) Optimus SA.), zapoznaję się w Usenecie z grupą PL.REC.GRY.KOMPUTEROWE. Raz, że pojawia się tam wiele ciekawych i ważnych głosów internautów, dwa, że przynajmniej raz na tydzień ze złośliwą radością obserwuję, jak kompromituje się jakaś tzw. branżowa osobowość. Niedawno burzliwie tocząca się dyskusja między dwoma powszechnie szanowanymi redaktorami naczelnymi dwóch powszechnie szanowanych czasopism, których tytuły litościwie przemilczę, zakończyła się groźbami podania do sądu i pobicia (sic!)...

Będzie więc o Internecie. Zachwycanie się jego możliwościami jest obecnie pomysłem cokolwiek nieświeżym – nawet pisma brukowe już go wyeksploatowały. Chciałbym po prostu opowiedzieć troszeczkę Czytelnikom, jak właściwie wykorzystujemy Internet w codziennej pracy redakcji.

Zacznijmy od tego, że bez Internetu nie byłoby Gamblera CD. To właśnie z sieci ściągamy wszystkie najnowsze wersje demonstracyjne gier (z wyjątkiem tych o największych objętościach albo nie dopuszczonych jeszcze do powszechnej dystrybucji). Także dzięki poczcie elektronicznej komunikujemy się z wydawcami gier i otrzymujemy ich zgodę na publikację – przypominam bowiem, że brak takowej zgody jest równoznaczny z aktem piractwa.

Bez Internetu nie byłoby tak aktualnych i niekiedy – pikantnych – nowości w Gamblerze. Zwłaszcza że, poza oficjalnymi materiałami i komunikatami firm, można znaleźć w sieci wiele wiadomości zakulisowych i nieoficjalnych.

Bez Internetu byłaby też znacznie utrudniona komunikacja redakcji z naszymi współpracownikami spoza Warszaway, z miejscowości nierzadko bardzo od „stolycy" odległych, np. Szczecin (Marcin Wichary, Jim Midnite & Co) czy Jasło (Adam Wojtunik).

No i Gambler-On Line, nasza strona WWW, która pod wodzą nowego „łebmastera", Yuyasa de Amiga, rozwija się dynamicznie – a to dopiero początek naszych światłych działań na tym polu. Zapraszam wszystkich zsieciowanych do wizyt na naszej stronie, zwłaszcza że umieszczamy tam unikalne materiały, które w Gamblerze jeszcze się nie pojawiły, a może nawet nie pojawią się w ogóle.

Przypominam sobie, jak dawno, dawno temu (będzie ze 4 lata) wkroczyłem do redakcji „Nowej Fantastyki", rozejrzałem się wokół i zdumiony zapytałem towarzyszącego mi niejakiego Gawrona: „Gdzie oni mają komputery?!". Tak jak zawsze niemożliwe wydawało mi się działanie redakcji bez komuterów, tak obecnie nie umiem już sobie wyobrazić życia redakcji bez Internetu. „Gdzie oni mają łącze internetowe?!".

*alex@lupus.waw.pl*



# NA PŁYCIE

## Interstate '76

Realistyczna walka samochodów, w której gracz prowadzi jeden z nich. Symulowane uszkodzenia karoserii, dym z silnika oraz dziury po kulach karabinowych to tylko zapowiedź czekających Was atrakcji. (Recenzja – str. 19)



## Jurassic Primitive War

Ta gra, wydana przez mało znaną, koreańską firmę SKC Limited, może stać się przebojem. Jest to strategia w czasie rzeczywistym, w której gracz kieruje losem jednego z plemion ludzi pierwotnych. Każde z nich ma unikalne atrybuty, np. zdolności łucznicze czy magia. Można też kierować dinozaurami.



## Perfect Weapon



Nazywasz się Blake Hunter. Jesteś najlepszym agentem Sił Obrony Ziemi i Mistrzem Świata w walce wręcz. Nagle zostałeś przeniesiony do tajemniczego i niebezpiecznego miejsca. Aby dowiedzieć się, co się stało, musisz – walcząc – przejść przez pięć różnych światów.

## Theme Hospital

Gra strategiczna z grafiką SVGA. Gracz sprawuje opiekę nad szpitalem, stawia diagnozy i leczy pacjentów mających różne, czasami bardzo dziwne przypadłości, np. wydłużenie języka.

(Recenzja – str. 25)



## Rocket Jockey

Gra zręcznościowa z grafiką SVGA, w której gracz kieruje rakietą za pomocą wystrzeliwanych zaczepów.

Istnieją trzy tryby gry: rakietowa piłka nożna, atakowanie celów i wyścigi.




## Biprolex+
### (PEŁNA WERSJA)



Kompilacja dwóch najlepszych gier z gatunku zręcznościowo– logicznych: Tetrisa i Arcanoida. Przy grach w pojedynkę komputer dzięki wysokiej inteligencji jest twardym przeciwnikiem. Jednak tak naprawdę satysfakcji dostarcza dopiero gra w dwie osoby.

## Lighthouse

Przygodówka z elementami science–fiction. Gracz otrzymał od przyjaciela, naukowca, Dr. Kricka, wezwanie na ratunek. Musi go odszukać w równoległym świecie, a także uwolnić jego małą córeczkę. (Opis – G 12/96, str. 88)



## Titanic: Adventure Out of Time

Przygodówka z grafiką SVGA. Wersja demonstracyjna zawiera trzy sekcje: Trailer (realia i przegląd gry), DEMO (szef wysyła Cię na misję – aby ją wypełnić, musisz zbadać statek) oraz Slideshow (kolekcja screenów z pełnej wersji gry).



## Yoda Stories

Przygodówka osnuta na realiach „Gwiezdnych Wojen". Gracz, kierując postacią Luke'a Skywalkera ma za zadanie znaleźć i zniszczyć ukrytą bazę wojskową Imperium.



## 3D Ultra Mini Golf

Gra w minigolfa. Można grać nawet w cztery osoby. Należy zwrócić uwagę na dopracowaną grafikę i zabawne efekty dźwiękowe.



## Bust–-A–Move 2: Arcade Edition

Zabawna gra logiczna z grafiką VGA. Gracz wystrzeliwuje z dołu ekranu różnokolorowe kule. Kiedy spotkają się trzy kule tego samego koloru – spadają, zabierając ze sobą inne, przyklejone do nich od dołu. Co pewien czas obszar gry zmniejsza się od góry.



## F/A-18 Hornet 3.0

Pełna wersja gry to symulator walki powietrznej na Środkowym Wschodzie. Wersja demonstracyjna to, niestety, tylko symulator – brak jakichkolwiek wrogów. Twoja misja polega na wystartowaniu, przelocie wokół bazy wojskowej i bezpiecznym lądowaniu.



## Liga Polska Manager '97

Rodzimy menedżer piłkarski. Gracz może zostać trenerem dowolnej drużyny polskiej. Do wyboru jest pierwsza, druga, a nawet trzecia liga.



## Front Page Sports: Golf

Golf firmy Sierra z grafiką SVGA. Podczas uderzenia możemy stosować metodę trzech kliknięć tak jak w innych grach tego typu (np. Links) lub metodę „rzeczywistą" – aby uderzyć należy odpowiednio przesunąć mysz do przodu i do tyłu.



## Obsidian

Przygodówka w stylu gry Myst. Demo jest bardzo ubogie i tak naprawdę można w nim wykonać tylko kilka prostych czynności. Jednakże rekompensuje to bardzo ładna grafika SVGA.



## Rex Blade: The Apocalypse

W XXXV wieku technika rozwinęła się na tyle, że sztuczna inteligencja produkowanych maszyn – cyborgów zaczęła dorównywać ludzkiej. Wtedy maszyny wypowiedziały wojnę człowiekowi. Na szczęście, ludziom udało się przeteleportować wrogów na odległy system słoneczny i zapanował pokój... na 500 lat. Teraz Ty, pół człowiek, pół cyborg, jesteś ostatnią nadzieją Ziemi.



## Ten Pin Alley

Gra w kręgle z grafiką SVGA. Podczas rzutu należy najpierw wybrać kierunek, potem określić podkręcenie bili, a następnie siłę wypchnięcia.



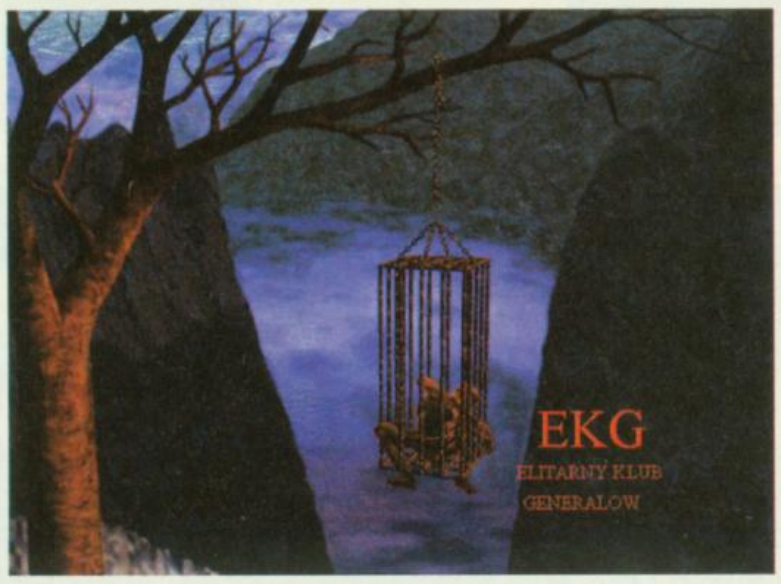
# Kącik 3D

## – Quake: dodatki



Nadrabiamy zaległości w publikowaniu dodatkowych map. Czerwcowy krążek zawiera wyłącznie najlepsze poziomy, osobiście przez nas wybrane i ściągnięte z sieci. Podzieliliśmy je na dwie grupy – poziomy Deathmatch oraz Single Player. W podkatalogu \QWORLD znajdziecie najnowszą wersję Quake'a, przeznaczoną do gry w Internecie. Praktycznie wszystkie polskie serwery już jej używają. Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\3D.

# Kącik EKG




Oficerowie i podoficerowie, żołnierze. Lotnicy, czołgiści, kawalerzyści i piechociarze. Nie pytajcie, co EKG może zrobić dla Was. Pytajcie, co Wy możecie zrobić dla EKG. Pierwsza dyskowa edycja EKG stała się faktem. Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\EKG.

# Kącik techniczny

Kolekcja popularnych programów archiwizujących (katalog \UTILS\TOOLS\ARCH), sterowniki DirectX dla Windows 95 – ver.2 & 3 (\UTILS\TOOLS\DIRECTX2 i \UTILS\TOOLS\DIRECTX3), sterowniki WIN32 dla Windows 3.1 (\UTILS\ TOOLS\ WIN32), sterowniki WING dla Windows 3.1 (\UTILS\ TOOLS\WING), kolekcja poprawek do gier (\UTILS\ PATCHES) oraz zestawy tematów dla Windows 95 (\UTILS\THEMES).



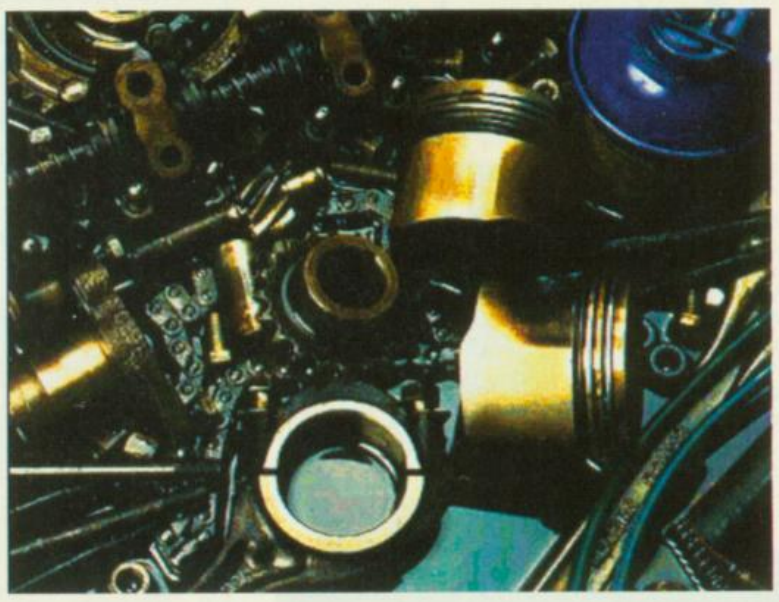
## Zombie Wars

Jest dzień przed Halloween. Obcy po raz kolejny próbują zdobyć Ziemię. Tym razem to Ty zostałeś wybrany, aby temu zapobiec. Mamy nadzieję, że uzbrojony w pociski wykrywające Obcych, mikrobomby nuklearne, granaty termiczne i działo fotonowe, dasz im nieźle popalić.



# Kącik minimum

Kącik ten został otwarty na prośbę wielu czytelników, z których nie każdy ma w domu komputer z Pentium 200 MMX. W kąciku znajdziecie gry głównie z modnej ostatnio kategorii Shareware



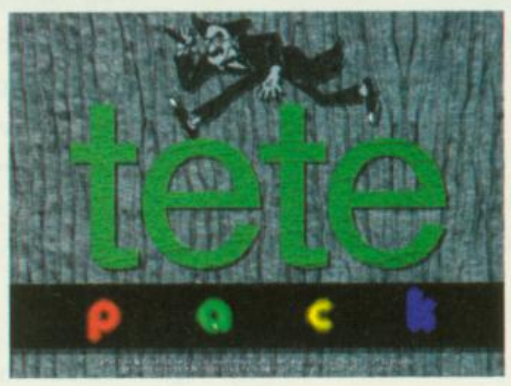
(tzn. autor udostępnia część programu licząc, że gdy Wam się spodoba, on otrzyma zapłatę za przesłanie pełnej wersji). Najważniejsze są jednak wymagania: większość programów z kącika chodzi już na 386. Jeśli ten pomysł Wam się spodoba, będzie kontynuowany na następnych CD. Pliki znajdują się w katalogu \G-MIN.

# DDTpack #16




DDTpack – edycja szesnasta, uaktualniona do numeru 5/97 Gamblera. Uwaga: od numeru #13 DDTpack jest dostępny wyłącznie na płytce Gambler CD.

# TeTepack #16



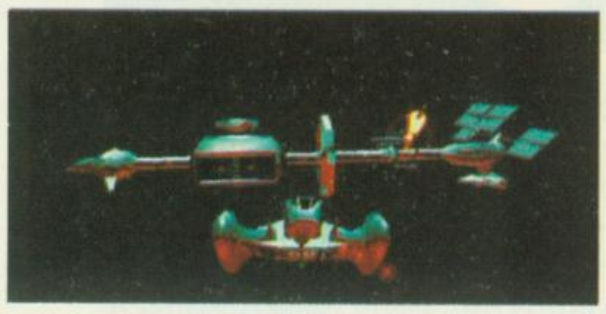

TeTepack – wydanie szesnaste, zawierające wszystkie Tipsy & Tricki oraz rozwiązania opublikowane do numeru 5/97 Gamblera włącznie. Uwaga: od numeru #13 TeTepack jest dostępny wyłącznie na płytce Gambler CD.

# NA PŁYCIE

## Wszystkie tytuły w wersji playable

### Darklight Conflict

Akcja gry toczy się w roku 1999. Pilot myśliwca zostaje porwany przez Obcych – rasę zwaną Reptonami. Dzięki kilku genetycznym zmianom staje się doskonałym człowiekiem do pilotowania kosmicznych ścigaczy. Wysłany zostaje razem z całą gwiezdną eskadrą przeciwko innej rasie Obcych, o nazwie Ovon. Podczas lotów i walk nasz dzielny pilot zdaje sobie sprawę, że tak naprawdę jego wrogami są obie rasy, gdyż zagrażają ludzkości. Darklight Conflict będzie symulatorem kosmicznym w stylu Wing Commandera, z rozbudowanymi opcjami multiplayer. Termin: połowa 1997. Producent: Electronic Arts. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



## Time Warriors

W roku 2000 Ziemię nawiedził wielki kataklizm, który cofnął cywilizację w czasy barbarzyństwa. Na powierzchnię planety powrócili nieśmiertelni wojownicy, którzy będą ze sobą walczyć o władzę nad tym, co pozostało z kwitnącego niegdyś świata. Każdy z nich jest przedstawicielem jednej cywilizacji. Jeżeli któremuś uda się pokonać wszystkich pozostałych, jego lud zatriumfuje. TW to bijatyka nowej generacji. Ponad dziesięć dopracowanych postaci, mnóstwo różnych scenerii, w których toczą się walki (po jednej dla każdego z zawodników plus kilka innych). Poza tym gra, oczywiście, ma wszystkie modne ostatnio nowinki, czyli uniki, kontry i sporo kombosów. Do tego do wyboru trzy rodzaje prowadzenia kamery. No i oczywiście opcja gry w dwie osoby – bez tego nie obeszłaby się żadna dobra bijatyka. Biorąc pod uwagę grafikę w wysokiej rozdzielczości, zastanawiam się tylko, jaka karta będzie potrzebna do grania w Time Warriors. Może wystarczy zwykły Virge... Termin: jesień 1997. Producent: Silmarils. Dystrybutor: Mirage. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)





### Redneck Rampage

Ta gra, której demo znalazło się na kompakcie Gamblera 4/97, jest trójwymiarową strzelaniną, wykorzystującą engine Duke Nukem 3D. Redneck Rampage stworzony został przez ten sam zespół, który jakiś czas temu napisał grę Cyberia 2. Jakością nie odbiega od Duke'a, a pod niektórymi względami nawet go przerasta. Dodano na przykład większą możliwość interakcji ze środowiskiem otaczającym bohatera – jak chociażby opcję przesuwania niektórych przedmiotów. Termin: połowa 1997. Producent: Interplay. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



### Muzzle Velocity

Gra, której hasło reklamowe brzmi: „Drive over your infantry for fun" (czyli „Przejedź się po swojej piechocie dla zabawy") po prostu musi się Wam spodobać. Jest to symulator pojazdów pancernych z okresu II wojny światowej, dzięki któremu będziecie mogli się przejechać (i oczywiście powalczyć) najsłynniejszymi maszynami armii niemieckiej, brytyjskiej lub amerykańskiej. Grafika wykonana jest w wysokiej rozdzielczości i prezentuje się dość dobrze. Stopień realizmu może niezbyt imponujący, ale za to gra się przyjemnie. Termin: połowa 1997. Producent: Digi4Fun. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



### Legenda o Smoku Wawelskim

Firma Albion przygotowała interaktywną wersję znanej bajki. Smok na krążku łączy zabawę z nauką. Podczas gry dziecko pozna podstawy pisania i czytania, układanki literowe, kolorowanki i puzzle, gry edukacyjne. Po wysłuchaniu opowieści maluch może wziąć udział w quizie, sprawdzającym zrozumienie jej treści, przećwiczy przy tym pamięć oraz umiejętność kojarzenia faktów. Program ma wabić kolorową grafiką, animacjami i staranną oprawą dźwiękową.

Albion jest także wydawcą przewodnika multimedialnego – Najpiękniejsze miasta świata: Paryż, Londyn, Nowy York.

Termin: koniec maja. Producent: Albion. Platforma: PC CD-ROM. (Pałcjusz)

## Dla przyszłych generałów

### Battleground: Bull Run

Co może czekać miłośników strategii w nowym miesiącu? Oczywiście, nowy Battleground firmy TalonSoft. Niedługo nie wystarczy nam chyba palców do liczenia, jest to bowiem siódma gra z cyklu. Przedstawia kolejny epizod Wojny Secesyjnej – dwie bitwy pod Bull Run. Pierwsza z nich miała miejsce w roku 1861, druga w 1862. Podobnie jak w poprzednich odcinkach, nie zmieniono ani wyglądu, ani mechanizmów działania gry. Termin: połowa 1997. Producent: TalonSoft. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



### War Diary

W XVI w. lord Toyotomi Hideyoshi zjednoczył wszyskie prowincje Japonii. Jako następny cel obrał podbój Chin. Żeby jednak tam dotrzeć, musiał przejść przez terytorium Korei. Kiedy Koreańczycy nie zgodzili się na przemarsz dwustutysięcznej armii japońskiej przez ich tereny, Hideyoshi zaatakował Koreę. Gracz wciela się w postać koreańskiego generała, usiłującego powstrzymać inwazję. Autorzy wprowadzili magię – można jej używać po stronie koreańskiej (dziwne, bo warunki historyczne odtworzono z dużą pieczołowitością). Pod względem obsługi War Diary jest kolejnym klonem C&C. Termin: połowa 1997. Producent: Game Factory. (frogger)



### Airport '97

Czy zastanawialiście się kiedyś, dlaczego podczas lotu samolotem bagaże zawieruszają się gdzieś w najmniej odpowiednim momencie? Dzięki grze Airport '97 będziecie mieli okazję przekonać się, jak wygląda lotnisko od zaplecza. Wśród powodzi różnych Simów gra może przejść niezauważona, a szkoda, bo pomysł jest stosunkowo oryginalny (choć nie jest to pierwsza tego typu gra). Jako kierownik lotniska będziesz podejmować mnóstwo decyzji, które zaważą na jego funkcjonowaniu i co za tym idzie na dochodach z placówki. Termin: jesień 1997. Producent: 21st Century Entertainment. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



### Plotki i pogłoski

Przedstawione w niniejszym tekście gry znajdują się w bardzo wczesnym stadium rozwoju, w związku z czym brak konkretnych informacji oraz próbek grafiki. Wiadomość o nich przedstawiam w skrótowej formie, żebyście wiedzieli, co w trawie piszczy.

Po ogromnym sukcesie Civilisation 2 firma MicroProse przymierza się do wydania trzeciej części tej wspaniałej gry. Z kolei Sierra postanowiła, że czas dopisać kolejną część King's Questa. Będzie to już ósma gra z tej serii. Sierra ma również zamiar wydać trzecią część Gabriela Knighta (hurrra!!!). W bliżej nieokreślonym czasie ma się poza tym ukazać EarthSiege 3. Origin pracuje nad dziewiątą częścią Ultimy. Według nie potwierdzonych pogłosek, będzie to ostatnia część serii. Po jej wydaniu Origin prawdopodobnie zajmie się kontynuacją i rozbudową Ultimy Online. (frogger)

Firma Wysyłkowa

# Wirtualny Świat

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10

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

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

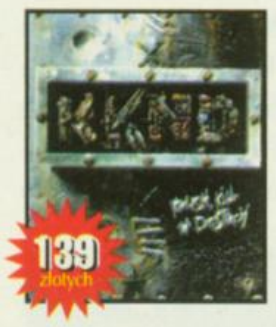
**Super Promocja w czerwcu do każdej zakupionej gry - niespodzianka**

## KUPUJ NAJTANIEJ NA ŚWIECIE




### MDK

MDK to prawdziwy przełom w grach komputerowych - połączenie Tomb Raider i Quake. Twoim zadaniem jest zniszczenie 8 ogromnych miast obcych.
Gra jest całkowicie po polsku.



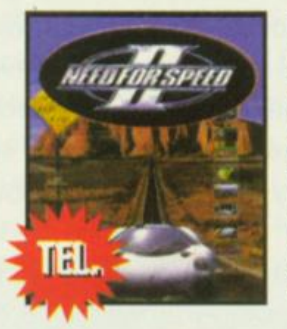

### KKND

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




### MEGASIXPAK

Rewelacyjny zestaw sześciu gier - Terra Nova, Fantasy General, Actua Soccer, Comanche, Chaos Overlords, Magic Carpet 2.




### NEED FOR SPEED 2

Druga część najlepszych wyścigów na PC-ta oferuje nam osiem nowych samochodów (w tym Ferrari F 50, Ford GT 90...), którymi będziemy się ścigać na kilku całkowicie nowych trasach. Gra oczywiście pracuje w wysokiej rozdzielczości.




### ACE VENTURA

Wciel się w postać Ace Ventury, spieszącego na ratunek Zagrożonym zwierzętom. Przed tobą sześćdziesiąt scenerii,tak egzotycznych jak krater wulkanu czy bezkresne obszary Antarktydy. Gra jest całkowicie po polsku.




### HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

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




### MASTER OF ORION 2

Świetna strategia rozgrywana w kosmosie. Jako przywódca jednej z planet zaczynasz podbój galaktyki. W grze oprócz walki, silnie rozbudowany jest wątek ekonomiczny. MofO 2 to gra która wciągnie cię na długie miesiące.




### SETTLERS II NOWE MISJE

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

# Wirtualne Hity Miesiąca




### ECSTATICA II

Jedna z najlepszych gier ostatnich miesięcy, połączenie gatunków przygodówki, horroru i gry zręcznościowej. Ecstatica 2 to ponad tysiąc bajecznie kolorowych lokacji, w których napotkasz setki nieprzyjaźnie nastawionych stworów. Gra otrzymała znakomite oceny we wszystkich pismach branżowych. **Gra jest w całości po Polsku.**




### C&C RED ALERT COUTERSTRIKE

Długo oczekiwane szesnaście oryginalnych dodatkowych misji do C&C Red Alert, plus sto planszy dla trybu multiplayer . Oprócz misji otrzymujemy też kilka nowych jednostek takich jak czołg tesla, bardziej krwiożercze psy. W nowych misjach oprócz ludzi naszymi przeciwnikami będą też zmutowane mrówki.




### FORMULA 1

Hit z konsoli Sony teraz powraca w poprawionej wersji na PC-ta. Rewelacyjna grafika, siedemnaście torów, trzynaście teamów, trzydziestu pięciu kierowców, wspaniały komentarz, ryk silników to wszystko znajdziesz w najbardziej zaawansowanej grze komputerowej Formula 1.
**Gra wymaga komputera klasy Pentium z akceleratorem 3D.**

## W naszej ofercie znajdziesz również:

### Gry i programy w wersji PC CD-ROM

**GRY**

| | |
|---|---|
| Alien Trilogy | 129 zł |
| Archimedean Dynasty | Super Cena |
| C&C Red Alert | 145 zł |
| Dagerfall | 183 zł |
| Diablo Win 95 | 145 zł |
| Discword 2 | Super Cena |
| Dragon Lore 2 | 129 zł |
| F-22 Lighting | 136 zł |
| Fifa 97 | 139 zł |
| Flying Corps | 139 zł |
| Jet Fighter III | 149 zł |
| Kajko i Kokosz CD. | 79 zł |
| Lew Leon | 89 zł |
| Lords of the Realms 2 | 138 zł |
| Lost Vikings 2 | tel. |
| Heroes of Might and Magic 2 | 145 zł |
| M.A.X. | 129 zł |
| Ms Close Combat Win 95 | 109 zł |
| Ms Neverhood Win 95 | 136 zł |
| Nascar Racing 2 | 137 zł |
| NBA 97 | 137 zł |
| Nowy Teenagent | 65 zł |
| Phantasmagoria II Win 95 | 169 zł |
| Polanie CD. | 79 zł |
| Privateer II: The Darkening | 150 zł |
| Realms of the Haunting | 159 zł |
| Redneck Rampage | tel. |
| Settlers 2 | 119 zł |
| Settlers 2 Nowe Misje | 69 zł |
| Steel Panthers II | 160 zł |
| Tactical Collection | 199 zł |
| Thema Hospital | 137 zł |
| Tomb Raider | 136 zł |
| War Wind | 121 zł |
| Warcraft | 65 zł |
| Warcraft 2 Deluxe - Edition | 175 zł |

**PROGRAMY EDUKACYJNE**

| | |
|---|---|
| 3D Atlas | 144 zł |
| DK: Encyklopedia Przyrody pl. | 169 zł |
| DK: Jak to działa? pl. | 169 zł |
| DK: Historia Świata pl. | 169 zł |
| Dyktando | 95 zł |
| Encyklopedia Kosmosu | 99 zł |
| Encyklopedia PWN | 199 zł |
| Euro + Pro. Pack 1+2+3 | 375 zł |
| Euro + niemiecki 1 | 209 zł |
| Historia Europy 1918- 1939 | 89 zł |
| Profesor Henry | 69 zł |
| Sekrety Króla pl. | 84 zł |
| Ms Cinemania 97 | 139 zł |
| Ms Encarta 97 | 139 zł |
| Oksfordzka Encyklopedia Historia Świata | 110 zł |
| Słownik Języka Polskiego PWN | 135 zł |

### Co zyskujesz kupując u nas:

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

**W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLE:**

**SONY PLAYSTATION**
**SEGA SATURN**
**NINTENDO 64**

**ORAZ GRY I AKCESORIA NA TE PLATFORMY**

**PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ**

# PODNIEBNE EWOLUCJE

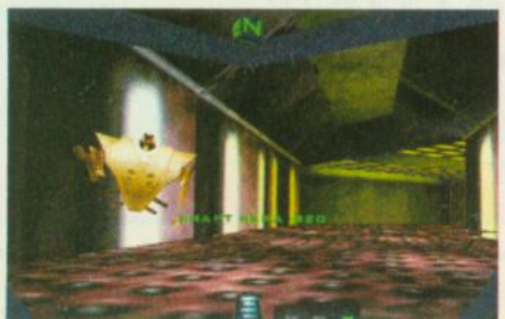
## HEAVY GEAR

Tytuł ten zapożyczony jest z popularnego systemu role-playing firmy Target Games. Nie jest to bynajmniej przypadek, całkiem niedawno firma Activision wykupiła prawo wyłączności na komputerowe konwersje tego systemu. Akcja gry toczy się w dalekiej przyszłości, a gracz wcieli się w postać (a raczej wpasuje w kadłub) olbrzymiego robota bojowego. Heavy Gear używać będzie niektórych fragmentów engine'u MechWarriora, co nie dziwi, gdy weźmie się pod uwagę duży stopień pokrewieństwa obu produktów. Pierwsza z kilku części osadzona będzie na planecie Terra Nova i ma stanowić wprowadzenie do kampanii. Termin: koniec 1997. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



## TERRACIDE

Typ gry najlepiej odzwierciedla cytat z reklamówek: „wywalcz drogę, zabijając wszystko, co napotkasz". Zaraz potem autorzy poprawiają się mówiąc, że wprawdzie jest to, generalnie rzecz biorąc, kosmiczna strzelanina 3D, ale zawiera również elementy eksploracji oraz zagadki (pewnie typu: ciekawe, gdzie schował się ten statek, którego nie zdążyłem zniszczyć). Akcja toczy się na Ziemi, w dalekiej przyszłości. Nad planetą ciąży straszliwe niebezpieczeństwo – inwazja floty przybyszów z kosmosu. Pragną oni zrównać Ziemię z ziemią. Jedyną szansą zagrożonego globu jest mały ścigacz kosmiczny z wkładką mięsną w postaci pilota, który dałby radę prześlizgnąć się przez linie ochronne kosmitów i wysadzić w powietrze ich główny statek. Pilotem tego statku będziesz oczywiście Ty. Gra oferuje 2 typy widoku – z zewnątrz i z kabiny. Do przejścia ponad 20 poziomów o rosnącym stopniu skomplikowania. W miarę postępów w grze będziesz mieć dostęp do coraz lepszych typów uzbrojenia. Terracide będzie mieć opcje sieciowe, w tym tryb deathmatch (do 16 graczy). Ogólnie gra przypomina nieco klimatem starego, dobrego Descenta. Termin: jesień 1997. Producent: Eidos. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



## TEAM APACHE

Oto nowy symulator helikoptera AH-64, tym razem stworzony przez rozwijającą się w szalonym tempie firmę Eidos. Współtwórcą gry jest Bryan Walker, wieloletni pilot śmigłowców oraz uczestnik wojny w Zatoce Perskiej. Jego udział w przedsięwzięciu gwarantuje możliwie największą zgodność symulatora z zachowaniem się prawdziwej maszyny.



Gracz może ustalić dowolny poziom trudności – od prostego latania i strzelania (złośliwi wymieniliby w tym miejscu nazwę Commanche), aż po bardzo zaawansowane opcje podnoszące realizm lotu. Jak nazwa wskazuje, w grze będziesz latać w grupie bojowej, a nie sam. Sam wybierzesz pilotów i przydzielisz im zadania. Warto też dodać, że piloci dysponują pewnego rodzaju sztuczną inteligencją, więc uważaj, jak ich traktujesz – dla ukochanego dowódcy będą lepiej walczyć, gdy poczują, że traktujesz ich jak mięso armatnie, mogą sprawić mnóstwo kłopotów. Ponadto Team Apache odzwierciedlać będzie mnóstwo innych aspektów prawdziwej walki, takich jak dyskusje z dowództwem, problemy z zaopatrzeniem i naprawa uszkodzonych maszyn. Nie muszę chyba dodawać, że gra odznaczać się będzie bardzo dobrą grafiką (w produktach Eidos jest to normą). Pozostaje tylko cierpliwie czekać. Termin: połowa 1997. Producent: Eidos. Platforma: PC CD-ROM.

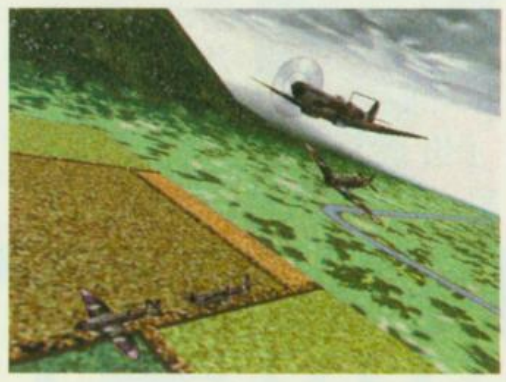
(frogger)

## CONFIRMED KILL

Można by powiedzieć, że Confirmed Kill to przeciętny symulator lotniczy. Można by, gdyby nie rewelacyjna wręcz grafika, dzięki której na pewno zapisze się w historii rozwoju tego typu gier złotymi literami. Aż trudno uwierzyć, że przedstawione screeny pochodzą z gry, a nie z intro. Eidos jednak zapewnia, że tak właśnie jest i nie widzę powodów, by w to wątpić. Ciekawe tylko, jaki sprzęt będzie w stanie uciągnąć takie animacje... Teraz kilka słów o innych cechach gry Confirmed Kill. Do wyboru sporo scenariuszy o różnym stopniu skomplikowania, różniących się od siebie nie tylko miejscem akcji, lecz też rodzajem wykonywanego zadania. Jest również edytor, dzięki któremu można samemu zaprojektować scenariusz. Mimo dużego stopnia realizmu Confirmed Kill nie jest trudny w obsłudze – projektanci zadbali, aby system sterowania był intuicyjny. Według zapewnień autorów, program przy ocenianiu wykonania misji będzie brać pod uwagę nie tylko skuteczność pilotażu, ale też umiejętności sportowe pilota (ciekawe co przez to rozumieją – czy zestrzelenie wroga z pozycji do góry nogami i po trzech beczkach będzie wyżej punktowane od zwykłego trafienia?). Zapowiada się bardzo ciekawy symulator, szykujcie się do walki. Termin: jesień 1997. Producent: Eidos. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)







## F/A-18 HORNET 3.0

Symulatory lotnicze weszły w nowy etap rozwoju i dzięki temu każdy, kto jeszcze nie ma procesora Pentium z zegarem co najmniej 166 MHz może sobie darować wszelkie próby grania. Hornet 3.0 należy właśnie do tej nowej generacji, a więc oferuje graczowi najwyższej jakości grafikę trójwymiarową, wyświetlaną w rozdzielczości 1024×768. Do wyboru 28 scenariuszy o różnym stopniu skomplikowania, rozgrywających się na Bliskim Wschodzie. Oczywiście, zadbano o najdrobniejsze szczegóły historyczne i techniczne prezentowanych maszyn. Termin: połowa 1997. Producent: Graphic Simulations. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)




# EXTREME ASSAULT

Hmm, jakby tu określić tę grę. Coś jakby połączenie prostego symulatora lotu śmigłowcem z prostym symulatorem czołgu (oba pojazdy w wersji z XXI w.). Taki trójwymiarowy Silkworm, tyle że wymagający większych umiejętności niż tylko szybkiego naciskania przycisku fire. Poza tym, w Extreme Assault albo się lata, albo jeździ, w zależności od sytuacji. A jak przedstawia się fabuła? I tym razem nie obyło się bez udziału wszędobylskich kosmitów, którzy w niecnych celach zakładają bazy na Ziemi. Mając do dyspozycji śmigłowiec bojowy Sioux AH-23 oraz nowoczesny czołg T1 (wiecie, taki o 33 generacje starszy od T-34), musisz zrobić wszystko, by nie dopuścić do inwazji. W trakcie lotów (jazd) atakować Cię będzie ponad 20 rodzajów sprytnych przeciwników. W miarę postępów w grze znajdować będziesz dodatkową broń oraz osłony, które po zamontowaniu na Twoim pojeździe podniosą jego wartość bojową. Do tego wszystkiego opcje multiplayer, dzięki którym powalczyć będzie można z kolegami zamiast z bezduszną maszyną. Wszystko to oprawione w ładną, trójwymiarową grafikę. Termin: jesień 1997. Producent: Blue Byte. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



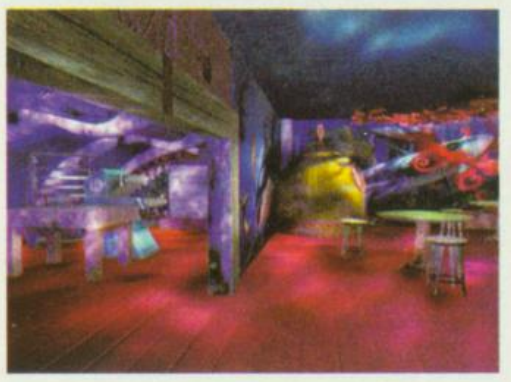
# VADEMECUM PODRÓŻNIKA

## SHIVERS 2: HARVEST OF SOULS

Powstała w roku 1995 gra Shivers firmy Sierra zdobyła sporą popularność (jak na jeden z wielu klonów Mysta). W połowie roku Sierra zamierza kontynuować cykl, wydając drugą część gry o podtytule Harvest of Souls. Główne założenia pozostaną bez zmian, poprawione za to będą niektóre niedociągnięcia. Akcja rozgrywa się w Cyclone, zapadłym miasteczku gdzieś w Arizonie. Trafiasz do niego w poszukiwaniu kilku zaginionych przyjaciół z zespołu rockowego. Odkrywasz, że całe miasteczko jest opuszczone, kręcą się po nim jedynie dwie istoty: dziwny osobnik nazywający siebie Darkcloud oraz duch usiłujący Ci pomóc. Od momentu wejścia do tajemniczego Cyclone musisz być przygotowany na wszystko – każdy zakątek miasta, od kafejki aż po cmentarz, kryje jakąś zagadkę, którą prędzej czy później trzeba będzie rozwikłać. Nieco zmieniony został sposób przemieszczania – teraz będzie przypominać ten znany z Zork Nemesis. W Shivers 2 spotkasz nowych przeciwników, głównymi wrogami będą Petroglyphy

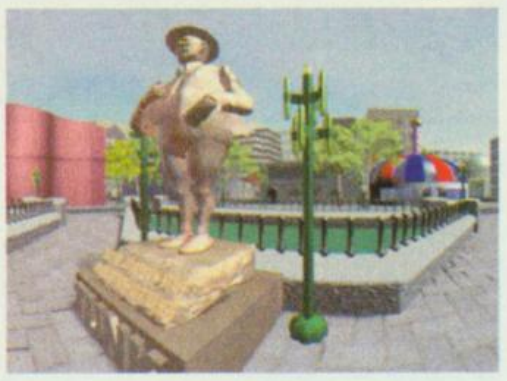


(w jedynce były duchy zwane Ixupi). Zmieni się sposób animacji przeciwników – dwuwymiarowe tekstury zastąpiono obiektami 3D. Podobnie jak część pierwsza, Shivers 2 odznacza się bardzo kolorową i krzykliwą grafiką w wysokiej rozdzielczości. Termin: już jest. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



## THE SPACE BAR

Twórcą nowej przygodówki jest Steve Meretzky, który w zamierzchłej przeszłości brał udział w pisaniu scenariuszy do takich gier, jak Planetfall i Zork Zero. Bohaterem jest niejaki Alias Node, oficer policji, który wpada na trop kosmicznej afery kryminalnej. Klasyczny interfejs, ładna, rysowana grafika. Termin: połowa 1997. Producent: Rocket Science Games. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



## FORGOTTEN REALMS ARCHIVES

### Gratka dla miłośników RPG

Wiadomość o wydaniu tego produktu powinna zelektryzować wszystkich miłośników RPG, a w szczególności wielbicieli świata Forgotten Realms (AD&D). Firma SSI zamierza wydać w połowie roku zestaw wszystkich gier z ostatnich kilku lat, które rozgrywały się w tym świecie. Zestaw gier zajmować będzie cztery płyty CD. Znajdą się na nich wszystkie trzy części Eye of the Beholder, dwie części Savage Frontiera (Gateway to the SF i Treasures of the SF), Pool of Radiance (do tej pory uważam ją za najlepszą grę RPG, jaka pojawiła się na komputerze), Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades, Pools of Darkness, Hillsfar, Dungeon Hack oraz, wydany nie tak dawno temu, Menzoberranzan. Robi wrażenie, prawda? Taki zestaw wspaniałych gier może zapewnić zabawę na długie miesiące. FR Archives to produkt tym cenniejszy, że gry takie jak Pool of Radiance są w tej chwili praktycznie nie do dostania w oryginalnej wersji (tak przy okazji, może ktoś z Was ma kopię i mógłby mi przesłać e-mailem?). Szkoda tylko, że firma SSI nie pokusiła się o lekkie chociaż podrasowanie starych gier (niektóre z nich są jeszcze w trybie EGA). Tak czy inaczej, FR Archives to nie lada gratka dla większości weteranów RPG. Termin: połowa 1997. Producent: SSI. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

## NOWY PROGRAM DLA GRACZY

Niedawno na antenie Polsatu pojawił się nowy program poświęcony grom – „Multimedialny Odlot". Jako pierwszy z programów o tematyce komputerowej, wykorzystuje najlepsze w Polsce urządzenie Sony do zgrywania obrazu z komputera na taśmę wideo.

Oprócz informacji o grach pojawiają się tam relacje z imprez komputerowych, co ciekawsze strony internetowe oraz tipsy. Program nadawany jest raz na 2 tygodnie: główne wydanie w niedzielę o 8.30, powtórka w sobotę o 0.00. (Pałcjusz)

## M.A.X. W PENTAGONIE

Brian Fargo, człowiek odpowiedzialny za marketing w firmie Interplay, podarował kilka egzemplarzy niedawno wydanej gry M.A.X. przedstawicielom Pentagonu podczas oficjalnego spotkania. Gra ma pomóc amerykańskim strategom zgłębić arkana sztuki wojennej XXI wieku oraz pozwoli zaoszczędzić pieniądze na próby z bronią (według słów Fargo). Co o tym sądzić? Czy śmiać się, czy pogratulować firmie Interplay pomysłowości i tupetu? Ocenę pozostawiam Wam. (frogger)

## FUNKY BOX

Gra znana do tej pory z automatów nadchodzi teraz na Saturna. Niestety, nie została w żaden sposób zmieniona, więc wszyscy, którzy ją znają z maszyn, nie mają właściwie po co sięgać po wersję konsolową. Funky Box to w miarę klasyczna gra bokserska, wyróżniająca się tym, że zawodnicy w miejscu głów mają sześciany z wmontowanym zdjęciem (wiem, brzmi dziwnie, ale tak właśnie jest). Poza tym program pozwala na stworzenie własnego zawodnika i prowadzenie jego kariery sportowej. Termin: już jest. Producent: Sega. Platforma: Sega Saturn. (frogger)

## INFOSYSTEM '97

Poznańskie targi komputerowe Infosystem '97 nie były zbyt interesujące dla graczy. Tym razem, wbrew pogłoskom, nikt nie zorganizował „jaskini gier" czy innych tego typu atrakcji. Owszem, na kilkunastu stoiskach prezentowano gry, a wielu wystawców miało w ofercie rozmaite programy multimedialne, ale pograć (o, przepraszam – przetestować produkt) dało się zaledwie w kilku miejscach. Wśród „rozrywkowych" wystawców prym wiodło Tornado, które oprócz licznych akcesoriów do peceta i Sony PlayStation zaprezentowało „alejkę gracza": zaplecze stoiska zajmowały stojące w równym szeregu stanowiska z konsolami PSX, otoczone przez tłumy młodzieży. Na ekranach migały tytuły najnowszych gier, które Tornado rozprowadza w Polsce.

Nie do pogardzenia była także oferta wiodących polskich dystrybutorów gier komputerowych, spośród których na Infosystemie pojawiły się firmy: IPS Computer Group, LiComp i Mirage. IPS zaprezentowała wersję specjalną gry KKND, zawierającą sceny z kręcenia filmu „Góra Dantego", zaś Mirage promowała przede wszystkim swoją spolszczoną wersję przygodówki Smurfy.

Znacznie więcej firm oferowało gry i programy edukacyjne. Warto spośród nich wymienić Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, które prezentowały multimedialny elementarz „Klik uczy czytać" oraz opracowaną wspólnie z firmą Vulcan serię programów edukacyjnych dla szkół podstawowych i średnich. Na stoisku firmy Mediascape można było zapoznać się z multimedialną bajką „Lulu i jej książka" w wersjach PC/Windows oraz Macintosh, zaś Albion oferował liczne gry i programy edukacyjne dla dzieci i dorosłych.

Gracze o szerszych horyzontach na pewno znaleźli na targach wiele ciekawostek, jak choćby: na stoisku Panasonic pierwszy monitor o zupełnie płaskim kineskopie (tak płaskim, że wydawał się wklęsły) albo stacja graficzna Intergraph wystawiona w ramach rankingu Wydawnictwa LUPUS (jedyne trzysta ileśtam milionów, a „renderuje trukolorowe animacje w rialtajmie", jak wyraził się z podziwem jeden z domorosłych „szpecjalistów". Ale dla przeciętnego pożeracza joysticków Infosystem był wydarzeniem dość bezbarwnym. Patrząc więc na dzikie tłumy młodych ludzi, którzy po prostu przyszli... zobaczyć komputery, odczuwałem dumę z młodego pokolenia. Płonne są więc nadzieje kierownictwa MTP, że w przyszłości przeznaczenie jednej hali tylko dla graczy pozwoli odetchnąć wystawcom od „najazdów" młodzieży.

Zgredaktor

## Nowy gracz na rynku – TopWare

16 kwietnia odbyło się w Bielsku–Białej spotkanie rozpoczynające oficjalną działalność niemieckiej firmy TopWare na rynku polskim. I nie byłoby w tym nic sensacyjnego (w końcu każdy może wejść na polski rynek), gdyby nie parę szczegółów.

Po pierwsze i najważniejsze dla każdego gracza – TopWare produkuje gry w Polsce, a te już wkrótce zagoszczą na sklepowych półkach. Po wtóre – gry mają być wysokiej jakości, za to po wyjątkowo niskich cenach.

TopWare zajmuje się przede wszystkim dystrybucją oprogramowania. Robi to na tyle skutecznie, że w Niemczech nie ma konkurencji pod względem liczby sprzedanych CD-ROM-ów. Żywi nadzieję na podobny sukces w naszym kraju, gdzie, zdaniem prezesa firmy – Dirka Paula Hassingera, ceny gier są o wiele za wysokie. Prezes polskiego oddziału TopWare – Adam Migociak – zapewnił, że wszystkie nowe gry i programy użytkowe wydane w Polsce nie będą kosztowały więcej niż 40 zł (sic!). Obaj prezesi zgodnie stwierdzili, że powinno to zniechęcić piratów do kopiowania ich produktów, a posiadaczy komputerów zachęcić do kupowania oryginałów.

Oczywiście, gdy przekazałem informacje o cenach członkom redakcji, niektórzy z nich (przez miłosierdzie nie wskażę palcem niedowiarków) oświadczyli, że tak tanie produkty najprawdopodobniej nadają się jedynie do uszczelniania okien na zimę. I tu kolejna niespodzianka.

Przy produkcji gier współpracują słynne nazwiska, gwarantujące wysoki poziom wykonania. Otóż na spotkanie w Bielsku przyjechał znakomity kompozytor, Harold Faltermayer, przywożąc muzykę do najnowszej przygodówki zatytułowanej Jack Orlando. Drugą gwiazdą, użyczającą w wersji polskiej gry głosu głównemu bohaterowi, będzie bardzo znany aktor, którego nazwisko nie zostało jeszcze podane do wiadomości publicznej.

Oprócz Jacka Orlando zaprezentowano także grę strategiczną Earth 2140 i dedykowaną dzieciom, kolorową zręcznościówkę Freddy (bardziej szczegółowe informacje o grach w ramkach).

Po zwyczajowym obejrzeniu produktów i bliższym zaznajomieniu się z bufetem, żurnaliści (wraz z niżej podpisanym) zgromadzili się wokół Harolda Faltermeyera, aby otrzymać jego autograf serwowany na plakacie Jacka Orlando. Kompozytor z dużą wprawą wypisywał kolejne dedykacje, choć miał wyraźne kłopoty z literami będącymi wyłączną specjalnością polskiego alfabetu.

Po zakończeniu części oficjalnej i półoficjalnej, gdy wszyscy już sobie poszli – z wyjątkiem wścibskiego do granic przyzwoitości i niezmordowanego wysłannika Gamblera – zmęczony mistrz dał jeszcze minikoncert, w którym na życzenie zagrał „Axela F." (słyszałem oryginał!).

Pobyt Harolda Faltermeyera w Polsce był niewątpliwie wydarzeniem artystycznym, natomiast konferencja zorganizowana przez TopWare pokazała jedno: pod koniec sierpnia pojawią się w Polsce gry na (prawie) każdą kieszeń. I zobaczymy, jak to wpłynie na rynek, na którym cena 40 zł za nowy produkt jest w tej chwili czystą abstrakcją.

Patrzył i słuchał

niespecjalny wysłannik Sir Haszak



*Po wyjściu wszystkich gości minikoncert. Za fortepianem – Harold Faltermeyer. Za nim od lewej stoją: Dirk Paul Hassinger, Alicja Szmukala, dyrektor TopWare w Polsce oraz Adam Migociak.*



*Oficjalna konferencja prasowa. Od lewej stoją: Dirk Paul Hassinger – prezes TopWare, Harold Faltermeyer, Adam Migociak – prezes polskiego oddziału TopWare, Jan Jasiński – dyrektor filii TopWare w Krakowie.*

### Harold Faltermeyer

jest znany przede wszystkim z muzyki filmowej. Spod jego palców wyszedł „Axel F.", czyli temat muzyczny „Gliniarza z Beverly Hills". On to dwukrotnie otrzymał nagrodę Grammy za muzykę do „Top Guna" i „Gliniarza z Beverly Hills 2". Za utwór do tego ostatniego filmu – „Shakedown" – został także nominowany do Oscara. Jest również producentem muzycznym (m.in. Pet Shop Boys – „So Hard", „Discography").

*Sir Haszak*: Dlaczego zdecydował się Pan na skomponowanie muzyki do gry?

*Harold Faltermeyer*: Trzeba próbować w życiu różnych rzeczy, a to było dla mnie zupełnie nowe doświadczenie. Praca nad muzyką do gry rozszerzyła horyzont moich zainteresowań. Mogłem spróbować swych sił w muzyce jazzowej, której dotąd nie komponowałem.

*S.H.*: Czym różni się tworzenie muzyki do filmu od pisania muzyki do gier?

*H.F.*: Ścieżka dźwiękowa w filmie jest ściśle związana z obrazem, z każdą klatką filmu. W grze staje się całkowicie autonomiczna, bowiem rozwój akcji zależy od gracza. Muzyka powinna więc tworzyć ogólną atmosferę. Przykładem tego jest Jack Orlando.

*S.H.*: Podczas ogólnej konferencji prasowej tłumacz powiedział, że jest Pan za stary na gry...

*H.F.*: To nie do końca prawda. W gry rzeczywiście nie gram, ale głównym powodem jest to, że po całym dniu pracy z komputerem robią mi się kwardatowe oczy. Nie mam już na nie siły.

*S.H.*: Nie grał Pan zatem w Jacka Orlando?

*H.F.*: Grałem i przeszedłem, ile mogłem. Było to bardzo sympatyczne, choć nie dałem rady ukończyć gry. Za to całe przejście obejrzałem na wideo.

*S.H.*: Ostatni film z Pana muzyką ukazał się w 1995 r. Wcześniej co roku ukazywał się jeden tytuł lub dwa. Teraz dowiadujemy się, że najprawdopodobniej napisze Pan muzykę do kolejnej gry firmy TopWare. Czyżby zmiana branży?

*H.F.* (ze śmiechem): Nie. Gry to tylko jedno z pól mojej działalności. Piszę teraz muzykę do pełnometrażowego filmu fabularnego, pracuję nad miniserialem telewizyjnym, a także promuję dwie niemieckie grupy popowe. Nie mam zamiaru zawężać się do jednej dziedziny. Moje życie staje się bogatsze.

*S.H.* Życzę zrealizowania wszystkich projektów i dziekuję za rozmowę.

### Freddy

Powstająca w rzeszowskim oddziale firmy TopWare sympatyczna i kolorowa zręcznościówka przedstawia przygody chłopca zmniejszonego przez kosmitów, których statek przypadkowo zestrzelił z procy. Przechodząc 13 etapów gracz pomaga mu wrócić do normalnych rozmiarów i jednocześnie poznaje świat z zupełnie innej perspektywy. Przeszkodę stanowić będą m.in.: sfrustrowana szczoteczka do zębów, która wypadła słabo w teście pomidorowym i biedronka myśląca, iż jej krop-



ki są przerażające (naprawdę groźny okazuje się jej chitynowy pancerzyk). Adresatem gry są dzieci, co zresztą zaakcentowano przez wprowadzenie 2 poziomów trudności. Nic też dziwnego, że sporo pracy włożono w grafikę. Animacja głównego bohatera liczy 2000 klatek. Na swojej drodze spotka on ponad 50 stworzeń, które wraz z tłami będzie można oglądać w rozdzielczości 640×480 w 65 tys. kolorów. Atmosferę będzie tworzyć dynamiczna muzyka wzbogacona o przestrzenne efekty dźwiękowe. Gra przeznaczona jest dla komputerów 486 DX4/100 z 16 MB RAM, napędem CD-ROM 4× i zainstalowanym systemem Windows 95 lub NT. Powinna się ukazać w maju.

## Jack Orlando

Akcja tej przygodówki rozgrywa się w Ameryce lat 30. Prywatny detektyw Jack zostaje wrobiony w morderstwo. Dzięki znajomościom w lokalnej policji udaje mu się uniknąć więzienia, ale musi błyskawicznie odnaleźć prawdziwych sprawców. Kierownik projektu, Andrzej Postrzednik zdradził, że bohater nikogo w grze nie zabija. Był to wymóg rynku niemieckiego, na który gra trafi w pierwszej kolejności, a który jest wyjątkowo restrykcyjny, jeśli chodzi o pokazywanie przemocy w grach. Detektyw zatem raz strzela, ale nie trafia. Skutecznie używa pistoletu tylko do ogłuszania przeciwnika.



Zajmująca 2 płytki CD-ROM gra chodzić będzie w wysokiej rozdzielczości 640x480 w High Color. Grafika, w całości ręcznie rysowana, powstała przy udziale rysowników ze Studia Filmów Animowanych w Bielsku-Białej. Do gry Jack Orlando napisano 7700 dialogów, które zostaną kolejno przetłumaczone na języki: niemiecki (do Niemiec gra trafi w czerwcu), angielski, hiszpański, japoński i... polski. Stanie się tak ponieważ gra powstaje w języku będącym mieszaniną polskiego, angielskiego i niemieckiego. Według zapowiedzi do polskich sklepów trafi w sierpniu.



## Earth 2140

Akcja tej gry strategicznej czasu rzeczywistego rozgrywa się w XXII wieku. Świat podzielony jest między 2 społeczności: zdegenerowaną cywilizację zachodnią, zajmującą Amerykę i Europę Zachodnią (United Civilized States – UCS) oraz despotyczną cywilizację wschodnią, zamieszkującą Europę Wschodnią i Azję, a rządzoną przez dynastię (Eurasian Dynasty – ED). ED



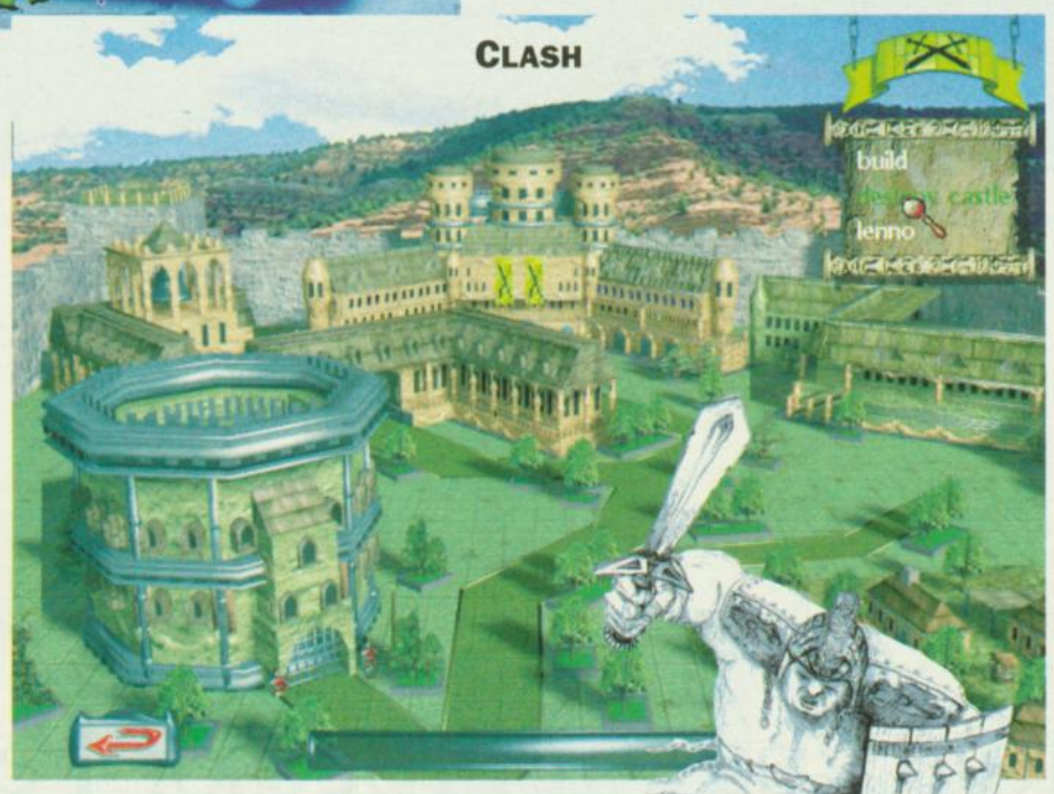
brakuje surowców i tylko ekspansja terytorialna i przechwycenie nowych złóż da jej nadzieję na utrzymanie swej pozycji na świecie.
Gra ma łączyć dowodzenie oddziałami z wątkiem ekonomicznym (eksploatacja nieodnawialnych bogactw naturalnych, dbanie o produkcję energii) i badawczym (opracowywanie jednostek o coraz lepszych parametrach techniczno-taktycznych). Celem najczęściej jest zniszczenie bądź przechwycenie wroga, jednak gracz nie musi nadzorować wykonania każdego zadania. Może skoncentrować się na planowaniu strategicznym, oddając oddziały pod komendę jednego z generałów kierowanych przez komputer. W zależności od otrzymanych rozkazów, generałowie ci bronią się lub poszukują wroga, aby go zaatakować. W arsenale gracza znajdą się jednostki naziemne, nawodne i latające.





Na uwagę zasługuje grafika. Gra będzie pracować w rozdzielczościach 640×480 lub 800×600 z paletą 65 tys. kolorów). W prezentowanej nam wersji gry szczególnie okazale wyglądają wybuchy, ogień i dymy.
W polskich sklepach gra powinna się pojawić w sierpniu.

## Clash




Wrocławska firma Leryx LongSoft już od roku zajmuje się tworzeniem turowej gry strategicznej osadzonej w świecie fantasy, w której poganie walczyć będą z chrześcijanami. Łączy ona pomysły z gier Warlords, Heroes of Might and Magic oraz Warcraft z oryginalnymi konceptami.

Do tych ostatnich z pewnością należy wprowadzenie dworu, którego postacie odgrywają sporą rolę w grze. Tworzyć go będą: król (jego utrata kończy grę), królowa (osoba kapryśna, która może jednak dać następcę tronu), następca tronu (likwiduje zagrożenie rozpadu państwa po śmierci króla), zausznik (informuje o intrygach na dworze i niebezpieczeństwach, czyhających na króla), dyplomata (ryzykuje życiem, wypełniając zlecone misje w zamkach sąsiadów), biskup/druid (potrafią nawracać innowierców, ułatwiając zadanie dyplomacie; z ludźmi tej samej wiary łatwiej się dogadać), dowódca (zwiększa współczynniki oddziałów). W grze będzie można wybrać tylko 3–4 postacie, bowiem liczba punktów potrzebnych do ich „zakupu" jest ograniczona.



Duży nacisk położono także na walkę honorową. Jeśli gracz zaatakuje przeciwnika nie wypowiedziawszy mu przedtem wojny, grozi mu kara boża, polegająca np. na zniszczeniu jednego z jego zamków. Czeka go również ochłodzenie stosunków z pozostałymi państwami (w jednej grze może być w sumie 5 nacji).

Mocną stroną gry powinna być inteligencja komputera. Na razie razem z Alexem przetestowaliśmy strategię komputera w bitwie (do rozgrywania bitew przeznaczona jest osobna plansza) i po 2 razy ponieśliśmy sromotną klęskę (usprawiedliwienie stanowi fakt, że wróg był silny). Nad modułem strategii ogólnej trwają jeszcze prace, więc trudno powiedzieć, czy będzie równie dobra.



Oprócz tego gracza czeka jeszcze wiele innych atrakcji: pułapki zastawiane przez wrogów, zasadzki, rozbudowane opcje dyplomatyczne, dopracowane krótkie filmiki sygnalizujące niektóre wydarzenia podczas gry, 33 rodzaje oddziałów, które będzie można produkować w zamkach.

Gra zostanie podzielona na 2 kampanie liczące po 10 misji. Oprócz tego znajdzie się w niej 20–30 pojedynczych scenariuszy.

Termin: sierpień 1997. Producent: Leryx LongSoft, Platforma: PC CD-ROM.
(Sir Haszak)





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

# Zgadnij kto rozbawia procesor Pentium®?

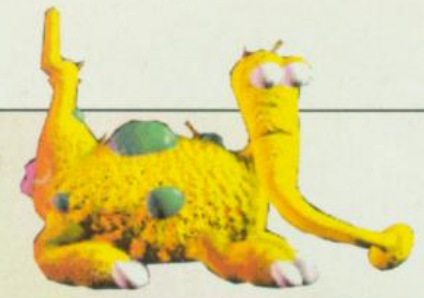


Wśród specjalistów produkujących procesory Pentium® w firmie Intel jest grupa, która zdecydowanie się wyróżnia. To pracownicy działu technologii wzbogacania funkcji multimedialnych, zwanej technologią MMX™. Zostali specjalnie przeszkoleni, by spełniać tylko jedną misję – rozbawić procesor Pentium®.

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

► www.intel.com

intel®
The Computer Inside.™



# DOWN IN THE

Na promocję tego tytułu producenci wydali niemałe pieniądze. Akcję reklamową Down in the Dumps rozpoczęto wiele miesięcy przed ukazaniem się gry. Wytworzono atmosferę oczekiwania... no właśnie, na co? Na jaki produkt? Zapowiadano niezwykle interesujące przygody, pełne humoru i niespodziewanych zwrotów akcji oraz niecodzienną i wyjątkowo ładną grafikę. I wyobraźcie sobie, stała się rzecz niesłychana. TO WSZYSTKO OKAZAŁO SIĘ PRAWDĄ! Down in the Dumps jest genialna i w ogóle ekstra-super-power-adventure-game-for-everybody.

## Fabuła

Bohaterowie gry to familia Blubów. Najzwyklejsza we wszechświecie, zupełnie normalnie wyglądająca (popatrzcie na screeny), nie obciążona genetycznie (poza zaklętą w DNA chroniczną głupotą) sześcioosobowa rodzina plus wierny, żółty „piesek" Stinky o wyglądzie mrówkojada. Podczas podróży swoim, nadającym się na złom, statkiem kosmicznym rodzina ulega drobnemu wypadkowi. Międzygalaktyczne punki, w grze zwane bad guyami (jeszcze głupsze od najgłupszego z Blubów), nieuważnie prowadząc własną rakietę doprowadzają do zderzenia. W jego następstwie zarówno punki, jak i nasi bohaterowie lądują awaryjnie na nowojorskim wysypisku śmieci. Po drodze strącają gościa myjącego Statuę Wolności, który – równie wdzięcznie jak ich statek – spada na ziemię, obwieszczając przy tym swoje niezadowolenie straszliwym wrzaskiem.

Wszystkie postacie występujące w grze są bardzo małe w porównaniu z ludźmi. Dzięki temu plastikowa butelka po jakimś detergencie doskonale nadaje się na dom czteropiętrowy dla sześcioosobowej rodziny. Gdy już jesteśmy przy domu, to trzeba wspomnieć, że służy on Blubom za schronienie w czasie potrzebnym na odnalezienie części brakujących do naprawy statku kosmicznego, który w trakcie lądowania doznał rozległych uszkodzeń (rozległych to bardzo dobre słowo, ponieważ części rozprysły się po całym wysypisku).





Hurry up -- i'm missing the game.

Grę rozpoczynamy w chwili, gdy dzielni kosmici wspólnym wysiłkiem przygotowują wspomnianą butelkę do zamieszkania. Czekają na nas cztery epizody w różnych sceneriach. Autorzy po mistrzowsku wykorzystali pomysł umiejscowienia akcji gry na wysypisku śmieci. Udało im się przedstawić różnorodne przedmioty i żyjątka, które można tam spotkać. Wszystko, z czym mamy do czynienia, jest jedyne w swoim rodzaju. Nic się nie powtarza, a więc nic się nie nudzi.

## Sterowanie

Już w trakcie instalowania programu okazuje się, że obsługa gry jest przejrzysta i wygodna. Interfejs jest zupełnie standardowy, ciekawostkę stanowi jedynie inventory, w którym rzeczy przechowywane są „luzem", tzn. nie mają osobnych przegródek. Początkowo byłem źle nastawiony do takiego rozwiązania. Bałem się, że większa liczba przedmiotów spowoduje bałagan i utrudni orientację. Z czasem jednak okazało się to bardzo wygodne. Co prawda, bałagan był, ale za to wszystko zmieściło się na jednej stronie inventory. Żadnego przewijania!



Leave me alone!

## Wizja

Powiedzieć, że graficzna strona Down in the Dumps mieści się w standardach jakościowych przyjętych na rynku to mało. Można śmiało stwierdzić, że produkt sam je tworzy. Dokładność przedstawiania obiektów, na jaką pozwala grafika w wysokiej rozdzielczości, wreszcie została należycie wykorzystana. Autorzy zlikwidowali problem, z którym dotąd niewielu sobie poradziło. Animacja renderowanych postaci była zazwyczaj sztuczna i jednostajna. Bohaterowie biegali, skakali i jedli zawsze tak samo monotonnie.

Informatycy z Philips Media pokazali, że filmikom można dodać wigoru. Przedsmak dynamicznych animacji mieliśmy już w Alien Odyssey. Te same postacie, fantastycznie kolorowe i bardzo zabawne, poruszają się tak niepowtarzalnie naturalnie i płynnie, jak bohaterowie filmów Walta Disneya. W dodatku świat, w którym je umieszczono, jest doskonale namalowany. Dokładne, kolorowe, ciekawe tła to następny atut gry. Urozmaicone animowanymi elementami, niewątpliwie ożywiają otoczenie.

Przechodzenie z jednej lokacji do drugiej również jest okraszone animacjami. Gdy bohater znajdzie się na skraju monitora, zaczyna się filmik. Kamera „leci" za postacią, pokazuje ją z wielu ujęć (może być z przodu, z tyłu, z boku, przy czym ujęcia zmieniają się płynnie), a na następnej planszy wraca do standardowego ustawienia. Takie „połączenia" są inne dla każdej z dziesiątków lokacji. Są też dowcipne, tak jak i cała gra. Postacie się potykają, podśpiewują lub wystrzeliwują się z gumy do żucia.

Down in the Dumps

Dystrybucja: IPS CG

Wymagania sprzętowe

486DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM 4×

# DUMPS

**Fonia**

Muzyki właściwie w grze nie ma. Czasami pojawiają się jakieś melodyjki, np. gdy wstępujemy do baru. Nastrój utrzymują odgrywek Disneya. Siadam przed TV, opuszczam realny świat i daję się pochłonąć tak, że nic do mnie nie dociera (no, chyba że ktoś mi zasłania obraz). To poznane w dzieciństwie i czasem (choć już trochę rzadziej) przeżywane dziś uczucie, towarzyszyło mi przez cały czas grania w Down in the Dumps. Jest to tym dziwniejsze, że zarówno tematyka gry, jak pokazywany typ kultury zasadniczo odbiegają od spotykanych w filmach poczciwego Walta.



wane sample. Chodzimy po wysypisku w słoneczny dzień i słyszymy jak szumi sobie śmierdzący potoczek, a muszki wesoło brzęczą nad rozkładającymi się śmieciami. Wszystkie odgłosy są bardzo wyraźne. Podobnie rzecz się ma z dialogami, w których zrozumieniu pomagają wyświetlane napisy. A zapewniam, że jest czego słuchać. Świetne, dowcipne i naturalnie wygłaszane teksty są utrzymane w tonie „jajcarsko–złośliwym".

## Grywalność

Należę do grona podstarzałych chłopców, których w życiu niewiele rzeczy zajmuje tak, jak oglądanie klasycznych kreskó-



Ale, do czego zmierzam? Otóż zauważcie, jak łatwo jest wyrwać kogoś (w naszym wypadku gracza) z wyżej opisanego stanu, dzięki wprowadzeniu jakiegoś denerwującego elementu. Panom z Philips Media udało się tego uniknąć, za co należą się gromkie brawa.

Standardowe próbowanie wszystkiego na wszystkim przestało być zajęciem nudnym. Rozwiązanie jest proste i doskonałe – sprawić, żeby gracz sam chciał wszystkiego spróbować. Jak tego dokonano?



Otóż praktycznie każda akcja jest nagradzana jakąś scenką. Poczęstujesz bad guya papierosem – odpowie Ci, że należy do międzygalaktycznego związku niepalących punków. Takie rozwiązanie wyzwala w graczu ciekawość, co stanie się po zrobieniu czegoś. Chcesz wiedzieć, czym skończy się podpalenie wiernego Stinkiego? Po prostu spróbuj. Szalone pomysły nagradzane są efektownymi animacjami. I choć najczęściej nie prowadzą do rozwiązania, warte są obejrzenia. Rzecz jasna, wszystkie akcje bardzo śmieszą i intrygują.

Gra ma niezwykły klimat. Nie jest podobny do klasycznego nastroju tajemniczości, najczęściej spotykanego w przygodówkach. Jest natomiast ściśle związany z pewnym, ostatnio bardzo modnym, stylem bycia, nacechowanym przekorą, uszczypliwością, indywidualizmem, ale także życzliwością dla świata. W połączeniu z faktem, że w grze wszystko jest



dozwolone i nikomu nie może stać się krzywda, stwarza to doskonałą iluzję świata, gdzie głównym celem jest robienie sobie jaj ze wszystkich i wszystkiego.

## Podsumowanie

Koniec, bomba, kto nie zagra, ten trąba.

TYMOTEOO

rozwiązania

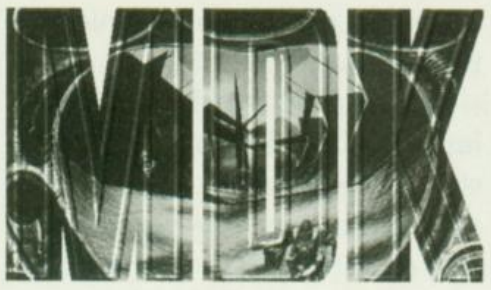
Pełne rozwiązanie gry publikujemy na stronie 54.




Philips Media 1997
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 97%
Dźwięk: 80%
**Ogółem: 97%**



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

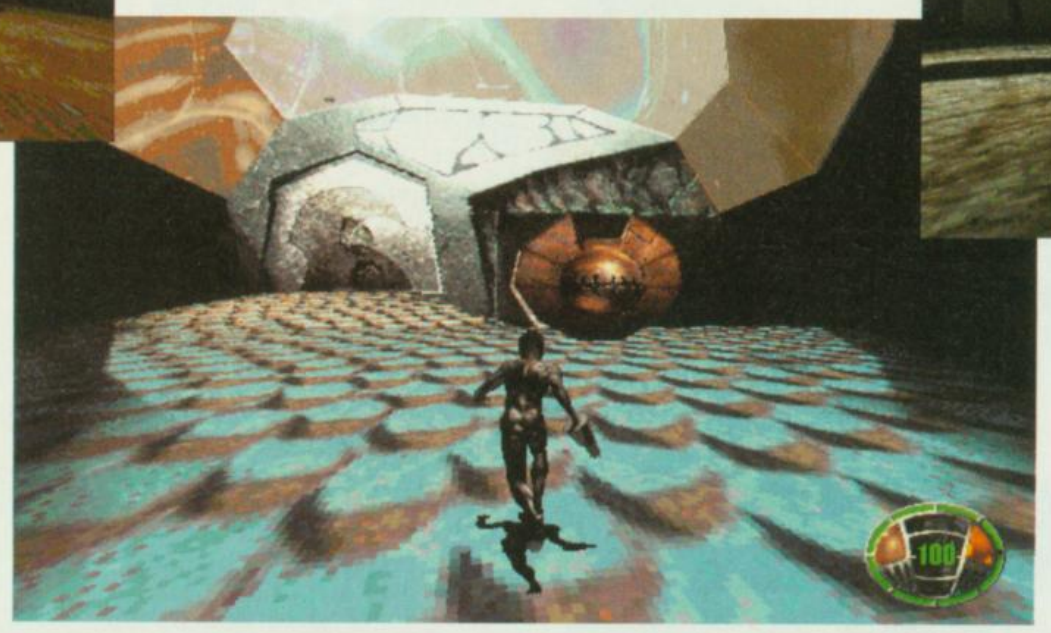



To zdecydowanie najbardziej tajemniczy skrót, jaki dotąd został użyty w jakiejkolwiek grze. Spekulacje na temat jego rozwinięcia toczyły się od dawna, zostały nawet wykorzystane przez firmę w reklamach. Co więc znaczy MDK? Nieoficjalnie, ponieważ sami twórcy się tego wypierają, oznacza to mniej więcej „Murder, Death, Kill", czyli „Morderstwo, Śmierć, Zabijanie". Brzmi obiecująco.



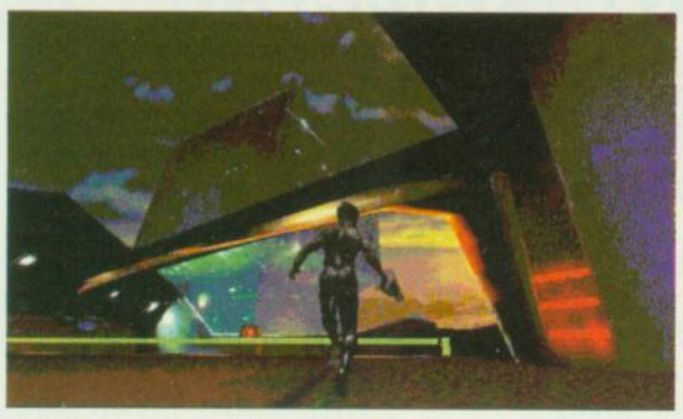
Na Ziemię, naszą kochaną małą planetkę, po raz kolejny najeżdżają hordy Obcych. Jednak tym razem autorzy pokusili się o bardzo ironiczne potraktowanie tematu. MDK nie jest nawet w połowie tak mroczna, na jaką wygląda. Tak między nami mówiąc, ta cała gra to wielkie jaja. Wcielamy się w postać młodego Kurta Hectica, który w momencie ataku na planetę znajdował się w bazie satelitarnej doktora Fluke'a Hawkinsa. Doktor ten – będąc osobą średnio zrównoważoną psychicznie – zdecydował, że Kurt ma za zadanie uratować świat. Dokona tego, używając specjalnego kostiumu skonstruowanego przez doktora.

Świat widać zza pleców głównego bohatera. Jest to dosyć podobne do Tomb Raidera, z tym że w TR wszystko było trójwymiarowe, łącznie z Larą Croft. Kurt jest spritem. Mimo to doskonała animacja postaci i duża liczba funkcji, które może wykonywać, całkowicie przesłaniają brak trzeciego wymiaru. Kurt potrafi normalnie skakać, biegać i strzelać, a oprócz tego jego kostium wyposażony jest w wiele bardzo ułatwiających życie dodatków. Jeżeli w trakcie skoku bohatera przytrzymamy klawisz, z jego pleców wyskakuje specjalny spadochron, który znacznie zwiększa długość skoku. Przyspieszenie, jakie daje kostium, zamienia Kurta w małą lokomotywę zasuwającą 60 km/h. Oprócz tego w hełmie zamontowany jest specjalny system snajperski, o którym za chwilę.









Podstawowe wyposażenie Kurta to karabin maszynowy z nie kończącą się amunicją oraz specjalna broń snajperska zamontowana w hełmie. Obydwie są bardzo przydatne.

W trakcie podróży przez kolejne etapy można znaleźć wiele dodatków: moździerz, granaty snajperskie (zwane także rakietami) oraz bomby o swojsko brzmiących nazwach – „Najmniejsza na świecie eksplozja nuklearna" oraz „Najbardziej interesująca bomba świata".

Osobna sprawa to tryb snajperski. Pozwala załatwiać obcych z BARDZO dużych odległości. W niektórych miejscach jest niezbędny i trzeba go użyć, w innych przydatny, ale niekonieczny. W każdym razie, robi wrażenie. Przybliżenie celu zupełnie nie pogarsza jakości obrazu. SVGA zostaje SVGA i piksele nie zamieniają się nagle w plamy zajmujące pół ekranu. Nie ma nic przyjemniejszego niż strzelenie Obcemu prosto w oko. Zresztą, jest to specjalnie punktowane. Tryb snajperski umożliwia też używanie moździerza, granatów snajperskich oraz małego domowego armageddonu w postaci nalotu Maxa. Max to... pies profesora, który ma zwyczaj przelatywać nad terenem w swoim samolocie i niszczyć wszystko, co się akurat nawinie. Chłodne. Huh, huh...

MDK bardzo mi się podobała. Doskonała grafika, świetna klimatyczna muzyka, dźwięki na wysokim poziomie. Całość robi bardzo pozytywne wrażenie. To po prostu doskonała gra zręcznościowa, bardzo relaksująca i przyjemna.

Jeszcze jedna rzecz jest warta wspomnienia. Gra została wydana całkowicie po polsku. Stało się tak dzięki firmie CD Projekt. Niestety, tłumaczenie nie jest doskonałe. Najbardziej rozbawiło mnie wyjaśnienie znaczenia słowa „strafe", czyli tzw. strafingu (przesuwanie się na boki). Słowo zostało przetłumaczone jako „bombardowanie". Mamy więc „bombardowanie w lewo" (strafe left), oraz „bombardowanie w prawo" (strafe right). No cóż. Tak bywa, jeżeli do tłumaczenia gier wynajmuje się kogoś, kto w ogóle się nie zna na komputerowej rozrywce.

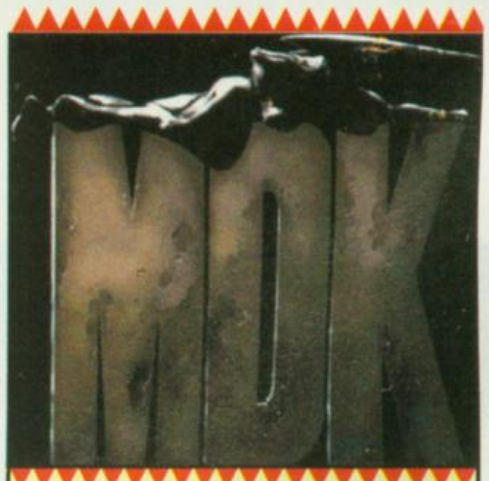
ZOOLTAR

Wymagania sprzętowe

Pentium 75, 8 MB RAM, CD-ROM

MDK

Dystrybucja: CD Projekt




Interplay 1997
3D
PC CD-ROM
Grafika: 90%
Dźwięk: 80%
**Ogółem: 94%**

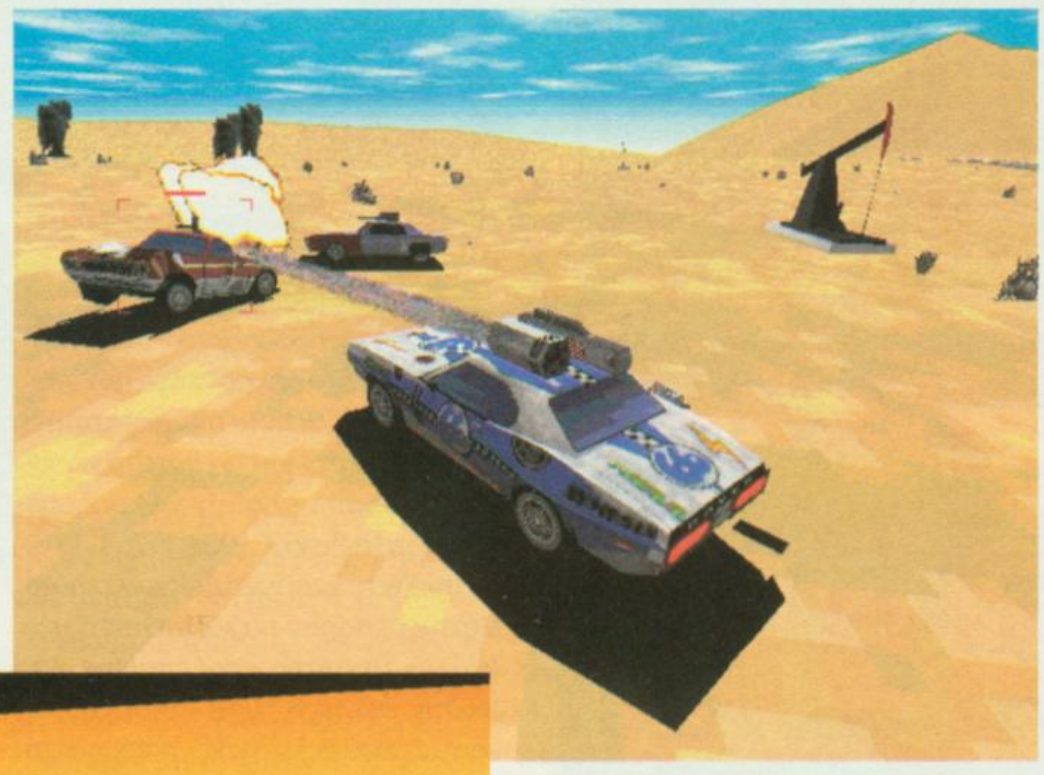
# INTERSTATE '76

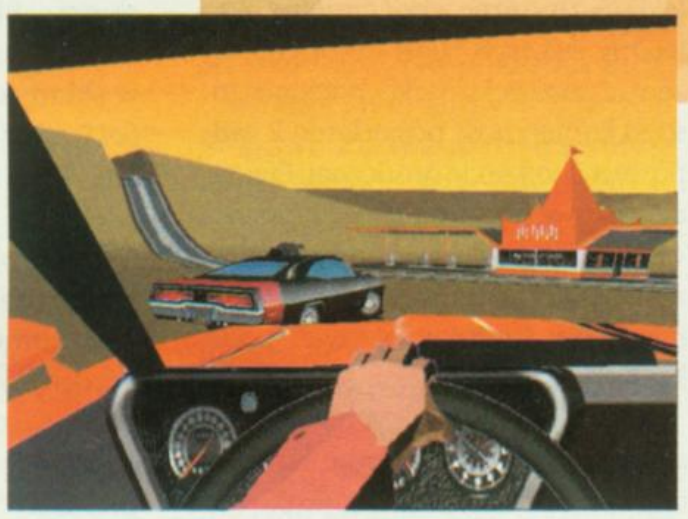
Oto mam niewątpliwą przyjemność przedstawić grę, która (moim skromnym zdaniem) będzie jedną z najlepszych gier tego roku. A na pewno – najbardziej oryginalną.

Alternatywny rok 1976. Po autostradach Ameryki grasują gangi w ciężko uzbrojonych samochodach. Są to prawdziwe krążowniki szos. Karabiny maszynowe, wyrzutnie rakiet i miotacze ognia sterczą z każdej strony pojazdów, niszcząc wszystko, co nawinie się pod celownik. Z rozbitych samochodów odzyskiwane są części, których następnie mechaniczni padlinożercy używają do budowania coraz lepszych, szybszych i śmiercionośnych maszyn.



Na drogach panuje całkowite bezprawie. Jedyni, którzy potrafili się przeciwstawić szalejącym przestępcom, to członkowie grupy zwanej „auto-vigilante". Oczywiście, Ty graczu jesteś jednym z nich. Nazywasz się Groove „Swinger" Champion i jesteś bratem Jade „Vixen" Champion, jednej z najlepszych vigilante. Niestety, Jade została zabita przez niejakiego Antonio Malochio. Twoim zadaniem jest pomścić siostrę i zapobiec niecnym planom Malochia. Jedyny problem polega na tym, że nie bardzo masz na to ochotę.





Krótko mówiąc, świat gry to połączenie Mad Maxa z serialem „Starsky & Hutch", wyświetlanym obecnie w Polsacie. Z tego pierwszego wzięty jest pomysł walk samochodowych, a z tego drugiego – ogólny klimat lat 70. Fryzury afro, dzwony i pokręcona muzyka są wszechobecne.

Gra wykorzystuje ten sam engine graficzny, co MechWarrior 2 i trzeba przyznać, że wygląda niesamowicie. Mam na myśli oczywiście tylko wyższą rozdzielczość, bo w niższej (chociaż są mniejsze wymagania sprzętowe) – to tylko „połowa gry". We wszystkich samochodach, a jest ich około 30, widać najmniejsze detale. Od razu można poznać nie tylko ich markę, ale nawet rodzaj uzbrojenia. Krajobraz urozmaica co pewien czas jakieś miasto lub stacja benzynowa.

Już od początku gra wciągnęła mnie całkowicie. Od razu wiedziałem: „To jest świetna gra". Podstawowa część, czyli walka, została zrobiona doskonale. Quarantine w ogóle się nie umywa. Przy odrobinie wprawy nie będziecie mieli większych problemów z manewrami w stylu „obrót-o-180-stopni-i- wywalenie-z-wszystkiego-co-się-ma-w-tego-palanta-o-tam". Już dawno nie bawiłem się tak dobrze komputerowym pojazdem mechanicznym.

Na szczególną uwagę zasługuje oprawa dźwiękowa. Dawno nie widziałem gry z tak doskonale dobraną muzyką, a przede wszystkim z tak niesamowitymi dźwiękami w samej grze. Niby nic specjalnego, zwyczajne pomrukiwanie silników i wystrzały, ale wszystko występuje w pełnej krasie dopiero na autostradzie, gdy mija nas inny samochód – najpierw słychać zbliżający się pojazd, nasilenie dźwięków i szybko cichnący odgłos motoru. To normalne zjawisko fizyczne, zwane efektem Dopplera. Na dodatek, wszystkie dźwięki są krystalicznie czyste!



Niestety, gra ma jedną, ale bardzo zasadniczą wadę. Wymagania sprzętowe są, jak na nasze czasy, ZABÓJCZE. Wiem, że za rok będę się z tego śmiał, ale póki co P133 z S3V nie wystarcza do SVGA ze wszystkimi detalami. Musiałem wyłączyć tekstury, bo obraz skakał (nawet teraz animacja nie jest płynna). Ale to jeszcze nic! Absolutne minimum (podaję za producentem) to P90, 16 MB RAM i (UWAGA!!!) CD-ROM 4×.

**Wymagania sprzętowe**

Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, karta dźwiękowa, Windows 95

Jest to chyba pierwsza gra, która wymaga CD o poczwórnej prędkości. Karta dźwiękowa jest potrzebna, ale sądzę, że mają ją już wszyscy gracze.

Z tego, co zostało napisane w instrukcji wynika, że Interstate rozwija skrzydła dopiero na P166 z 32 MB RAM i dobrą kartą graficzną. Dla posiadaczy słabszych komputerów pozostają niższe rozdzielczości. Choć to nie to samo co SVGA, da się grać w tę wyjątkową grę. Mam nadzieję, że podzielicie mój entuzjazm.

ZOOLTAR '76

PS Mój podpis ma sens – urodziłem się w 1976. Huh...

**Interstate '76**

Dystrybucja: Optimus Bis



# MAGIC: THE GATHERING

Wymagania sprzętowe

486DX4/100, 16 MB RAM, Windows 95, CD-ROM 4×, SVGA




Na pewno wielu z Was od dawna czekało na tę grę. Przypomnę tylko, że pierwsze rolling demo pojawiło się już dwa lata temu. Od tego czasu przez zespół pracujący nad grą przewinęło się mnóstwo ludzi (m.in. w końcowych momentach czuwał nad wszystkim sławny Sid Meier).

Grający nie musi koniecznie znać zasad, jakimi kieruje się karciana edycja Magic: The Gathering – są szczegółowo opisane w dołączonym podręczniku. Jego dokładne przestudiowanie wystarczy w zupełności, aby móc zanurzyć się w








świat czarów. Program ma opcje pojedynku i kampanii oraz interaktywny tutorial.

W kampanii gracz przenosi się do Shalandaru, krainy, którą rządzi pięciu złych magów. Celem jest zniszczenie ich, dzięki czemu zaprowadzimy w krainie porządek i pokój. Dokonać tego możemy tylko w jeden sposób – rozgrywając pojedynki karciane z istotami zasiedlającymi krainę (nasyłanymi przez magów), by w końcu zmierzyć się sam na sam z ich twórcami. Po wygranej walce możemy zdobyć nie tylko nowe karty, ale także i wskazówki na temat lokalizacji tajnych labiryntów, w których możemy zdobyć duże ilości złota i, co najważniejsze, rzadkie i silne karty magii. Między zwiedzaniem kolejnych labiryntów możemy wykonywać różnorodne misje. Polegają one zwykle na przyjęciu posady gońca, pokonaniu wałęsającego się w pobliżu potwora lub znalezieniu karty magii. W nagrodę możemy otrzymać dodatkowy punkt życia, dobrą kartę lub magiczny kamień. Kamienie te występują w pięciu kolorach magii i służą do uaktywniania niektórych specjalnych zdolności, których możemy używać TYLKO podczas poruszania się po krainie (nie w trakcie pojedynku) – możemy np. zniszczyć najbliższego nam potwora lub teleportować się w inne miejsce krainy.



Grafika gry jest na bardzo wysokim poziomie – należy wykorzystywać rozdzielczość 1024 × 768. Przy graniu w niższej rozdzielczości sporo się traci – napisy na kartach stają się lekko rozmazane, choć czytelne. Zalecany jest tryb High Color co, razem z rozdzielczością, pociąga za sobą konieczność posiadania 2 MB pamięci na karcie graficznej. Efekty dźwiękowe nie są zbyt urozmaicone – na pierwszy plan wysuwa się muzyka, która dzięki zapożyczeniom z motywów średniowiecznych podkreśla atmosferę gry.

Zestaw kart, będących w dyspozycji grającego, obejmuje karty z czwartej edycji MTG. Dodatkowo znajdziemy 24 karty, normalnie bardzo trudne do zdobycia z powodu zaprzestania ich druku (m.in. słynny „Black Lotus") oraz 12 całkowicie nowych kart wchodzących w skład zestawu o nazwie „Astral Set", specjalnie zaprojektowanego dla edycji komputerowej.

Warto podkreślić, że firma MicroProse obiecuje całkowite przełożenie gry karcianej na komputer. Czy, biorąc pod uwagę intuicyjny i bardzo dopracowany interfejs programu, oznacza to powolny koniec edycji papierowej Magic: The Gathering?

VIZ

## MAGIC: THE GATHERING KONTRA MAGIC: THE GATHERING – BATTLEMAGE

## Zdaniem karciarza

Wygrywanie i dokupowanie kart znakomicie oddaje ideę karcianki, zwłaszcza że mocniejsze karty – podobnie jak w rzeczywistości – znacznie trudniej zdobyć niż byle commony.

Sprawa przeciwników również przypomina rzeczywistość karciarzy. Naprawdę groźni zawodnicy nie zdarzają się zbyt często. Muszę przyznać, że początkowo inteligencja komputera zrobiła na mnie wrażenie. Sprawienie, żeby komputer zachowywał się sensownie w grze tak skomplikowanej, jak Magic, musiało być niezwykle trudne. Po dłuższym czasie stwierdziłem jednak, że komputer nawet na najwyższym poziomie popełnia szkolne błędy.

Jednak najbardziej zależało mi na możliwości konstrukcji własnych talii z wykorzystaniem takich kart, jak „Black Lotos" czy seria „Moxów", i tu odrobinę się rozczarowałem. Do dyspozycji mamy tylko karty z czwartej edycji plus parę z wcześniejszych wydań – nie ma natomiast znanych dobrze w Polsce rozszerzeń, np. „Ice Age".

Spędziłem przy MTG sporo czasu, ale mimo wszystko nadal nad grę z komputerem przedkładam zabawę z prawdziwymi przeciwnikami z krwi i kości, czy z czego tam są zrobieni.

Magic: The Gathering

Dystrybucja: IPS CG

MAGIC The Gathering®

| |
|---|
| MicroProse 1997 |
| Strategiczna |
| PC CD-ROM |
| Grafika: 95% |
| Dźwięk: 68% |
| **Ogółem: 92%** |

# MAGIC: THE GATHERING - BATTLEMAGE

Gra jest bardzo skomplikowana, polecam ją więc tylko tym, którzy wcześniej mieli kontakt z papierową edycją MTG lub grali w wersję firmy MicroProse. Gra ma opcje pojedynku z przeciwnikiem (zarówno komputerowym, jak i z kolegą przez modem lub sieć lokalną) oraz kampanię.




Akcja kampanii toczy się w krainie Corondor, podzielonej na 30 regionów. Na początku utożsamiamy się z jednym z sześciu magów. Każdy z nich dysponuje talią złożoną z kilkunastu kart w dwóch kolorach magii. W grze towarzyszy nam czterech oponentów. Jeden z nich to potężny, zły mag – Ravidel, tytułowy BattleMage. Naszym celem jest zniszczenie Ravidela (możemy również grać do chwili, aż opanujemy całą krainę). Gra podzielona jest na tury. W każdej z nich możemy dokonać edycji rodzajów kart, wchodzących w skład naszej talii i podjąć próbę ataku na region sąsiadujący z naszym, który wtedy wysyła do nas swojego przedstawiciela na rozmowę. W zależności od naszych zdolności dyplomatycznych (i znajomości j. angielskiego) możemy objąć dany region w posiadanie bez walki, sprowokować pojedynek lub zyskać dodatkowe, rzadsze karty magii. Pojedynek przedstawiony jest bardzo ciekawie, w formie gry strategicznej w czasie rzeczywistym. Każde użycie karty z czarem „summon" wywołuje pojawienie się na polu bitwy żywej jednostki, którą możemy kierować – w dodatku każdy czar sygnalizowany jest głosem lektorki a la Dune 2. Sprawia to niesamowite wrażenie i w znacznym stopniu ułatwia orientację w zaklęciach rzucanych przez naszego przeciwnika.



Początkowe ekrany opcji są wykonane dość nieciekawie, ale spełniają swoje funkcje. Grafika poprawia się dopiero, gdy przystępujemy do pojedynku. Dźwięk jest na bardzo wysokim poziomie. Atmosferę podkreśla prawdziwy szczęk oręża dochodzący z pola bitwy i wspaniały podkład muzyczny. Minusem gry jest to, że podczas walki karty reprezentowane są jedynie przez obrazki – tekst ukazuje się dopiero po kliknięciu myszą na ilustracji.

Zestaw kart w grze zawiera karty z czwartej edycji MTG oraz z dodatku Mirage. Należy tu podkreślić, iż oba zestawy nie są reprezentowane w całości – części kart nie zaimplementowano ze względu na specyfikę gry.

Bardzo dobry pomysł został lekko niedopracowany. Szczególnie początkujących graczy może drażnić tempo, w jakim rozgrywa się pojedynek. Brak tu czasu na dłuższe zastanowienie się nad kolejnym posunięciem, ale takie są wymagania dobrej RTS (Real-Time Strategy). Dla graczy od dawna zaznajomionych z MTG nie powinno być to jednak wielką przeszkodą.

VIZ

Obie firmy podeszły do tego samego tematu z dwóch różnych stron. Wersja MTG wydana przez MicroProse jest bliższa ideowo edycji papierowej. Po dodaniu opcji multiplayer może dorównać oryginałowi, każdy bowiem będzie mógł sobie złożyć talię, w skład której wchodziłby np. „Black Lotus" (obecna cena tej karty wynosi ponad 300 USD) i wystawić ją do walki z kolegą. Wersję MTG przedstawioną przez firmę Acclaim należy potraktować raczej jako ofertę dla zaawansowanych. Pochwały należą się za dość interesujący sposób przedstawienia pojedynku – szczególnie za jego stronę dźwiękową. Na zakończenie dodam, że obie firmy zamierzają wyprodukować nakładki do swoich produktów umożliwiające grę poprzez Internet oraz dodatki udostępniające kolejne karty.
W celu bliższego zorientowania się w zasadach Magic: The Gathering polecam przeczytanie tematu numeru w Gamblerze 11/96, „Karty magii" oraz artykułu o Magic: The Gathering, który znajdzie się w następnym numerze – 7/97.

## Zdaniem karciarza

BattleMage jest strategią czasu rzeczywistego, rozgrywaną w jednym ze światów MTG. W tej grze karty są tylko rekwizytem pomagającym (?) rozgrywać bitwę. Za ich pomocą wywołujemy bojowe stwory i rzucamy czary pomagające naszym jednostkom lub zadające bobu przeciwnikowi. Jak już wspomniałem, nie ma tutaj podziału na tury – wszystko rozgrywa się na bieżąco, przez co niezwykle trudno jest opanować sytuację. Rzucanie czarów, wydawanie rozkazów oddziałom i używanie ich zdolności specjalnych – przy jednoczesnym śledzeniu ruchów przeciwnika i przeszkadzaniu mu w rzucaniu czarów – jest niezwykle trudne.
Przyznam się, że nie grałem w tę grę zbyt długo, a to dlatego, że niewiele w niej klimatu z mojej ulubionej karcianki, no i sama bitwa jest troszkę zbyt skomplikowana, by się dobrze bawić (choć niektórym strategom może się to podobać). Gdybym miał wybierać między MTG a MTG – BT z pewnością wybrałbym grę Sida Mayera, ale to tylko opinia starego karciarza...

BADJOY

MAGIC The Gathering BATTLEMAGE

| |
|---|
| Acclaim 1996 |
| Strategiczna |
| PC CD-ROM |
| Grafika: 67% |
| Dźwięk: 95% |
| **Ogółem: 70%** |

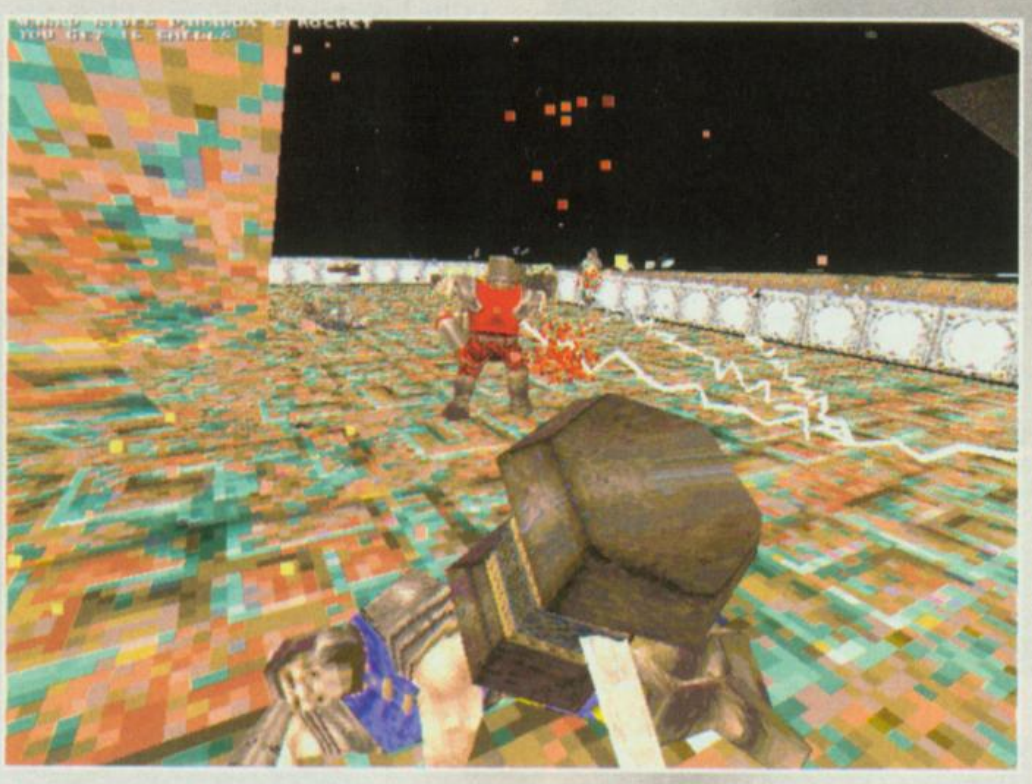


Wymagania sprzętowe

Pentium 75, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

# SCOURGE OF ARMAGON

Levelord, Paradox, Giggler. Święta trójca. Olimp twórców leveli. Mark Dochterman, Jim Dose – programiści–współtwórcy przebojowego Duke Nukem 3D. Mackey McCandlish – autor jednej z najlepszych konwersji Dooma – Doom Must Fall. Co ich łączy? Wszyscy mieszkają na przedmieściach Dallas w Teksasie i pracują w założonej przez siebie firmie software'owej – Hipnotic Interactive. Scourge of Armagon jest pierwszym projektem tego „dream teamu" i pokazuje ogromny potencjał twórczy drzemiący w zakamarkach ich genialnych umysłów.



Scourge składa się z 18 poziomów (2 ukryte) pogrupowanych w trzech epizodach. Już w trakcie pierwszego z nich nieświadomy gracz zostaje uderzony obuchem w głowę. Poziom „Lost Mines" przygniata perfekcją wykonania. Niespodzianki takie, jak: pędzący za plecami i wywołujący drżenie ziemi potężny głaz (kłania się dr Jones), spadające fragmenty sklepień, zapadające się w otchłań wrzącej lawy korytarze czy szatkujący na cząstki podwodny wiatrak powodują gwałtowne przyspieszenie rytmu serca. Po kilkunastu minutach grania można zauważyć podobieństwo niektórych rozwiązań do pewnej kultowej gry. Aż cztery osoby z Hipnotic tworzyły dla Apogee „Księcia" i jak się okazało, odcisnął on swoje piętno na ich najnowszym dziele.

Mamy więc tak uwielbianą przez wielu „interakcję" ze środowiskiem – gdzieniegdzie można zburzyć fragment ściany, zapadają się sufity i podłogi, w poziomie „Pumping Station" gracz niszczy wielką pompę, a w katedrze na ścianie rytmicznie tyka trójwymiarowy zegar. Kule zostawiają po sobie ślady na ścianach. Dzięki rozszerzeniu engine'u o tzw. rotating brushes, stało się możliwe zbudowanie lewitujących, wielkich kolczastych min przeciwokrętowych oraz dwóch wielkich, „pralek", które mielą na proszek głazy albo nieuważnych przechodniów.

Trzy nowe typy broni są miłym urozmaiceniem, choć tak naprawdę tylko jeden wart jest uwagi. Strzelba laserowa, której pociski mogą odbijać się od ścian, oraz miotacz min nie stanowią rewolucji. Dopiero Mjolnir powoduje paniczną ucieczkę przeciwników – widząc postać niosącą ogromny młot Thora wiedzą oni, że nie zostało im wiele życia. Uderzenie w ziemię wysyła w kierunku znajdujących się obok graczy morderczą wiązkę błyskawic. Jeżeli myśleliście, że „spawara" zużywa góry amunicji – poczekajcie, aż zobaczycie Mjolnira w akcji.



Szeregi wrogów zasiliły dwie odrażające kreatury: CENTROIDY – wyposażone w podwójny nailgun skorpiony, których żądło zrobi z Was miazgę przy bliższym kontakcie, oraz GREMLINY – karzełki, potrafiące ukraść broń lub wskrzesić swoich poległych towarzyszy. Na ostatnim poziomie czeka wielki BOSS, żywcem wyjęty z jednej ze znanych konwersji. Której? Tego nie zdradzę. Dotarcie do niego to przecież cel całej zabawy.

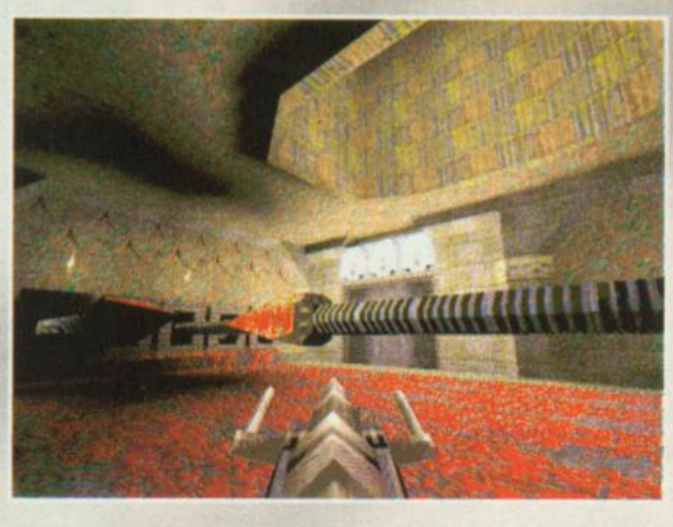
Scourge jest trudniejszy od standardowego Quake'a, a także od drugiego Mission Packa. Najlepszym graczom polecam poziom Hard, choć trzeba być wtedy przygotowanym na ciężką walkę i liczenie się z każdym gwoździem. Sytuacje, w których – mając do dyspozycji SNG i najgorszy z pancerzy – trzeba oczyścić pomieszczenie z trzech Vorów, dwóch Scragów i Shamblera nie należą do rzadkości.



Quake Mission Pack No. 1 – Scourge of Armagon

Dystrybucja: Optimus Bis





Wymagania sprzętowe

Pentium 75, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

Quake Mission Pack No. 1 ukazał się osiem miesięcy po premierze oryginalnej gry i wraz z Mission Pack No. 2 stanowi preludium do Quake'a 2 (który być może – odpukać – ujrzy światło dzienne w okolicach Gwiazdki).

Czy warto go kupić? Zdecydowanie tak. Każdy, komu choć trochę podobał się Duke i kto uważał, że Quake jest niedopracowany jako single player, będzie zachwycony. Warto kupić tę grę choćby po to, aby od czasu do czasu popatrzeć na najlepszy stworzony do tej pory level – „Black Cathedral" Paradoxa. Uważam, że posiadanie „Bicza Armagona" jest wręcz obowiązkiem każdego poważnego gracza.

ROOS




| |
|---|
| Activision/Hipnotic Interactive |
| 1997 |
| PC CD-ROM |
| 3D |
| Grafika: 94% |
| Dźwięk: 87% |
| **Ogółem: 91%** |

# Dissolution of Eternity

## Quake Mission Pack No. 2 – Dissolution of Eternity

Dystrybucja: Optimus Bis

Jak daleko ma Rogue do id software? Dziesięć metrów. Dosłownie. Biura obu firm mieszczą się w tym samym budynku, po przeciwnych stronach korytarza. Nie jest do końca jasne, czy tak bliska współpraca była owocem licencji



na produkcję Strife'a, udzielonej Rogue przez id, czy też idea „RPG Doom" pojawiła się podczas którejś z imprez towarzyskich. Teraz nie ma to już znaczenia.

### Scourge vs. Dissolution

Stojąc w pustym sklepie, na którego pustych półkach widać tylko dwa kolorowe pudełka (oba z logo Quake'a na okładce), mając w pustej kieszeni pustawy portfel, którego zawartość wystarczy na zakup tylko jednej z wymarzonych gier, wybierzcie tę oznaczoną numerem parzystym. Pierwszą z nich może sprezentują Wam rodzice z okazji najbliższych świąt/urodzin/imienin.

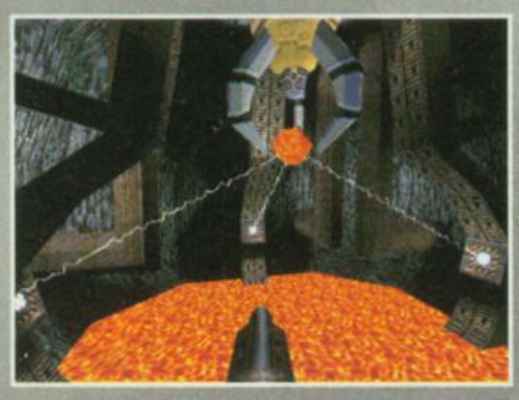
Trzy tygodnie po pierwszym packu w sklepach pojawił się drugi (był to ostatni z oficjalnych, autoryzowanych przez id software, dodatków). Autorzy „Rozpadu Eternitu" (hmmm....) mieli przed sobą bardzo trudne zadanie. Gra Strife (ich poprzedni produkt) była co najwyżej dobra, a firma Hipnotic Interactive (autorzy pierwszego packa) zgromadziła wokół siebie takie talenty, że powtórzenie jej sukcesu wydawało się być poza zasięgiem Rogue Entertainment. Jak się miało wkrótce okazać, wykonawców obu packów wybrano nieprzypadkowo.

O ile pierwszy Mission Pack oszałamiał możliwościami technicznymi engine'u gry i był popisem zdolności koderskich ludzi z Hipnotic, drugi ponad perfekcję wykonania stawia mroczną i gęstą (jak londyńska mgła) atmosferę. Epizod, którego fabuła oparta jest na wątkach egipskich,



mógłby śmiało kandydować do miana „konwersji" – część akcji rozgrywa się w piramidzie, do której wejścia strzeże posąg przypominający sfinksa, a której czeluści zamieszkują postacie „z epoki" – mumie, egipscy wojownicy itp. Zdecydowanie jest to najlepszy epizod obu packów. Wędrówki po tonących w półmroku lochach twierdzy Overlorda mogą przyprawić o zawał nawet największych twardzieli.

Pułapki, na które można się natknąć po drodze, są pierwszej jakości, choć nie aż tak dopieszczone jak w „Biczu". Szef kuchni



Wymagania sprzętowe

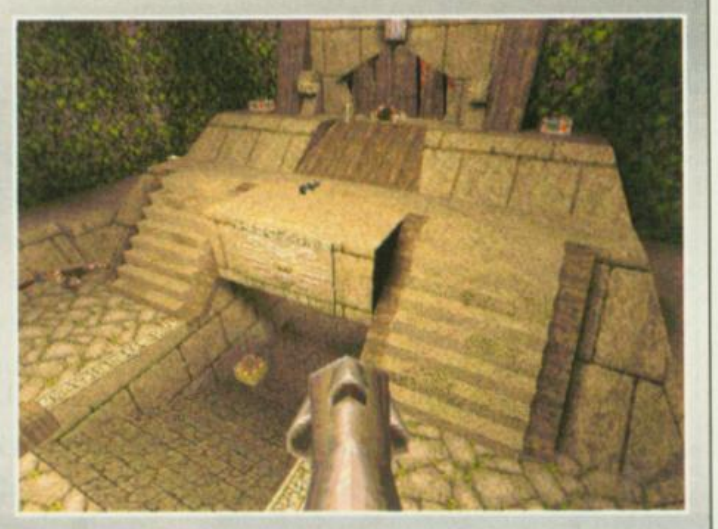
Pentium 75, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

rydami Spawny, zamienieni w posągi rycerze, wyłaniające się z ogromnych wanien Chtony po diecie Slim-Fast, kończąc na zupełnie nowych, jak niewidzialni: Phantom Swordsmen, Wraiths czy Guardians. Oprócz nich spotkamy wspomnianych dwóch BOSS-ów oraz kilka innych, nowych postaci (np. elektryczne węgorze czy zombie przerobione na mumie).

Broń przeszła mały face-lifting. Oprócz zwykłych gwoździ mamy teraz do dyspozycji prawie dwukrotnie mocniejsze Lava Nails. Pojawiły się granaty rozpryskowe i poczwórne rakiety. Ulepszono też „spawarę" – zabija jeszcze sprawniej, choć nie aż tak, jak Mjolnir z pierwszego packa. Są też nowe „powerups": antygrawitacyjny pas, po założeniu którego żadna



szafa nie będzie za wysoka, ochronna tarcza oraz osobny artefakt dostępny wyłącznie w deathmatchu.



Produkt Rogue ma jeszcze jedną przewagę nad konkurentem – wszystkie poziomy są od początku przystosowane do trybu CTF. Co to znaczy, wiedzą wszyscy, którzy próbowali kiedyś ustawić waypoints i base coordinates na zwykłych mapach. Sam nie przepadam za CTF, ale trzeba docenić wysiłek włożony w tę pracę.

Przyznam, nie spodziewałem się, że drugi pack mógłby być jeszcze lepszy niż pierwszy. Jednak po skończeniu obu, muszę ten stan rzeczy potwierdzić. Lepsza muzyka na kompakcie, bardziej wciągająca atmosfera, więcej nowych typów broni i potworów... Z drugiej strony – gorszy level deathmatch, prostsza architektura... Różnica dwóch oczek jest tak minimalna, że prawie nieistotna. Gdybyście jednak mieli kupić tylko jedną z tych gier, niech to będzie produkt Rogue.

ROOS




| |
|---|
| Activision/Rogue Entertainment |
| 1997 |
| PC CD-ROM |
| 3D |
| Grafika: 93% |
| Dźwięk: 89% |
| **Ogółem: 93%** |

# KRUSH, KILL'N'DESTROY

Na tę grę czekano już od dawna i nic dziwnego – perspektywa pojawienia się konkurencji dla Command & Conquer czy Warcraft 2 wywoływała zrozumiałe emocje. Smaczku dodawał fakt, że KKND została zrealizowana przez legendarną firmę Melbour-



ne House (znaną jeszcze z gier na komputery ośmiobitowe), a wyprodukowana przez giganta i wielkiego rywala Virginu, czyli firmę Electronic Arts.

Akcja gry toczy się w dalekiej przyszłości, gdzie walczą ze sobą ludzie i mutanci. Ludzie dysponują sprzętem raczej standardowym (czołgi, wyrzutnie rakiet, auta pancerne), natomiast mutanci prowadzą do boju nietypowe oddziały, np. plujące jadem skorpiony, jeźdźców na wilkach





czy mastodonty, pełniące rolę ciężkich czołgów. Jak zwykle w strategiach czasu realnego, kampanię rozgrywamy opowiadając się po jednej ze stron. Trudność rozgrywki i liczba dostępnych opcji wojskowych rośnie w miarę przechodzenia kolejnych scenariuszy. W C&C podstawą gospodarki było tiberium, w WC2 – złoto, drewno i ropa, a w KKND budujemy szyby naftowe w miejscach, które na mapie zaznaczone są ciemnymi plamami. Właśnie wydobycie ropy pozwoli nam na: sfinansowanie budowy bazy, rozwój techniki i powołanie nowych wojsk.

Gdy przystępowałem do zabawy z KKND, grałem już wcześniej w większość strategii czasu realnego, jakie pojawiły się na rynku. Okazało się jednak, że aby w tej grze odnosić sukcesy, należy co najmniej zweryfikować (jeśli nie odrzucić) taktyki zwycięstwa rodem z C&C czy WC2. Budowa wieżyczek chroniących bazę – rewelacyjna strategia już w Dune 2 – zdaje się psu na budę, kosztowna produkcja ciężkich czołgów okazuje się nieskuteczna i pochłania finanse. Podstawą jest rzucenie do boju dziesiątek zwykłych piechurów wyposażonych np. w miotacze ognia (od reguły, jak zwykle, są wyjątki – im dalej, tym bardziej zaawansowana broń i tym łatwiej pokonać piechura). Niestety, w pewnym momencie staje się to już wręcz bezsensowne. Często obserwowałem pojedynek piechoty z czołgiem i nawet przy stosunku sił 1:1 nie jest powiedziane, że czołg wyjdzie z tej konfrontacji zwycięsko. Właśnie brak realizmu w przygotowaniu pola bitwy jest moim głównym zarzutem pod adresem KKND.

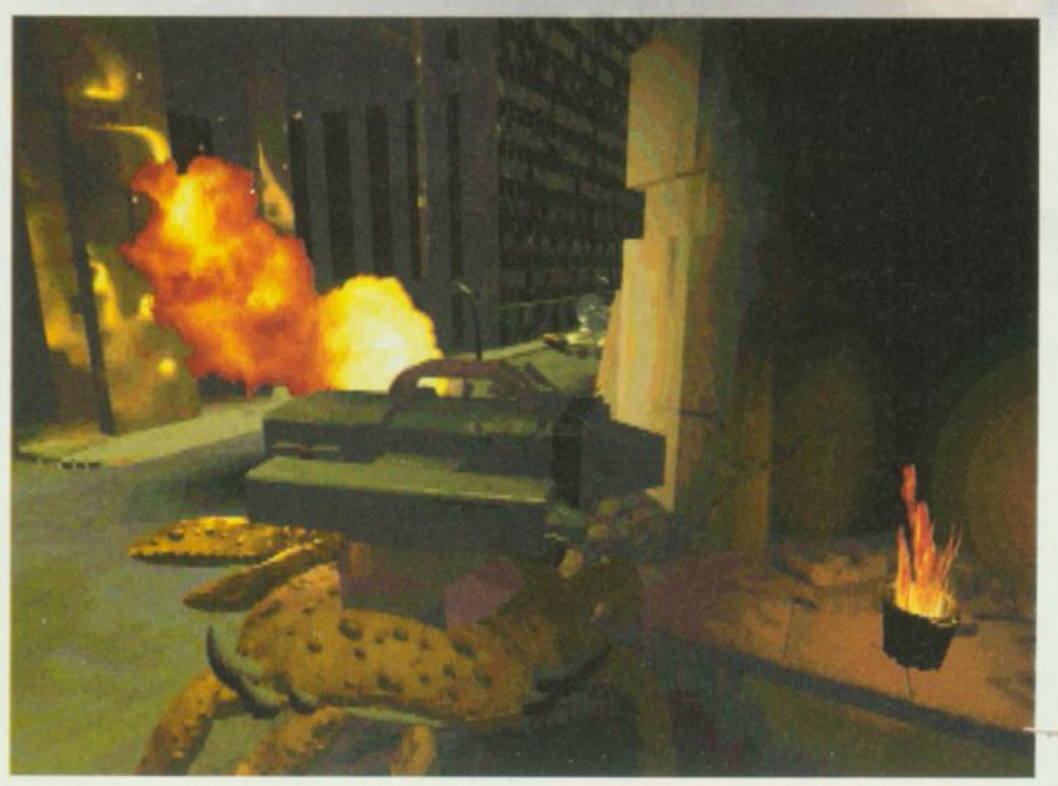


Do zalet KKND z pewnością należą: bardzo sprawnie zrealizowana grafika w wysokiej rozdzielczości, nastrojowe efekty dźwiękowe oraz dość duża inteligencja komputerowego przeciwnika. Nasi wrogowie potrafią atakować w miejscach, gdzie nie przygotowaliśmy obrony, wycofywać się, kiedy ponoszą straty, zorganizować akcję mającą na celu np. wyeliminowanie konkretnego budynku (zwykle ośrodka badawczego). Jednocześnie nawet w czasie ucieczki potrafią się jeszcze „odgryzać", np. ostrzeliwują z karabinów maszynowych ścigające ich nasze oddziały. Wprowadzono też pewne interesujące rozwiązania ułatwiające grę (np. możliwość planowania produkcji; gracze nie muszą już stawiać zbyt wielu budynków) oraz zastosowano wygodny w użyciu interfejs. Ciekawe jest też to, że jednostki w miarę walk i zwycięstw nabierają doświadczenia.



Kiedy grałem jeszcze w wersję demonstracyjną KKND, miałem wiele uznania dla autorów gry, potem mój entuzjazm dość znacznie ostygł. Czasami recenzent staje przed trudnym zadaniem – chce wystawić ocenę, która nie zgadza się z werdyktem znacznej części dziennikarzy (i najczęściej nie ma racji). Decyzja sprzeciwienia się opinii większości jest zawsze trudna. Recenzent zadaje sobie wtedy pytania: a może ja tu czegoś nie rozumiem, nie doceniam, nie zauważam? Dlatego lojalnie Was ostrzegam: ocena, którą wystawiłem jest niższa niż te, które przyznano KKND na świecie. Ale cóż, Jacek Piekara nie gęś i...

**JACEK PIEKARA**



**Krush, Kill'N'Destroy**

Dystrybucja: IPS CG

**Wymagania sprzętowe**

Pentium 75, 8 MB RAM, CD-ROM 2×




| |
|---|
| Electronic Arts/Melbourne House |
| 1997 |
| Strategiczna |
| PC CD-ROM |
| Grafika: 81% |
| Dźwięk: 85% |
| **Ogółem: 61%** |

# THEME HOSPITAL



Pacjent niedwuznacznie sugerował, że cały personel ma... u wylotu okrężnicy esowatej. Podwójna lewatywa i naparzanie oburącz wywarem z szałwi i rumianku nie poprawiły jego nastawienia. Pozostało tylko jedno wyjście – amputacja mózgu.

Witamy w świecie zawiłych analiz, chybionych diagnoz, skomplikowanych operacji, beznadziejnych przypadków, czyli w szpitalu wystawionym nakładem firmy Bullfrog. Jako jego ordynator masz wypełnić kolejne misje powierzone Ci przez Ministerstwo Zdrowia, a sprowadzające się do zarobienia określonej sumy pieniędzy, zyskania dobrej reputacji wśród pacjentów, wreszcie wyleczenia wystarczającej ich liczby, by w glorii odejść na odpowiedzialne stanowisko ordynatora w innym, większym szpitalu.

Szpital projektujemy od zera, mając jeden pusty budynek i kilkadziesiąt tysięcy dolarów. Rozmieszczanie pomieszczeń, meblowanie ich, zatrudnianie obsługi (lekarzy, pielęgniarek, recepcjonistek i woźnych) należy jeszcze do rzeczy przyjemnych. Potem jednak pojawiają się pacjenci, psując doskonałą harmonię zacisznych wnętrz szpitala. Nie dość, że przychodzą z wymyślnymi chorobami typu: „kompleks króla" (tacy elvisopodobni), „luźny ozór" (z ozorem do pasa) czy „napompowana głowa", to jeszcze zachowują się dość swobodnie – śmiecą, wymiotują i załatwiają potrzeby fizjologiczne w miejscach wcale do tego nie przeznaczonych. Dzięki resztkom dobrego wychowania, w gabinetach lekarskich powstrzymują się jednak od podobnych zachowań.










Proces leczenia jest silnie zbiurokratyzowany. Chory, przebiwszy się przez recepcję, porusza się wzdłuż linii łamanej, której wierzchołki wyznaczają kolejne gabinety diagnostyczne. Gdy rodzaj choroby zostanie potwierdzony w 100%, pacjent jest kierowany do odpowiedniego specjalisty, który ma go wyleczyć.

Obsługą chorych zajmuje się personel szpitala. Ty, jako szef, zabawiasz się administrowaniem (rozplanowaniem szpitala i powiększaniem go o kolejne budynki), nadzorem nad personelem medycznym oraz sprawowaniem pieczy nad przypadkami beznadziejnymi. Należą do nich ofiary wypadków, wymagające natychmiastowej pomocy, ofiary epidemii ogarniającej Twój szpital oraz pacjenci „bez przydziału" diagnozy.

Obiecująco zapowiadający się scenariusz został doskonale zrealizowany. Od pierwszej (no, może od dziesiątej) sekundy intro, nie wiedząc jeszcze, co to za gra, nie mamy jednak wątpliwości – to gra zdecydowanie śmieszna. Humor, skądinąd znakomity, jest widoczny na każdym kroku: w charakterystykach lekarzy i pielęgniarek, wyglądzie pacjentów, opisach chorób, sposobach kuracji, rocznym podsumowaniu wyników szpitala (otrzymujemy dyplomy m.in. za zabicie największej liczby szczurów). Aby go jednak zrozumieć, trzeba nieźle znać język angielski.

Gdy opanujemy spazmy śmiechu i oswoimy się z konwencją gry, czas na zaciekawienie. By je wywołać, zastosowano starą, sprawdzoną metodę: grę podzielono na poziomy, a na każdym z nich w małym szpitalnym laboratorium można odkryć nowe urządzenie, pozwalające wykryć lub wyleczyć nie znaną dotąd chorobę. Potem pojawiają się dodatkowe niespodzianki i poziomy bonusowe. Gracz zostaje wprowadzony w podobny stan, w jakim znaleźli się goście na jednym z przyjęć: pewien jegomość odkręcił sobie protezę ręki, następnie wyjął szklane oko, a wszyscy z napięciem czekali, co też jeszcze sobie odkręci.



W najnowszym produkcie Bullfroga znalazło się też trochę rzeczy denerwujących. Należy tu wymienić bezsensownie uciążliwą karę za brak należytej konserwacji urządzeń (zesputych aparatów nie można sprzątnąć i gabinet nie nadaje się już do użytku) oraz brak możliwości przełączania widoku szpitala w rzucie izometrycznym, przez co ławki, grzejniki i automaty z napojami należy czasem rozmieszczać po omacku. Nie zmienia to jednak faktu, iż uległem już epidemii Theme Hospital.

SIR HASZAK

**Theme Hospital**

Dystrybucja: IPS CG

Wymagania sprzętowe

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×



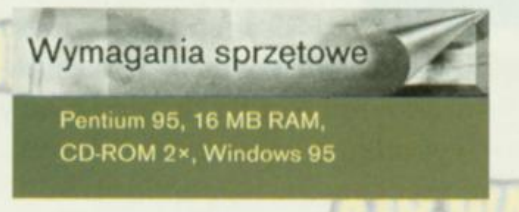

Electronic Arts/Bullfrog 1997
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 80%
Dźwięk:80%
Ogółem: 87%

# AIR WARRIOR 2

Nadchodzi era symulacji powszechnej, symulacji międzykontynentalnej. Tak można wstępnie skomentować fakt powstania gry Air Warrior 2. Jest to bardzo specyficzny symulator. Pozwala latać wieloma samolotami z I i II wojny światowej i z wojny w Korei. To już było wcześniej, ale AW2 jest inny, ponieważ zaprojektowano go z myślą o grze on-line.

Jaki jest Air Warrior 2? Po pierwsze, miał to być wysoce realistyczny symulator, którego głównym trybem pracy jest multiplayer. AW2 pozwala prowadzić boje na trzech teatrach działań oraz pilotować wiele, naprawdę wiele maszyn – i to w zasadzie grzebie jego realizm NIE MA jak do tej pory symulatora wielu samolotów jednocześnie, wiernie je oddającego. Nawet Flight Simulator to nie jest to.





Wymagania sprzętowe

Pentium 95, 16 MB RAM,
CD-ROM 2×, Windows 95

Mimo to model lotu jest dość zaawansowany, wojnę powietrzną oddano dość dobrze, a przeciwnicy zachowują się jak prawdziwi (a w trybie on-line SĄ PRAWDZIWI).

Inteligencja komputera jest na dobrym poziomie, a ponieważ nie wszyscy gracze mają modemy i pieniądze na godziny połączeń, zaimplementowano normalne kampanie do rozgrywania na jednym komputerze, jak w każdym normalnym symulatorze.

I właśnie w tym trybie przyjdzie chyba grać znakomitej większości graczy w Polsce. A jako zwykły symulator, Air Warrior 2 jest doskonałym średniakiem. Stosunkowo kiepska, wektorowa grafika (zapewne, aby nie obciążać komputera podczas gry on-line) w trzech trybach (640×480, 800×600 i 1024×768), średni dźwięk, średni realizm, a z drugiej strony – dobra sztuczna inteligencja, dobrze opracowane kampanie dla jednego gracza, zawierające wiele misji, no i tryb MULTIPLAYER...



Ostatecznie więc trzeba spojrzeć trochę szerzej na problem (z kuszącej perspektywy on-line) i ocenić program jako dobry, a przy tym jedyny (w zasadzie) w swojej klasie.

Twórcom należą się słowa uznania, nawet, jeśli ich dzieło pozostanie w naszym kraju elitarne, z uwagi na ideę i wymagania sprzętowe.

SUNRIDER



Air Warrior 2

Dystrybucja: MarkSoft

AIR WARRIOR II

Interactive Magic 1997
Symulacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 35%
Dźwięk: 50%
Ogółem: 75%

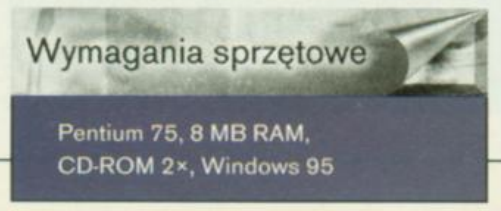
# HELICOPS

Mam wrażenie, że ostatnio świat czytelników Gamblera podzielił się na dwie grupy. Jedna – to przeciwnicy Mangi, a druga – jej zwolennicy. Choć zdecydowanie opowiadam się po tej drugiej stronie, zawsze utrzymywałem, że w naszym piśmie nie ma miejsca dla działu poświęconego tylko Mandze. Mimo to staram się wspominać o niej tak często, jak tylko się da. Doskonałą okazją jest na pewno HeliCops.

Koncepcją gra bardzo przypomina kultowy film Patlabor. Grupa ludzi ze specjalnego oddziału policyjnego, wyposażona w 5 różnego typu helikopterów, ma za zadanie chronić NeoTokyo przed wszelkiego rodzaju zagrożeniami. Czasem będzie to żądny władzy generał, innym razem cyborg, chcący przejąć kontrolę nad siecią komputerową itd.

Sama gra to tzw. pseudosymulator, który w tym wypadku jest znacznie bardziej „pseudo" niż symulatorem. Latamy sobie nad miastami, portami, górami itp., niszcząc setki czołgów, wrogich helikopterów i dział AA. Szczerze mówiąc, może się wydawać dziwne, że nagle w środku Tokyo pojawia się batalion ciężkich pojazdów bojowych, ale cóż – Manga rządzi się swoimi prawami.





Wymagania sprzętowe

Pentium 75, 8 MB RAM,
CD-ROM 2×, Windows 95

Grafika HeliCops nie wyrasta ponad przeciętność: niby SVGA, ale mimo to nie szokuje. Mam zastrzeżenia do doboru kolorów. Wszystko wygląda niesamowicie sztucznie. Z drugiej strony, można znaleźć kilka miłych akcencików w postaci np. dźwigu portowego kilkudziesięciometrowej wysokości, majestatycznie przenoszącyego kontenery z jednego miejsca na drugie.



Podstawowy mój zarzut odnosi się do sterowania – bardzo źle zrobione. Sterowany helikopter porusza się strasznie sztywno. Nie ma bezwładności. W momencie gdy puścimy dżojstik, helikopter natychmiast wraca do poziomu.

Kolejne zastrzeżenie dotyczy nie tyle stopnia trudności, co ogólnego bałaganu panującego w grze. Nie wiadomo, kto i skąd strzela, a po chwili zabawa kończy się z bliżej nieokreślonych przyczyn.



Jak widać, HeliCops nie podbił mojego serca. Gra nadrabia braki mangowym klimatem, tak więc przeciwnicy anime nie znajdą tu prawie nic, a zwolennicy tylko trochę. Sayonara...

HELI ZOOLTAR

HeliCops

Dystrybucja: MarkSoft

HELICOPS

7th Level 1997
Strzelanina
PC CD-ROM
Grafika: 59%
Dźwięk: 53%
Ogółem: 50%

# FLIGHT SIMULATOR FOR WINDOWS 95

– Dzień dobry Państwu. Mówi pułkownik Zgred Killer, dowódca załogi. Rozpoczynamy rejs nr 45738495343829482 na pokładzie samolotu Boeing 737-400 należącym do Gambler Airlines, z Club Simulatora do Działu Recenzji. Proszę zapiąć pasy. Życzę miłego lotu... Zaraz po starcie stewardesy podadzą drinki i będą spełniać Wasze najskrytsze marzenia. Ta nowa blondyna proszona jest o zgłoszenie się za piętnaście minut w kabinie pilotów... Pragnę Państwa poinformować, że razem z nami podróżuje generalissimus Bócevau. W czasie, gdy będziemy przelatywać nad EKG, wyskoczy razem ze swoją świtą na spadochronach, aby w ten sposób dowieść, że on też potrafi. Będzie skakał na najnowszym modelu betonowego spadochronu... Gdzie jest ta cholerna blondynka?!

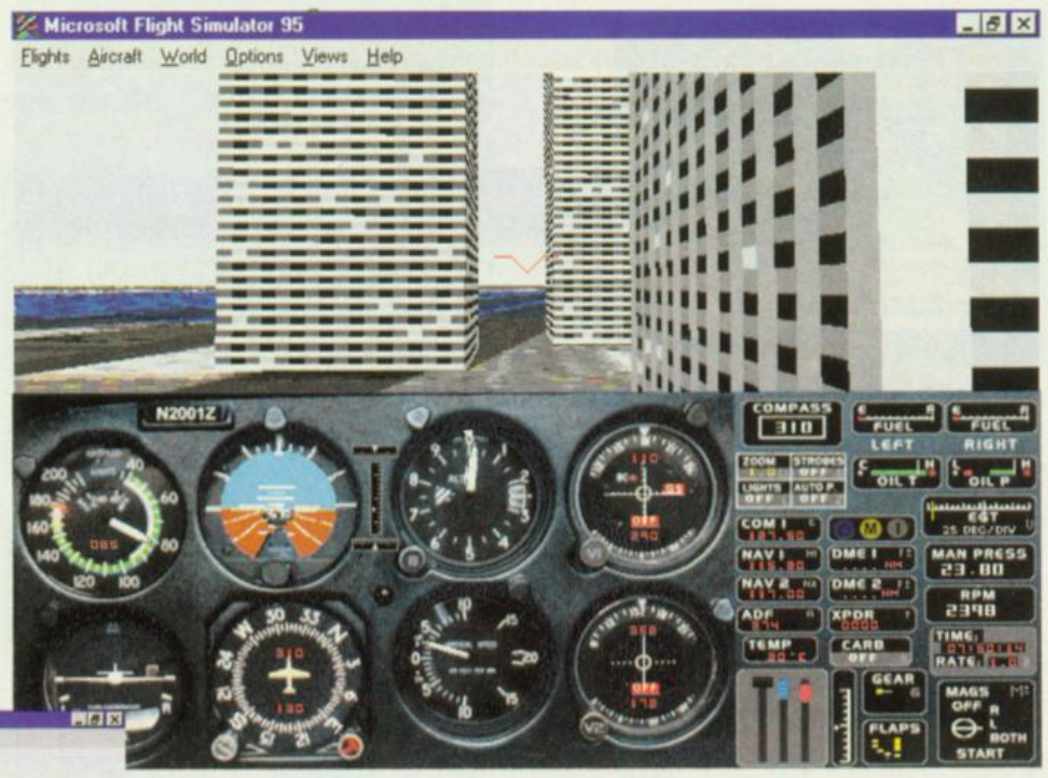
– Szefie, może Pan wyłączy interkom...

– O, kur...tyna w górę, rzeczywiście...



Po raz kolejny Microsoft odgrzewa swego „pieszczoszka". Firma ta dopiero od niedawna zajmuje się poważnie rynkiem gier (np. Close Combat, Hellbender). Wcześniej można było dostać w Microsofcie każdą grę – pod warunkiem, że był to Flight Simulator lub Golf.

Sporo wody w Wiśle upłynęło, od kiedy zachwycałem się wersją 5.0 symulatora lotu. Następna w kolejności była wersja 5.1, wzbogacona o tekstury. Potem były jakieś dodatki, nowe obszary, sklep z częściami (można było złożyć sobie samolot – najpierw go zaprojektować, a potem latać, jeśli ten wspaniały produkt naszej wyobraźni chciał się wznieść w powietrze...). Potem w moje ręce trafiła wersja beta obecnego programu, a niedawno nowy, całkiem już dopracowany produkt o nazwie Microsoft Flight Simulator for Windows 95. Co się zmieniło w stosunku do wersji 5.1?




Po pierwsze, zmienił się (jak sama nazwa wskazuje) system operacyjny – stary, dobry DOS został zastąpiony przez Windows 95. Po drugie i ostatnie, generalnie wzbogacono program – rozbudowano system Menu, dodano lepsze (podobno, tak panowie autorzy napisali w instrukcji) tekstury, więc ziemia powinna wyglądać jak żywa, oraz dwa nowe samoloty. Oprócz Cessny, Learjeta, szybowca Schweizer 2-32 i Camela można teraz dodatkowo latać akrobacyjnym samolotem Walter Extra 300S i majestatycznym Boeingiem 737-400.



Microsoft Flight Simulator for Windows 95

Microsoft 1997
Symulacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 65%
Dźwięk: 50%
**Ogółem: 70%**

Nareszcie można się pokusić o przelot przez Atlantyk...

Co poza tym? Wszystko po staremu. Osoby, które grały w FS 5.1 poczują się jak u siebie w domu – bardzo podobny system opcji, podobna grafika i taki sam dźwięk. W grafice pozostała wada znana z wersji 5.1. Z bliska Ziemia wygląda nieciekawie – tekstury rozłażą się na monstrualne piksele, a cały obraz jest bardzo nieczytelny. Aby cieszyć oczy dobrą grafiką, trzeba się wznieść deczko wyżej.

Do tego identyczna grywalność – program stworzony dla maniaków czystego lotu. Nie można postrzelać – walczyć nie ma czym i z kim. Możliwe są jednak różne zastosowania – nauka akrobacji na Extra 300 i szybowcu lub loty liniowe z miasta do miasta (Learjet lub Boeing).




Warto zwrócić uwagę na instrukcję programu. Zawiera wszystko, co powinna, a jako bonus (zapewne) do opisów dostępnych samolotów załączono kompletne procedury, wykonywane przez pilotów w rzeczywistości podczas kołowania, startu czy lądowania...

Podsumowując: specjalny program adresowany przede wszystkim do miłośników poprzednich wersji i do nie znających ich maniaków realizmu, czyli ludzi specjalnych (ale nie specjalnej troski). Sama nazwa doskonale charakteryzuje program. Do tego to hasło: As Real As It Gets. Coś w tym jest.

COL.ZGRED KILLER

**Flight Simulator for Windows 95**

Dystrybucja: Microsoft

**Wymagania sprzętowe**

486DX2/66 (zalecane Pentium), 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

# MAX I TAJNY WZÓR WUJKA PONGA

Zastanawiałem się, jaką gierkę zapuścić mojemu czteroletniemu synkowi – wszystko, co było w zasięgu ręki, polegało na mniej (za pomocą pistoletu) lub bardziej (przy użyciu piły mechanicznej) brutalnym usuwaniu ze swej drogi przeciwników. Szukałem czegoś, co byłoby w stanie z jednej strony zająć czymś brzdąca na parę godzin, z drugiej – mogło go czegoś nauczyć.

Wtedy w moje ręce wpadł krążek wydany przez firmy Tivola i Parasol Multimedia – Max i tajny wzór wujka Ponga, jedna z kilku części przygód tytułowego bohatera. Max to śmieszny psiak, odziany w łaciatą kurteczkę, mieszkaniec wsi Bliziutkowo.

Historia zaczyna się w momencie, gdy Max dostaje list, w którym wujek Pong (osobnik o niezbyt azjatyckim wyglądzie, za to w chińskim stożkowatym ka-




peluszu na głowie) prosi go o pomoc. Zadaniem psiaczka jest znalezienie w domu wujka–wynalazcy dziewięciu liczb, brakujących do sformułowania tajnego wzoru potrzebnego, aby uchronić krzywą wieżę cioci Lizy przed zawaleniem.

Max wędruje po piętrach, piwnicy i strychu na pozór opuszczonego domu wujka. Dom jednak wcale nie jest taki całkiem pusty. Po pierwsze, w pomieszczeniach ukrywa się Linda (nie, nie Boguś; Linda to kameleon i to




w dodatku płci żeńskiej). Po wtóre, podłogi, półki i szafki są dosłownie zawalone dziwacznymi wynalazkami Ponga, które tylko czekają, aby tupnąć na nich myszą – demonstrują wówczas swoje zaskakujące możliwości. Pośród tego wszystkiego ukryte są poszukiwane cyferki. Tu drobna dygresja: w grze mówi się o liczbach, tymczasem chodzi właśnie o cyfry; różnica między jednym a drugim jest mniej więcej taka, jak między słowami i literami.

Zabawa, sądząc po reakcjach mojego synka, jest niezła – co chwila od komputera dolatywał spontaniczny śmiech malucha.



Przy okazji dziecko ma szansę nauczyć się cyferek – każde znalezisko głośno komentuje lektor. Dodatkowym walorem gry jest fakt, że w dowolnej chwili można zmienić język komentarza (do wyboru polski, angielski i niemiecki), dziecko więc osłucha się trochę z językami.

Po znalezieniu wszystkich dziewięciu cyfr (od 1 do 9; sprawdziłem, są wszystkie; ostatnia w słoiku z dżemem...) trzeba je załadować do rakiety i wysłać wujkowi do Oddaleńska. Chwilę potem na spadochronie opada list z podziękowaniem. Zanim to jednak nastąpi, w pokojach domu czeka sporo przygód.

**MS**

**Max i tajny wzór wujka Ponga**

Dystrybucja: Parasol Multimedia

**Wymagania sprzętowe**

PC – 386, 4 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 3.1, Mac – 5 MB RAM, 256 kolorów, system 7.1; w obu przypadkach konieczny jest jeszcze użytkownik od 4 do 10 lat.

Max i tajny wzór wujka Ponga

Tivola 1996
Multimedia
PC CD-ROM, Mac
Grafika: 65%
Dźwięk: 80%
**Ogółem: 72%**

# THE SIMPSONS

Jak dotąd zostać wielkim Spielbergiem lub wielkim Felli-



nim udało się tylko dwóm ludziom. Adresowany do dzieci program The Simpsons Cartoon Studio pozwala im wcielić się w postać reżysera kreskówek o rodzinie Simpsonów i sprawdzić, czy nie drzemie w nich geniusz mistrzów.

Samo tworzenie filmów jest nad wyraz proste i polega na składaniu ich z gotowych elementów. Do wybranych scenerii dodajemy bohaterów, nieruchome przedmioty, animowane efekty specjalne. Wszystkie postacie mają już gotowe animacje podstawowych ruchów: chód, bieg, śmiech, ale także pływanie, skakanie. Następnie można dobrać muzykę, efekty dźwiękowe i dialogi, które wybiera się spośród kilkudziesięciu przygotowanych kwestii, niestety, tylko w języku angielskim.

Jeśli brakuje konceptu na scenariusz nowego filmu, można go poszukać, oglądając jeden z gotowych filmików przygotowanych tym programem (pokaże on także możliwości Kreskówkowego Studia).

Poza ewidentnymi wadami: dialogi wyłącznie w języku angielskim, niedopracowane przenikanie obiektów na planie i niezbyt wygodna obsługa myszką ruchów postaci, program ma sporo zalet. Przejrzyste menu oraz spora – ale nie przytłaczająca młodego odbiorcę – liczba elementów, z których może montować film, sprawiają, iż scenariusz

**The Simpsons Cartoon Studio**

Dystrybucja: IPS CG

**Wymagania sprzętowe**

486SX/33, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 3.1 lub Windows 95



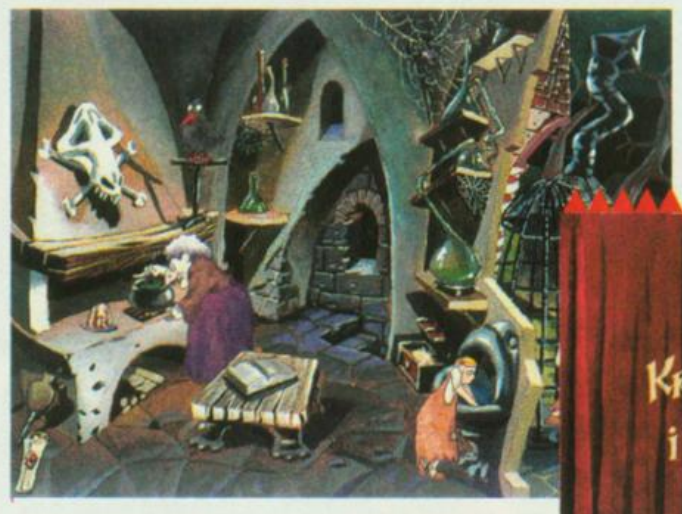
# KRÓLEWNA ŚNIEŻKA I 7 JAŚKÓW

Pamiętacie bajkę o Jasiu i Małgosi? A o Królewnie Śnieżce? O Czerwonym Kapturku? Oczywiście! A jak wyobrażacie sobie te bajki w wersji multimedialnej? Taki niby film, prawda? A interaktywnej? No, na ten temat też można by coś powiedzieć. Jednak firma Tivola, wspólnie z Parasol Multimedia, zrobiła coś zupełnie innego niż bajki, filmy czy przedstawienia sprzed epoki komputerów.



Królewna Śnieżka i siedmiu Jaśków to trzy multimedialne i interaktywne bajki w jednym! Po włożeniu krążka do czytnika CD-ROM rzecz uruchamia się oczywiście sama (pod Windows 95). Posadzona przy myszy dziecina wybiera sobie Kapturka, Królewnę lub wspomniane wyżej rodzeństwo i spektakl się zaczyna.

Sceneria jak w teatrze, a jakże, kurtyna, te rzeczy, bardzo ładna muzyczka z CD, głos lektora objaśniający sytuację. Rozwojowi akcji towarzyszą kolejne scenki, w których chodzą animowane postacie. Rzecz, jak już mówiłem, jest interaktywna – tupnięcie myszą na poszczególnych elementach dekoracji wywołuje rozmaite zabawne akcje i dowcipne, czasem wręcz lekko zgryźliwe komentarze (lubię!). Drogę zagubionemu widzowi (operatorowi?) pokazują pomocnicze strzałeczki. W kilku miejscach akcji program daje możliwość wyboru dalszej drogi, co, rzecz jasna, ma wpływ na przebieg opowieści.



Cały dowcip natomiast polega na tym, że ścieżki bohaterów wielokrotnie się przecinają! Jaś i Małgosia mogą spotkać na swej drodze złego wilka, który zaskoczony przewagą sił przeciwnika kompletnie traci orientację, z przykrym zresztą dla zwierzaka skutkiem. Królewnę Śnieżkę można skierować do domku Baby Jagi – szlachetnie urodzona okazuje się żarłokiem o apetycie większym niż ma dwójka urwisów i czarownica zostaje bez dachu nad głową; przebieg katastrofy budowlanej jest zresztą dość spektakularny. Wszystko podane w raczej łagodny (ekran nie ocieka krwią), ale nie cukierkowo-przesłodzony sposób.

Bajkę testowałem z pomocą czteroletniego Krzysia, który na ładne parę godzin „przykleił się" do myszy, a i ja sam nie nudziłem się, obserwując zmienione dzieje bohaterów. Naprawdę, fajna zabawa dla małego człowieczka (brata, siostry czy innego rodzaju krewniaka lub potomka), zdecydowanie lepsza niż sadzanie go do jakiejś rąbanki!

Oprócz bajki dysk zawiera także demonstrację kilku innych produktów tych samych firm, typu „playable demo", z ograniczoną w stosunku do oryginałów liczbą ekranów – też kawałek niezłej zabawy.

**MS**

**Królewna Śnieżka i 7 Jaśków**

Dystrybucja: Parasol Multimedia



**Wymagania sprzętowe**

PC – 386, 4 MB RAM, karta dźwiękowa, Windows 3.1 lub Windows 95; Mac – 5 MB RAM, 256 kolorów, system 7.1; w obu przypadkach użytkownik od 4 do 102 lat ;)




Tivola 1996
Multimedia
PC CD-ROM
Grafika: 74%
Dźwięk: 80%
**Ogółem: 80%**

# CARTOON STUDIO

(wyznaczony niemal jedynie granicami wyobraźni) twórca potrafi zrealizować w kilkanaście w minut. Rzecz jasna, jakość „nakręconej" w ten sposób kreskówki odbiega od tego, co ogląda się w telewizji, ale już samo tworzenie filmu dostarcza sporo radości (testowane na dzieciach).



Przygotowany film zapisuje się na dysk. Można go przesłać osobie nie mającej Kreskówkowego Studia, która mimo to będzie w stanie go obejrzeć. Wystarczy wraz z filmem skopiować 2 odpowiednie pliki.

The Simpsons kuszą stosunkowo prostym tworzeniem czegoś tak skomplikowanego i złożonego jak film. Nawet jeśli „kręcenia" filmiku, który obejrzy (z obowiązku) tylko rodzina, nie uznamy za działalność produktywną w pełnym tego słowa znaczeniu, to z pewnością wymaga ona więcej kreatywności niż bezustanne siedzenie nad komputerowymi grami.

**PAŁCJUSZ**




Electronic Arts/Fox Interactive
1997
PC CD-ROM
Multimedia
Grafika: 70%
Dźwięk: 61%
**Ogółem: 68%**




# Dzwonnik z Notre Dame
# 5 Wesołych Gier

Właśnie ukazała się w Polsce gra Disneya, o której już kiedyś wspomnieliśmy. Ponieważ nie miała w Polsce dystrybutora, potraktowaliśmy ją wtedy jako ciekawostkę. Dziś publikujemy pełną recenzję, bowiem produkt znalazł się na sklepowych półkach i Czytelnik powinien o nim dostać wyczerpujące informacje. (Red.)

Dzień 6 stycznia. Ulice Paryża. Doroczne święto szaleństwa i głupoty, absurdu i komedii. W tym dniu całe miasto staje na głowie, pies zostaje kotem, a kapitalista – żebrakiem. Jednym słowem – Festiwal Błaznów. Wraz z maszkaronami z samego szczytu katedry Notre Dame – Victorem, Hugo i Lavrenem – zapraszamy na wielkie otwarcie. Będziesz mógł wziąć udział w zabawie dzięki pięciu niezbyt rozsądnym gierkom.

### Djali Bowling

Tym razem w roli kuli do kręgli występuje koziołek Djali, a na końcu toru stoi grupa sympatycznych mieszczan. Twoim zadaniem jest strącenie ich za pomocą koziołka. Oczywiście, nie mam na myśli zamieniania biednego Dżaliego w żywą kulę! Poradzi on sobie z tym zadaniem w sposób bardziej tradycyjny. Należy tylko wskazać mu kierunek biegu, określić szybkość oraz, co raczej nie ma odpowiednika w „dużych" kręglach, kierunek uderzenia rogami. Potem już tylko wystarczy dać sygnał do startu i gotowe! Jeśli uda Ci się strącić wszystkich mieszczan za pierwszym razem (co, wbrew pozorom, wcale nie jest takie proste), w nagrodę jednego z widzów czeka bliskie spotkanie z balią pełną wody.

Dzwonnik z Notre Dame – 5 Wesołych Gier

Dystrybucja: Optimus S.A.





### Upsy Daisy

Zawody lotnicze w pełnym tego słowa znaczeniu, choć z powodu braku pewnego dość istotnego elementu (znaczy się lotnictwa) zamienione w szaleństwo balonikowe. Możesz się wcielić w jednego z pięciu festiwalowych błaznów, przypiąć baloniki do grzbietu i... w drogę. Zadanie jest proste – przebić konkurentowi jak najwięcej baloników, tracąc jak najmniej swoich. Nie zapominaj jednak, że nie jesteś w powietrzu sam. Złodzieje, ptaki i inne błazny także polują na Twoje „maszyny latające". Miej się więc na baczności i ruszaj w przestworza!

Wymagania sprzętowe

486DX/33, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

### Chiseler

Pamiętacie Arkanoida? W Chiseler chodzi mniej więcej o to samo – kierujesz jednym z maszkaronów, który trzyma w ręce paletkę (a właściwie kielnię) i odbija kamień, niszcząc w ten sposób kolejne warstwy cegieł. Kiedy zniszczysz już wszystkie, możesz obejrzeć znajdujący się za nimi obrazek. Nie zdziw się, jeżeli zacznie się poruszać!

### Le Food Feud

Czym byłby karnawał bez bitwy na jedzenie? Zwłaszcza, jeżeli możemy pojedynkować się używając największych specjałów tradycyjnej kuchni francuskiej! Przed każdą rundą szef kuchni wraz ze swoim pomocnikiem prezentuje amunicję, po czym oddala się w bezpieczne miejsce. Chwilę potem na placu boju zaczynają się pojawiać pierwsi przeciwnicy. Twoim zadaniem jest obrzucić posiłkami każdego błazna. Jeżeli jednak nie będziesz wystarczająco szybki, to samo może się przydarzyć i Tobie (na szczęście chroni Cię szkło monitora?).

### Inside Outwords

Ostatnia gra, stanowiąca jakże miłe wytchnienie po szaleństwie poprzednich. Tym razem to zabawa w słowa. Oczywiście, nie chodzi tutaj o jakiejś banalne quizy czy rozwiązywanie krzyżówek. Trzeba dobrać po dwa zdania (czy też raczej wyrażenia) stanowiące przeciwieństwa. Jeżeli więc zobaczymy następujący napis: „Give My Feathers Sit Off Beginning", to spośród trzech proponowanych odpowiedzi właściwa będzie: „Make Your Hair Stand On End". Prawda, jakie to proste?

I na zakończenie kilka obowiązkowych słów na temat oprawy. Grafika jaka jest, każdy widzi. Chyba zresztą wszyscy oglądali w życiu jakąś kreskówkę Disneya, więc pod tym względem nie powinno być żadnych zaskoczeń. Dźwięk jest oczywiście równie dobry (z całą pewnością to pierwsza gra dla dzieci, w której piosenka z czołówki brzmi jak średniowieczny chorał). Szkoda tylko, że ze względu na barierę językową spora dawka rozrywki zostanie stracona (zwłaszcza w Inside Outwords). Należy także podkreślić, że jest to gra skierowana raczej do młodych graczy. Jednak, tak czy inaczej – polecam.

POOH




Disney Interactive '96
Zręczościowo–logiczna
PC CD-ROM
Grafika: 85%
Dźwięk: 80%
Ogółem: 79%




SZUKAJ W SIECI OPTIMUSA

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

# Wraca!

GamblerClub powraca. Po przedłużających się (z najrozmaitszych powodów, w większości niezależnych od redakcji) perturbacjach, wznawiamy jego działalność – w zupełnie odmienionej formule. Oto wszyscy posiadacze kart GC mają możliwość dokonywania zakupów oprogramowania w wymienionych sklepach komputerowych ze zniżką 5%! Wystarczy tylko przy dokonaniu zakupu wylegitymować się ważną kartą i – jeśli poprosi o to obsługa sklepu – okazać jakikolwiek dowód tożsamości.

Informujemy też, że karty GC zostały rozesłane do wszystkich aktualnych członków GamblerClubu, wraz ze stosownym przedłużeniem terminu ich ważności (aby wyrównać opóźnienie). Wszystkich oczekujących przepraszamy. Na koniec przypominamy, że członkiem GamblerClubu zostaje każdy prenumerator Gamblera.

Placówki handlowe zainteresowane przystąpieniem do klubu prosimy o kontakt z redakcją. (red)

**Pracownia Komputerowa AB**
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

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

**AGA Electronics**
ul. Chreptowicza 17A
16-300 Augustów

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

**ARR GROUP**
ul. Kościuszki 86
30-114 Kraków

**ART-COM**
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

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

**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**
ul. Jagiellońska 70/3
85-027 Bydgoszcz

**DeMeN Komputer**
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

**DIGITEL**
ul. Goleszowska 2/80
43-300 Bielsko-Biała

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

**FLOP**
ul. Rocha 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**
Plac Wolności 15
19-400 Olecko

**PHU „IP”**
ul. Kaliska 16
98-300 Wieluń

**Kombit**
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

**Mawix**
ul. Jana z Kolna 2
81-348 Gdynia

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

**PIXEL**
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

**Rescom**
ul. 10 lutego 23
81-364 Gdynia

**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

**XYZ**
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

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

# Drodzy uczestnicy Optikonkursu!

Miesiąc temu zapowiedzieliśmy rozstrzygnięcie konkursu w bieżącym numerze i rozdanie nagród. Wiemy, że wielu z Was z niecierpliwością czeka na potwierdzenie swych rachub i nadziei na zajęcie wysoko punktowanego miejsca. Niestety, z winy redakcji (a konkretnie osoby prowadzącej bazę danych konkursu) musimy opóźnić ogłoszenie wyników jeszcze o miesiąc. Zapewniamy Was jednak, że tym razem dotrzymamy obietnicy. Wszystkich zawiedzionych przepraszamy. (red)

# LIGA POLSKA MANAGER 97

Prezentujemy najnowszą wersję popularnego menedżera ligi polskiej. Oto co oferuje Liga Polska Manager 97:

- możliwość kierowania dowolnym zespołem z 1-ej, 2-ej bądź 3-ej ligi
- uczestniczenie w rozgrywkach ligowych oraz o Puchar Polski
- rozgrywanie meczów towarzyskich
- aktualne informacje dotyczące składów drużyn
- transfery zawodników polskich oraz zagranicznych
- ogromny pakiet funkcji trenerskich oraz menedżerskich
- systemy rozgrywek zgodne z rzeczywistością
- możliwość wyboru dowolnej ligi oraz grupy dla swojej drużyny
- ekstremalnie realistyczne odwzorowanie stosunków w naszej lidze (np.: PZPN, awantury kibiców)
- oraz wiele, wiele innych atrakcji.

Windows® 3.1x lub 95, PC 3,5"

INSTRUKCJE W JĘZYKU POLSKIM



# FALLEN HAVEN

Gra FALLEN HAVEN to prawdziwy „cukierek" dla miłośników klasycznych strategii.
Jest tu wszystko co „tygrysy" lubią najbardziej:

- zły i podstępny wróg (imperium Tauran), którego trzeba bezwarunkowo pokonać
- budowanie różnych struktur, prowadzenie badań technologicznych, rozgrywanie bitew
- możliwość wyboru strony, po której walczysz (Tauranie bądź Ludzie)
- wielość scenariuszy, każdy zawierający ponad 15 rodzajów terytoriów do podbicia i utrzymania
- łatwe korzystanie z menu w Windows® 95.

Windows® 95 CD ROM

# TEST NA PRAWO JAZDY

Program **„Test na prawo jazdy"**, to wierna symulacja prawdziwego egzaminu teoretycznego z prawa jazdy. Pozwala on dobrze przygotować się do egzaminu, oferując użytkownikowi:

- pełny zestaw pytań testowych do egzaminu na prawo jazdy kategorii A i B
- pełny zestaw znaków drogowych wraz z opisem
- wierne odwzorowanie zasad testu i jego przebiegu
- wygląd graficzny pytań jest taki jak na prawdziwym egzaminie (ułatwi to wzrokowe zapamiętanie prezentowanych pytań)
- pełne podsumowanie testu z wykazem błędnych i prawidłowych odpowiedzi
- opcję treningu, w której można do każdego pytania otrzymać prawidłową odpowiedź

a także:

- miłą dla oka oprawę graficzną
- łatwą i przyjemną obsługę programu.

Windows® 3,1x lub 95, PC 3.5"


**Wydawca i dystrybutor programów komputerowych.**
**MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2,**
**01-872 Warszawa, skr. poczt. 114,**
**tel. (0-22) 663-93-90, fax (0-22) 663-92-98,**
**E-mail: marksoft@polbox.com.pl**


Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

MARKSOFT

Te oraz wiele innych programów (w ofercie ponad 1500 tytułów na komputery Amiga, PC 3.5" i PC CD ROM) kupisz i zasięgniesz o nich bliższych informacji w multimedialnym sklepie MarkSoftu:

http://www.marksoft.com.pl

Na inne multimedialne zakupy zapraszamy do sklepu HBZ:
**http://www.hbz.com.pl/sklep**

Dystrybutorzy:

| | |
|---|---|
| **L.K. AVALON** | Rzeszów, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2, tel. 017-522707 |
| **AVAX** | Warszawa, ul. Stanów Zjednoczonych 65, tel. 022-130926 |
| **CD PROJEKT** | Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3, tel. 022-250703 |
| **DMG** | Warszawa, ul. Grzybowska 3, tel. 022-6208299 |
| **MIRAGE** | Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4, tel. 022-6711551 |
| **WALDI** | Wrocław, ul. J. Klaczki 4/1, tel. 071-3252458 |

Salon sprzedaży gier komputerowych - Warszawa, ul. Perzyńskiego 2 - zaprasza w Pon.-Pt. w godz. $9^{00}$-$17^{00}$, Sob. w godz. $9^{00}$-$13^{00}$.


Wszelkie znaki towarowe zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

# Konkurs Warhammera



Witam wszystkich wielbicieli gry Warhammer Fantasy Battle. Zgodnie z zapowiedzią, przygotowałem dla Was konkurs dotyczący tej wspaniałej gry. Dzięki niemu będziecie mieli okazję wejść w posiadanie wspaniałych nagród, ufundowanych przez firmę Games Workshop.

Zwycięzca konkursu otrzyma w nagrodę „podstawkę" oraz zestaw farb firmy Citadel, czyli wszystko co jest potrzebne, aby zacząć grę (ewentualnie uzupełnić swoje zbiory o nowe figurki). Drugą nagrodą będzie zestaw farb oraz duże pudełko figurek (np. smok lub konnica). Rodzaj figurek zależeć będzie oczywiście od tego, jaką armię zbiera osoba, która zajmie miejsce drugie. Nagrodami za miejsca 3-5 będą również figurki (blistery), odpowiednio dopasowane do armii zbieranych przez osoby, które zajmą te miejsca. W związku z tym proszę o dokładne wypełnienie ankiety, dołączonej do kuponu, ze szczególnym zwróceniem uwagi na pkt a.



Na kupony z odpowiedziami czekamy do 15 lipca (decydować będzie data stempla pocztowego).

Powodzenia!

Frogger

Wyłączny sponsor konkursu:

CITADEL MINIATURES

WARHAMMER®

GAMES WORKSHOP®

Games Workshop UK
Chewton Street, Hilltop
Eastwood, Nottingham
NG16 3HY

## Kupon Konkursu Warhammera

**Ankieta**



Imię i nazwisko: .....
.....
.....
Adres: .....
.....
.....
.....
Wiek: .....

a. Jakie armie zbierasz i ile masz w nich punktów?
.....
.....

b. W jakim sklepie (sklepach) kupujesz figurki do Warhammera?
.....
.....

c. Czy chciałbyś pracować w firmie Games Workshop?
.....
.....

**Odpowiedzi**

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....
6. .....

**Pytania konkursowe**

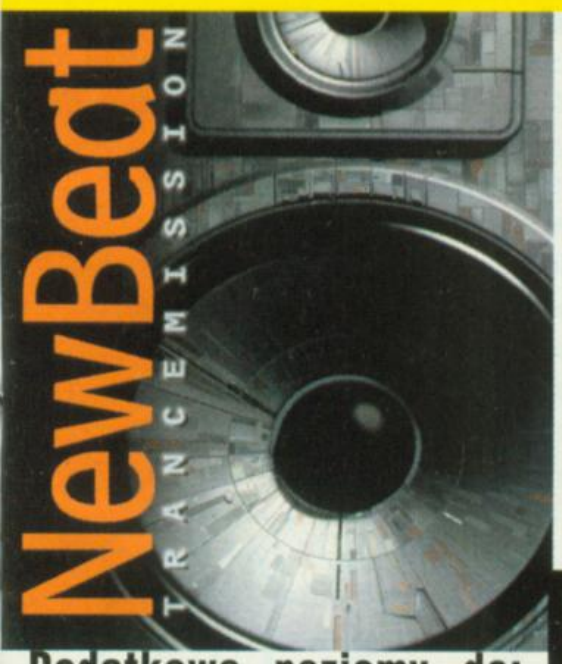
1. Jaka rasa była odpowiedzialna za wywołanie Czarnej Plagi, która nawiedziła tereny Imperium w roku 1111?
2. Który z czterech bogów Chaosu jest najpotężniejszy?
3. Najsłynniejszy bohater Ciemnych Elfów, Urian Poisonblade zginął w pojedynku. Kto był jego przeciwnikiem?
4. Jakie oddziały w armii Orków i Goblinów mogą zawierać fanatyków?
5. Kim był Manfred von Carstein?
6. Jak nazywają się magiczne miecze noszone przez imperialnych Elektorów?



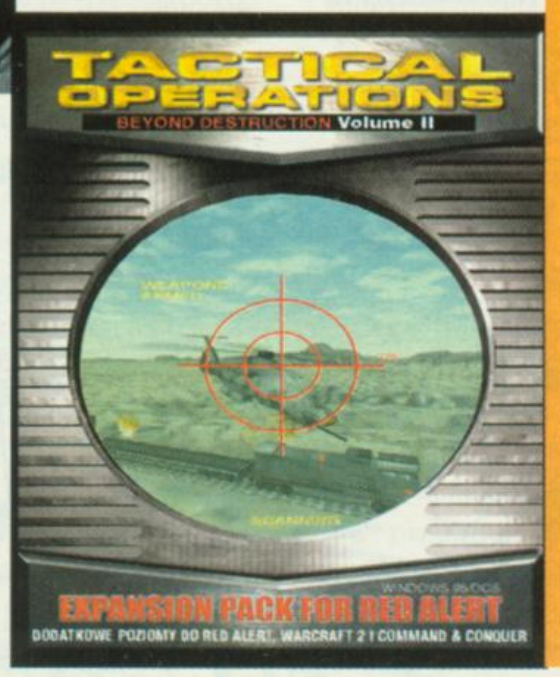

**DOSKONAŁY KLIMAT GRY**
**NAJBARDZIEJ REALISTYCZNY SYMULATOR BOJOWYCH MASZUN PRZYSZŁOŚCI**
**ZASIĄDŹ ZA STERAMI OGROMNEGO MECH-a I UŻUJ CAŁEGO ARSENAŁU BRONI DO ZDOBYCIA TERENU NIEPRZYJACIELA**

**DOSKONAŁA PŁYNNA GRAFIKA SVGA ORAZ BARDZO REALISTYCZNE EFEKTY DŹWIĘKOWE SPRAWIAJĄ, ŻE GRA TA POCHŁONIE CIĘ BARDZIEJ NIŻ JAKAKOLWIEK DO TEJ PORY**

***DO NABYCIA W KAŻDYM DOBRYM SKLEPIE KOMPUTEROWYM***




Pełna kontrola dźwięku. Interfejs oszałamiający prostotą. 20 niezależnych kanałów dźwiękowych. Ponad 250 instrumentów i sampli. Możliwość nagrywania, miksowania i tworzenia własnych efektów dźwiękowych. Pełna współpraca z innymi aplikacjami Windows.




**Dodatkowe poziomy do:**
**RED ALERT** (250 nowych misji SINGLE PLAYER, 200 nowych misji MULTIPLAYER,
**WARCRAFT 2** (700 misji SINGLE i MULTIPLAYER),
**COMMAND & CONQUER** (120 misji SINGLE PLAYER, 100 misji MULTIPLAYER)

**PORADY, WSKAZÓWKI, PRZEWODNIKI, PRZYJEMNY I EFEKTYWNY INTERFEJS**

**63-405 SIEROSZEWICE, PARCZEW 105**
**TEL./FAX 064 347813, TEL. 064 348890 W.112**

**TECHLAND • TECHLAND • TECHLAND •

# Jest źle, będzie...

W listach nadsyłanych do redakcji, w rozmowach prywatnych czy tych, które prowadzę ze słuchaczami radia WAWa, w magazynie komputerowym „60 Bajtów", często powtarza się pewien zestaw pytań. A brzmią one następująco: dlaczego polskie firmy spóźniają się ze sprowadzaniem gier, dlaczego nie mają pełnej oferty zachodnich producentów, dlaczego w Polsce nie można dostać gier starszych, których nigdy nie było w legalnej dystrybucji, a nadal cieszą się popularnością? Przyznam, że zainteresowało mnie znalezienie odpowiedzi na te pytania i przyznam również, że do problemu podchodziłem podobnie jak większość moich rozmówców, za zaistniałą sytuację obwiniając w dużej mierze polskie firmy dystrybucyjne. Jednak przeprowadzone rozmowy pokazały mi, że żyjemy w świecie rodem z surrealistycznych opowiadań Kafki, gdzie polskim firmom rzuca się pod nogi nawet nie kłody, ale całe sterty kłód i to, że w ogóle ukazują się jakieś gry zawdzięczamy temu, że firmy mają jeszcze siłę walczyć z ewidentną wrogością urzędników i realiami bardzo niestabilnego rynku.

## Cła

Laikowi rzecz wydaje się bardzo prosta. Cło jest opłatą pobieraną na granicy za towar przywieziony z innego kraju. W rejestrach ustalona jest stawka celna, a więc wystarczy jedynie dokonać prostego rachunku matematycznego na poziomie szkoły podstawowej. W praktyce rzecz okazuje się dużo bardziej skomplikowana. Chyba mało kto wie, że celnicy mogą odmówić oclenia towaru! W takim wypadku musi on pozostać w składzie granicznym (co wiąże się z dodatkowymi opłatami) aż do wyjaśnienia sprawy. Celnicy mogą również odmówić naliczania cła od zadeklarowanej sumy. Przykład: firma X sprowadza 1000 CD-ROM-ów z wersjami demonstracyjnymi programów po 30 pensów za sztukę. Celnik, widząc faktury, mówi: gra komputerowa kosztuje ponad milion złotych, a wy chcecie mi wcisnąć kit, że kupiliście ją za 30 pensów? O, nie! I odmawia oclenia. Tłumaczenie, że wersje demonstracyjne są bezwartościowe z komercyjnego punktu widzenia, gdyż rozdaje się je za darmo, nie ma żadnego znaczenia. Taki celnik przypomina człowieka, który kiedyś zobaczył jaguara za 4 miliardy i patrząc na poloneza mówi: o, to jest samochód, więc kosztuje 4 miliardy.

Podobna sytuacja ma miejsce w wypadku tzw. gier niskobudżetowych (starsze tytuły, zalegające w magazynach na Zachodzie, ale często jeszcze atrakcyjne). Firmy angielskie chętnie by się ich pozbyły po cenach niezwykle okazyjnych. Co z tego, skoro nie ma możliwości wwiezienia ich do Polski, gdyż nie przejdą przez cło. Efekt jest taki, że gry komputerowe czekają na oclenie całymi tygodniami, celnicy kwestionują faktury (wystawiane przez takie giganty, jak Electronic Arts czy Virgin), bezprawnie żądają miliona przeróżnych dokumentów, ba, nawet ujawnienia tajnych kontraktów finansowych zawartych między polskimi a zagranicznymi kontrahentami! Nie jest to jednak kłopot wyłącznie firm komputerowych. Jak powiedział mi jeden z agentów celnych (agent celny to reprezentant danej firmy do kontaktów z Urzędem Celnym), takie przypadki zdarzają się dość często i są dla firm o tyle niebezpieczne, że niektórzy celnicy pracują jako swego rodzaju szpiedzy gospodarczy, dostarczając informacji o kontraktach firmom konkurencyjnym.

Według polskich dystrybutorów największe kłopoty sprawia Urząd Celny w warszawskim Porcie Lotniczym. Grzegorz Onichimowski z IPS Computer Group szacuje straty ponoszone kwartalnie (z winy złej organizacji urzędów celnych) przez jego firmę na 200 do 300 milionów złotych.

Do problemu ceł można jeszcze dodać takie smaczki, że według celników (instrukcja byłego szefa GUC – I. Sekuły) gra komputerowa nie jest programem komputerowym, przez co podlega wyższej stawce celnej! Mimo że największe autorytety naukowe (np. prof. Turski z Polskiego Towarzystwa Informatycznego) twierdzą, iż gra jest oczywiście programem – celników to absolutnie nie interesuje. Od dwóch lat przed Najwyższym Sądem Administracyjnym trwa proces IPS contra GUC i nieprędko można się spodziewać jego zakończenia. Rzecz dotyczy doliczania do podstawy cła wartości intelektualnej programu (problem jest dość skomplikowany i wymagałby bardzo szczegółowego opisu, więc sygnalizuję tylko, że istnieje). Polscy dystrybutorzy skarżą się, że celnicy patrzą na nich jak na potencjalnych bandytów i przestępców, zarzucają im posługiwanie się sfałszowanymi fakturami (gdyby dowiedzieli się o tym ludzie z EA czy Virgin, opinia polskich celników z pewnością by ich ucieszyła).

## Premiery światowe

Bardzo często zdarza się, że gry komputerowe mają różne terminy premier w różnych krajach, np. styczeń – USA, marzec – Anglia, maj – Francja itp. Polscy gracze oczywiście zauważają termin premiery światowej (zwykle równolegle z nią ukazują się wersje pirackie dostępne na giełdach), ale nie biorą pod uwagę faktu, że zachodni producent ma swoje plany sprzedaży i może nie chcieć, aby gra w pierwszej kolejności docierała do Polski. Choćby z tego powodu, że zdecydowanie poważniejszy jest np. rynek niemiecki czy angielski. Sytuacja ta jednak powoli poprawia się. Coraz częściej możemy kupić w Polsce grę tuż po jej premierze światowej (np. Diablo) lub nawet równo z nią (Syndicate Wars, gry firmy Silmarils).

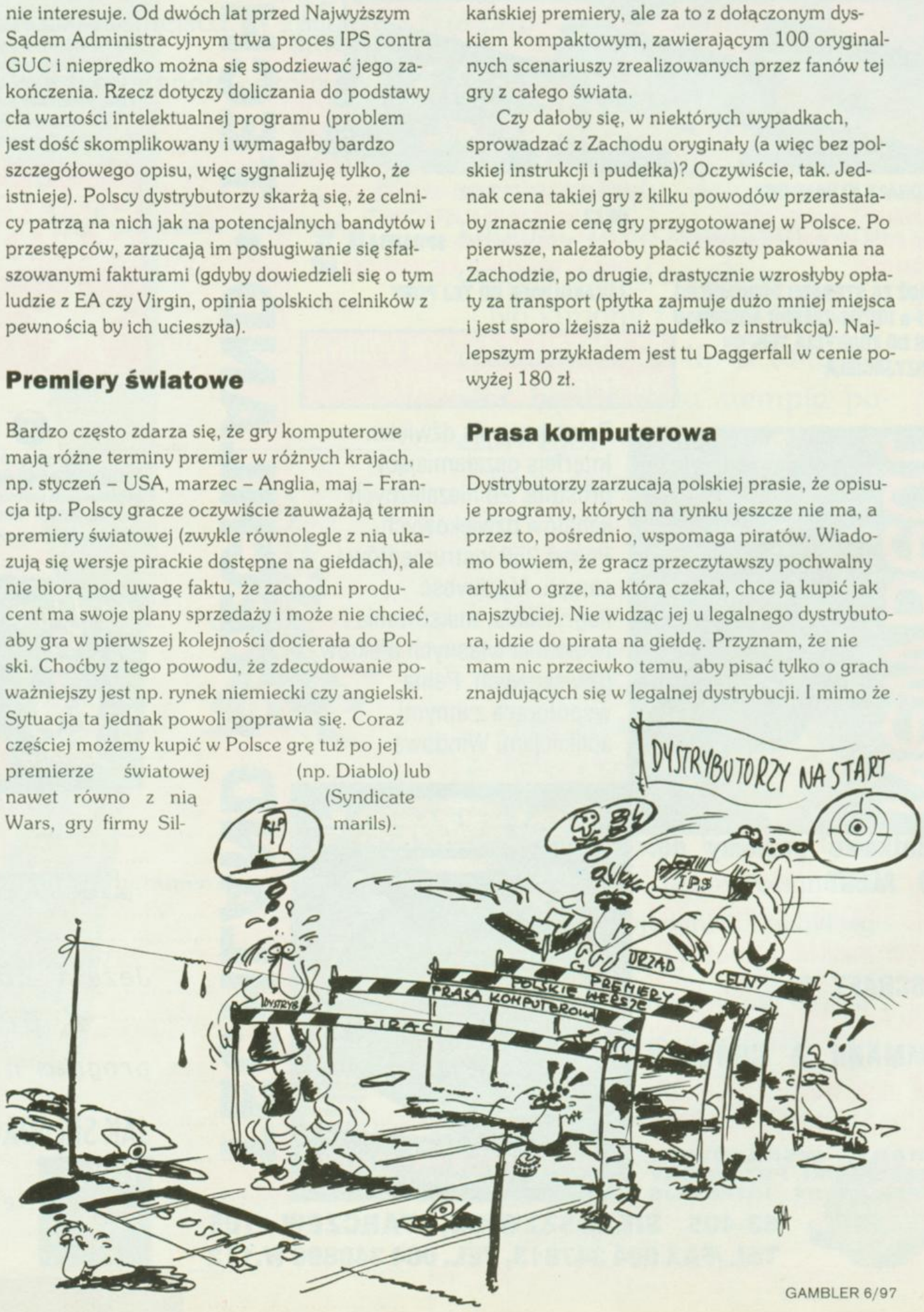
## Polskie wersje

Co prawda, jeszcze bardzo rzadko mamy do czynienia z lokalizacją gier (co jest regułą w Niemczech), ale polskie firmy muszą przecież przygotować instrukcje oraz pudełka. Bardzo często instrukcja jest ostatnim elementem przygotowywanym na Zachodzie i dlatego dociera do Polski bardzo późno. A tłumacz musi mieć jeszcze czas na zrobienie solidnego przekładu. Pół biedy, jeżeli mamy do czynienia z kilustronicową instrukcją do nieskomplikowanej gry zręcznościowej. Ale jeżeli jest to strategia lub wymagający uważnej i fachowej translacji symulator? Firmy zachodnie zastrzegają sobie też prawo do zatwierdzenia projektu pudełka (a czasem i instrukcji), sprawdzając jakość szaty graficznej, obecność znaków firmowych itp. Zrozumiałe więc, że ta procedura znacznie wydłuża czas wydania programu w Polsce. Często polskie firmy mają też ambicję stworzyć program lepszy od oryginalnej wersji zachodniej. Tak jest np. z Heroes of Might & Magic 2. Co prawda, dostajemy go po 3 miesiącach od amerykańskiej premiery, ale za to z dołączonym dyskiem kompaktowym, zawierającym 100 oryginalnych scenariuszy zrealizowanych przez fanów tej gry z całego świata.

Czy dałoby się, w niektórych wypadkach, sprowadzać z Zachodu oryginały (a więc bez polskiej instrukcji i pudełka)? Oczywiście, tak. Jednak cena takiej gry z kilku powodów przerastałaby znacznie cenę gry przygotowanej w Polsce. Po pierwsze, należałoby płacić koszty pakowania na Zachodzie, po drugie, drastycznie wzrosłyby opłaty za transport (płytka zajmuje dużo mniej miejsca i jest sporo lżejsza niż pudełko z instrukcją). Najlepszym przykładem jest tu Daggerfall w cenie powyżej 180 zł.

## Prasa komputerowa

Dystrybutorzy zarzucają polskiej prasie, że opisuje programy, których na rynku jeszcze nie ma, a przez to, pośrednio, wspomaga piratów. Wiadomo bowiem, że gracz przeczytawszy pochwalny artykuł o grze, na którą czekał, chce ją kupić jak najszybciej. Nie widząc jej u legalnego dystrybutora, idzie do pirata na giełdę. Przyznam, że nie mam nic przeciwko temu, aby pisać tylko o grach znajdujących się w legalnej dystrybucji. I mimo że



## Komentarz Marcina Niedźwiedzkiego

Bardzo trafnie ująłeś problemy, jakie mają na polskim rynku dystrybutorzy oprogramowania. „Szary gracz" do tej pory mógł nie zdawać sobie sprawy z tych problemów. Dla niego ważne było tylko to, że nie może dostać w sklepie ulubionej gry. Teraz przynajmniej wie, że nie wynika to ze złej woli dystrybutora. Całym sercem popieramy pomysł utworzenia prokomputerowego lobby, które naciskałoby tu i ówdzie w celu uzdrowienia rynku. Twój artykuł może być dobrą przesłanką dla stworzenia takiego lobby. Może ktoś z ludzi zainteresowanych powinien kandydować do Sejmu i wystąpić z projektem odpowiedniej ustawy (możesz to być Ty – np. „poprawka Piekary"). Oczywiście żartuję, ale można zacząć mocno naciskać opinię publiczną – spróbować pozyskać poparcie jakiejś ważnej osoby lub firmy (Roman Kluska – OPTIMUS?). To tyle tytułem komentarza.

Marcin Niedźwiedzki (MarkSoft)

często dostajemy gry prosto z Zachodu, moglibyśmy czekać z opracowaniem materiałów o nich, aby termin publikacji zgrał się z polską premierą (tak zachowują się pisma filmowe). Ale taką decyzję musieliby podjąć wspólnie szefowie co najmniej trzech największych pism w Polsce. Tymczasem, jak widać po lekturze, przynajmniej jeden z „rekinów rynku" specjalizuje się w opisywaniu gier, których w Polsce jeszcze nie ma (a niektórych nigdy nie będzie) świadomie czy nieświadomie naganiając klientów piratom.

### Ubóstwo rynku

Polski rynek dystrybucji gier jest bardzo ubogi (co wynika m.in. z małej siły nabywczej) i obroty wszystkich dystrybutorów można szacować na około 200 mld starych złotych (mniej więcej 7 mln USD – suma w skali 40-milionowego państwa po prostu śmieszna. Dla porównania przypomnę, że produkcja Wing Commander IV kosztowała 10 mln USD). Co gorsza, główny ciężar biorą na siebie dystrybutorzy (np. IPS CG, Mirage, CD Projekt, MarkSoft itp.). To te firmy muszą płacić zachodnim producentom (terminy płatności są dość krótkie z uwagi na niepewność naszego rynku), a następnie oddają na kredyt towar hurtowniom i sklepom. Może więc zaistnieć następująca sytuacja: firma X sprowadza transport CD-ROM-ów za 100 tys. funtów i rozsyła je do sklepów i hurtowni. Gry są hitem i czas sprowadzić następny transport. Ale do dystrybutora nie wpłynęły jeszcze pieniądze, a nadszedł termin wysłania należności na Zachód. Producent nie wyśle następnej porcji CD-ROM-ów bez uregulowania należności. I już szykuje się co najmniej kilkutygodniowy przestój. Z tych samych powodów (czyli ubóstwa rynku) firma może stać przed następującym dylematem. Dysponuje kwotą 100 tysięcy funtów. Czy kupić za to dwa tytuły–hity (mając pewność, że się szybko sprzedadzą) czy 10 tytułów, aby mieć ofertę bogatszą, ale licząc się z wolniejszym napływem pieniędzy.

### Piraci

Problemy piractwa i ubóstwa rynku wiążą się ze sobą bardzo ściśle. Gdyby nie pirackie programy, sprzedaż oficjalnego oprogramowania musiałaby wzrosnąć. Trudno prorokować, jak duży byłby ten wzrost w wyniku całkowitego zniknięcia piratów. Tomasz Mazur z firmy Mirage szacuje, że w pierwszych tygodniach wyniósłby co najmniej 20%, a później systematycznie by rósł. Dzięki większym zastrzykom gotówki firmy mogłyby więc przygotować bogatszą ofertę, a nawet obniżyć ceny programów. Niestety, władzom nie zależy na rozbiciu rynku pirackiego. Odnotowujemy sygnały, że na rynku tym pojawiła się już mafia, czyli ci sami panowie, którzy „bawią się" handlem narkotykami i kradzionymi samochodami. Zrozumieli po prostu, że na czarnym rynku programów komputerowych kryją się ogromne pieniądze. Po giełdach krążą historie o tym, w jakiej wysokości haracze pobiera policja za zapewnienie piratom bezkarności. Widząc całkowity brak reakcji prokuratury i policji na działalność piratów (kilka spektakularnych akcji, które potem są reklamowane na łamach gazet, to zaledwie kropla w morzu potrzeb) możemy domniemywać, że w historiach tych kryje się ziarno prawdy. W marcu doszło co prawda do nagłośnionego przez media procesu w Poznaniu, ale kary wydane przez sąd były żałośnie niskie. Za lata pirackiej działalności (oferta składająca się z ponad 7000 programów!) oskarżonych skazano na kary więzienia w zawieszeniu oraz grzywnę w wys. 25 tys. zł (taką sumę sprawny pirat odbije sobie w miesiąc). Polscy i zachodni eksperci szacują udział piratów w handlu oprogramowaniem na 75 do 85% wszystkich rynkowych obrotów.

### Antykwariat

Gra starzeje się w przerażająco szybkim tempie, ale są programy, które nawet po latach cieszą się ogromną popularnością. (Z dziedziny, którą się szczególnie interesuję, czyli RPG, mógłbym wymienić choćby Betrayal at Krondor, serię Beholderów czy serię Might & Magic). Niestety, nie ma szans, aby polskie firmy miały pełną ofertę gier. Z prostego powodu: hurtownicy i sklepy chcą przyjmować tylko nowości i najchętniej hity. Bo i po co wstawiać na półkę starą, kultową grę i czekać na hobbystę, skoro można sprzedać Red Alert, FIFA '97 lub Diablo? Dla polujących na starsze produkcje istnieje tylko jedna szansa: uzyskanie karty kredytowej i sprowadzenie programu za pomocą jednej z angielskich czy amerykańskich firm wysyłkowych. Pewnym rozwiązaniem są też ukazujące się czasem zestawy starszych gier, np. Megapaki, Alone in the Dark Trilogy, Ishar Trilogy itp. Na uznanie zasługuje również wydawanie takich pozycji, jak Kolekcja Klasyki Komputerowej IPS czy seria KIXX, gdzie możemy za stosunkowo niewielką cenę dostać np. FIFA Soccer, Rise of the Triad, NHL Hockey '95, Secret of the Monkey Island i wiele innych. Ale o sklepie, który miałby w ofercie wszystkie gry wydane np. w ciągu ostatnich trzech lat możemy tylko pomarzyć.

### Jak wyjść z impasu?

Jeżeli nie pomożemy sobie sami, nikt nam nie pomoże. Takie powinno być credo polskich dystrybutorów. W walce z urzędnikami (głównie celnymi) i piratami z pewnością mogą oni (i powinni!) liczyć na pomoc mediów: prasy, radia i telewizji. Wszystkim nam powinno zależeć, aby rynek gier komputerowych w Polsce stawał się coraz bogatszy. Drogą do tego jest zlikwidowanie barier administracyjnych oraz zniszczenie czarnego rynku. W obu tych wypadkach powinna pomóc nowa sytuacja polityczna, z jaką zetkniemy się na jesieni tego roku. Nowy rząd zechce zapewne rozbić mafijne układy, których namnożyło się ostatnimi czasy. Przy okazji oberwie się i piratom. Z pewnością ogromną rolę mogłyby odegrać media, a także stworzenie prokomputerowego lobby złożonego zarówno z biznesmenów, jak i dziennikarzy. Nękanie prokuratury wnioskami o ściganie piractwa, zasypywanie Głównego Urzędu Ceł pytaniami, skargami i pozwami sądowymi, starania o pozyskanie uwagi posłów mogłyby uzmysłowić decydentom, że mają do czynienia z silnym i prężnym środowiskiem. Być może pomogłaby też interwencja rządu USA (ponoć bardzo skuteczna w Bułgarii), grożącego sankcjami gospodarczymi państwom nie chroniącym wartości intelektualnych.

Myślę, że chociaż częściowo wyjaśniłem w tym artykule, dlaczego rynek gier komputerowych w Polsce jest nękany chorobą. Nie można jednak rozgrzeszać rodzimych dystrybutorów, którzy wydają się wykazywać zbyt małe zainteresowanie zmianą tej sytuacji. A niestety, impuls do walki ze wszystkimi przeciwnościami musi wyjść właśnie od nich.

Jacek Piekara

## Kilka drobnych uwag Grzegorza Onichimowskiego

1. Proces IPS – GUC przed NSA już się zakończył. NSA uchylił decyzję GUC co do wymiaru cła, teraz GUC musi się do tego wyroku odnieść. Kiedy to zrobi i jak – nie wiadomo.
2. To, że celnicy nie traktują gier jako oprogramowania, skutkuje nie wyższą stawką celną, ale zaliczaniem sumarycznej wartości do wartości celnej (w przypadku innych programów cło pobierane jest tylko od nośników).
3. Odnośnie prasy. Uwagi co do tego, kiedy piszecie o danej grze są słuszne. Ja bym dodał jeszcze jeden element. Coraz więcej pism dołącza CD-ROM-y z wersjami demo takich gier. Niestety, często bez zgody dystrybutora czy oryginalnego wydawcy, „żywcem" z Internetu (uwaga ta nie dotyczy Gamblera). Czy ambicja dziennikarzy tych pism sięga tylko do wydawania broszurki towarzyszącej programom o podejrzanej legalności?
4. Nie wydaje mi się, ale to już moja wyłącznie opinia, by zmiany polityczne mogły być remedium na głupotę, biurokratyczne nawyki itp. Nie w zmianie rządu, ale w mozolnej zmianie mentalności z zaściankowej na europejską upatrywałbym szans zmian sytuacji nie tylko w naszej branży. A że, niestety, potrwa to dłużej niż do wyborów – trudno.
5. Nie zgadzam się, oczywiście, z poglądem, że dystrybutorzy robią mało, aby zmienić sytuację. Kłopot ich jednak polega na tym, że nie mają ani wystarczających pieniędzy, ani wysoko usytuowanych protektorów, aby ich wysiłki dały szybko owoce (np. nie wzbogacimy sieci detalicznych, one muszą po prostu powstać a to dzieje się powoli, vide EMPiK).

Grzegorz Onichimowski
(IPS Computer Group)





# Mechaniczni

Ludzie zawsze chcieli stworzyć maszyny na swoje podobieństwo. Chcieli bawić się w Boga, lecz prawa fizyki im na to nie pozwalały. Ale nic to. Bujna wyobraźnia powieściopisarzy zaowocowała powstaniem świata BattleTech Universe. W grach komputerowych, po pierwszych nieudanych próbach, powstały dwa konkurujące ze sobą podgatunki. Pierwszy to świat stworzony w grze MetalTech: EarthSiege, a kontynuowany w MetalTech: BattleDrome i wreszcie w EarthSiege 2. Drugi, właśnie BattleTech Universe został odtworzony w grach z serii MechWarrior 2 (MechWarrior 2, MechWarrior 2: Ghost Bear's Legacy i MechWarrior 2: Mercenaries).

Ale wróćmy do początku. A jaki on był? Muszę powiedzieć, że bardzo nieudany. Pierwsze kroki (dosłownie i w przenośni) postawiła tu gra **Xenobots** autorstwa Electronic Arts. Do wyboru było kilka pojazdów, w tym jeden rozstawiający ogniwa systemu zasilania (z niego brały energię pojazdy), a celem – jak zwykle – zniszczenie wroga. Bardzo ważne były właśnie elementy sieci energetycznej. Można było wrogie sieci podłączać do naszej, a nieprzyjaciel mógł tak samo wykorzystywać nasze sieci. Chodziło o „rozłożenie" jego sieci i skuteczną osłonę własnej. To stanowiło klucz do sukcesu. Niestety, gra była słaba. Nie miała w sobie tego „magnesu", co przyciąga na wiele dni i nocy.

Również następna gra była niewypałem. **Iron Assault** (bo o niej mowa) była jednak grą z pogranicza tego, co prezentują wymienione wyżej programy, i klasycznych gier 3D FPP, więc można ją ze spokojem pominąć przy omawianiu gier traktujących o potężnych, dwunogich maszynach.

Potem nadeszła era

## EarthSiege

Firma Dynamix, należąca do Sierry, stworzyła program MetalTech: EarthSiege (opis: Gambler 11/95). Był to, tak naprawdę, pierwszy symulator nowego gatunku. Nigdy wcześniej nie było gry tak dobrej, o takim podejściu do tematu. Przy nim Xenobots wypada bardzo blado, wręcz prymitywnie, jak maczuga przy karabinie maszynowym.

Program oferował grafikę 320×200 w 256 kolorach (do uruchomienia potrzebny był 486 i 4 MB RAM). Scenariusz to jedna z mocniejszych jego stron. Gracz musi przejść kolejne misje walcząc z Cybridem, czyli Cybernetic Hybrid Machine. Ten inteligentny mikroprocesor, którego budowa wzorowana jest na strukturze neuronów ludzkiego mózgu, jest wrogiem jedynym i ostatecznym. Steruje nieprzyjacielskimi robotami i ma tylko jeden cel – unicestwić ludzkość.

Dosyć dobrze oddano ruch Herca i charakterystyczny sposób walki. Jedyny problem – ziemia jest płaska jak stół, a gdzieniegdzie wystają wektorowe górki, stanowiące dla Herców przeszkodę nie do pokonania. Wrogów całe mnóstwo, od słabiutkich, uzbrojonych w pojedyncze lasery, aż do czteronogich Pitbulli, dźwigających trójdziałowe wieżyczki z działami plazmowymi. W miarę prowadzenia działań wojennych i upływu czasu ludzkość wymyśla nowe rodzaje Herców, uzbrojenia i innych gadżetów.

Ogólnie: to dobra gra dla posiadaczy słabszych komputerów. Dla innych bardziej godna polecenia jest gra

## EarthSiege 2

Zgodnie z duchem nowych czasów, EarthSiege 2 (opis: Gambler 8/96) pracuje tylko i wyłącznie pod kontrolą Windows 95. Zachwyca grafiką i dźwiękiem, a jej fabuła jest jednym z atutów gry.

Po szeregu porażek Cybrid schronił się w bazie na Księżycu. Najpierw musisz pokonać jego siły w kilku sektorach na Ziemi, a na koniec zostajesz przerzucony na Księżyc, aby ostatecznie rozprawić się z cholernym scalakiem.

Podobnie jak w części pierwszej, podstawą przeżycia jest zbieranie złomu... Na początku masz do dyspozycji kilka słabiutkich Herców, o sile ognia podobnej do ukąszenia komara. Niszcząc wrogie roboty trzeba pamiętać, aby nie demolować ich doszczętnie. Złom zabierany jest z pola walki i tylko z niego możesz zbudować nowe, większe, lepiej uzbrojone i opancerzone pojazdy. W trakcie gry inżynierowie wymyślają różne ciekawe zabawki. A to działka o większym kalibrze, a to zasobniki np. wspomagające celowanie czy wzmacniające tarcze, a to nowe modele Herców. Absolutnym ewenementem jest tutaj Razor, czyli latający Herc. Żadna inna gra z tego gatunku nie oferuje możliwości latania. Niestety, tylko gracz może używać Razora.

Oprawa jest również mocną stroną programu – grafika w wysokiej rozdziel-

**Człowiek patrzył na potężną maszynę ze zdruzgotanej kabiny. Robot podszedł bliżej i skierował na niego swoje elektroniczne oczy. Termoczuła kamera dała mu znać, że człowiek jeszcze żyje. Robot uniósł uzbrojone ramię w kierunku zniszczonego Herca. Działo plazmowe plunęło strumieniem energii...**







***Ludzie zawsze chcieli stworzyć maszyny na swoje podobieństwo.***

# barbarzyńcy

czości nadal robi wrażenie. Świat został skonstruowany z wektorowych gór i pagórków, na które wreszcie można wchodzić bez przeszkód. Zresztą, co tu pisać – popatrzcie na obrazki. Mimo to szkoda, że grafika, jakkolwiek najwyższej jakości, wygląda nieco rysunkowo, nierealnie.

Do dźwięku nie mam najmniejszych zastrzeżeń – idealnie czysta mowa, o jakości nie spotkanej nigdzie ani wcześniej, ani później oraz doskonałe odgłosy pola walki. Muzyka tylko dobra – niestety, odtwarzana z pliku, a nie z kompaktu audio, jak to ma miejsce w MechWarriorze 2.

Ogólnie: bardzo dobra gra, warta polecenia każdemu posiadaczowi odpowiednio silnego komputera. To chyba najlepsze połączenie – z zachowaniem właściwych proporcji – symulatora z dodatkami rodem ze strategii (produkcja Herców i uzbrojenia).

Na Zachodzie ukazała się, u nas praktycznie nie znana, gra MetalTech: BattleDrome, wykorzystująca ten sam engine i pomysł co EarthSiege. Potem jakiś czas była cisza. Jak zwykle okazało się, że była to cisza przed burzą o nazwie



## MechWarrior 2

Niejaka FASA Corporation pod skrzydłami Activision opracowała konwersję świata BattleTech Universe z gier planszowych i powieści Roberta Thurstona na domeny magnetyczno-optyczne. [Ostatnio FASA Corporation uciekła spod skrzydeł Activision, aby rozpocząć samodzielny żywot. Jej poprzedni właściciel zachował jednak prawa do serii MechWarrior 2 – red.]

Pora na kilka słów o założeniach BattleTech Universe. Ludzie rozeszli się po różnych planetach we wszechświecie, podzielili się na walczące ze sobą klany. Podstawowym narzędziem walki są potężne maszyny zwane BattleMechami. Ich piloci mają w życiu tylko jeden cel: walczyć w imieniu klanu.

Klany podzielone są na kasty. Najniższą kastą są tzw. freeborn – co znaczy, że zostali naturalnie poczęci i urodzeni, tak jak obecnie ludzie. Wyżej stoją piloci, podstawowi wojownicy klanu. Nie prokreują się oni naturalnie (jak to okropnie brzmi), ale z genów najlepszych tworzone są pokolenia nowych pilotów. Niczego nie zostawiono już Matce Naturze.

Freeborn mogą walczyć dla klanu, ale tylko jako piechota. Przydają się również w szkoleniu pilotów. Piloci najpierw muszą przejść podstawowe szkolenie, podczas którego walczą na śmierć i życie właśnie z freeborn. Niepowodzenie oznacza zwykle śmierć kandydata na pilota. Tak nieludzki system szkolenia mogą przeżyć tylko najlepsi i tylko tacy potrzebni są klanowi. Inni to niepotrzebne śmieci. Oczywiście, kandydat na pilota nie zawsze ginie. Jeśli przeżyje, ale nie zaliczy pomyślnie treningu, może najwyżej walczyć w „piechocie". Podobnie freeborn, jeśli to oni są górą, mogą walczyć w piechocie klanu, a najlepsi mogą stać się nawet pilotami Mechów – ale tylko nieliczni. Po przejściu podstawowego treningu piloci mogą wreszcie zapoznać się z pojazdami. Potem zaczynają walczyć ze sobą i z najlepszymi weteranami, pełniącymi rolę instruktorów. Wygrywa ten, kto zniszczy wrogie Mechy – tylko zwycięzca może stać się pełnowartościowym wojownikiem i, pilotując Mecha, walczyć z innymi klanami...

Ale wróćmy do gry. Pierwsza część MechWarriora przedstawia (z obu stron, wybór scenariusza należy do gracza) wojnę między Wolf Clan i Jade Falcon Clan. Najpierw polecam kilka misji treningowych, a dopiero potem te bojowe, o rosnącej skali trudności. Grę skończyłem, grając po obu stronach frontu.

Po wojnie klan Wilków rozpada się na dwa mniejsze, z których Wolves Clan odegra pewną rolę w drugiej części MechWarrior 2 – Ghost Bear's Legacy (opis: Gambler 6/96). Jade Falcon Clan przestaje się liczyć.

Klan Ghost Bear, z planety skutej wiecznym lodem, zaczyna walczyć o supremację w świecie BattleTech. Walczy w obronie swojego honoru. Najpierw z najemnikami, którzy atakują jego rodzinne pielesze. Potem nagle okazuje się, że obce Mechy porwały z jednej ze stacji kosmicznych Twego klanu zasobniki z genami najlepszych MechWarriorów. Wróg chce za ich pomocą stworzyć nowych, niezwyciężonych pilotów. Zagrożony jest nie tylko honor, ale i istnienie Ghost Bear Clan. Początkowo podejrzany jest klan Draconis, ale potem trop prowadzi do zaprawionego w bojach klanu Wilków.

Gdy i tym razem uda Ci się skończyć grę (co jest prawie niemożliwe), czeka Cię mała zmiana – czyli ostatni produkt z tej linii: MechWarrior 2: Mercenaries. Stajesz się najemnikiem, wyznawcą brzęczącej mamony.





Grafika w serii MechWarrior 2 wykorzystuje ten sam engine. W pierwszej i drugiej części jest dokładnie taka sama – zamglony, wektorowy, doskonale cieniowany świat, tworzony metodą podobną do użytej w Strike Commanderze. Do tego stworzone tą samą metodą BattleMechy, dodatkowo teksturowane. Program pracuje w trzech rozdzielczościach: 320×200



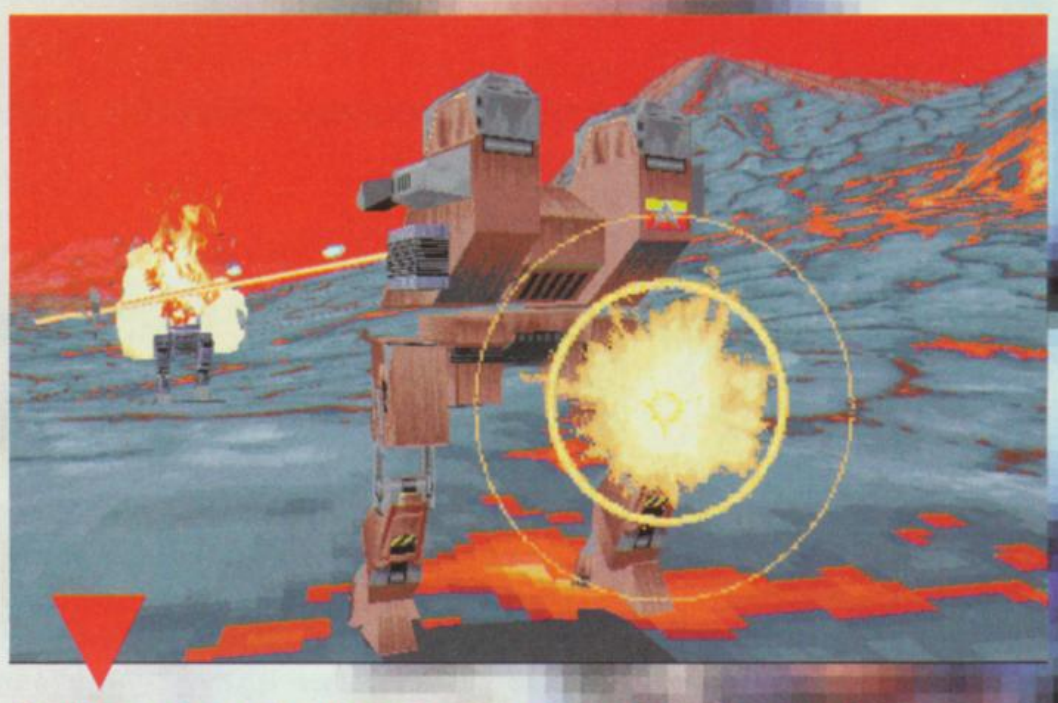
(486 DX-2), 640×480 (Pentium 75) i 1024×768 (Pentium 133 i wyżej).

Natomiast w trzeciej części grafika została poprawiona (zmiany drobne, ale istotne) – dodano tekstury terenu i zaawansowany lightsourcing. Efekt jest piękny, ale towarzyszy temu bardzo duży wzrost zapotrzebowania na moc obliczeniową – w niskiej rozdzielczości, z włączonymi wszystkim bajerami gra chodzi płynnie dopiero na Pentium 166. Piekło i szatani!

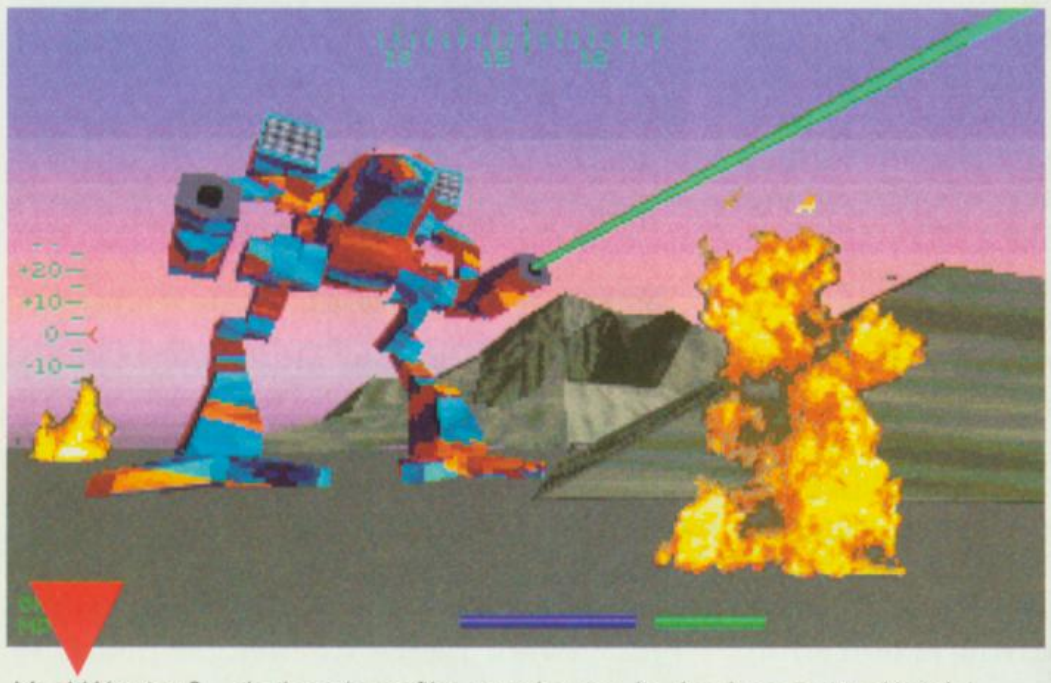
Dźwięk to najmocniejsza strona całej rodziny MechWarriora (a zdecydowanie przoduje tu ostatni odcinek sagi). Każdy kompakt z dowolną grą zawiera około 20 melodyjek (większość ok. dwuminutowych) odgrywanych w czasie misji – inny podkład w każdej misji. Jakość dźwięku nie poddaje się krytyce. Może nie wszystkie kawałki będą się podobać, gdy są odsłuchiwane w normalnym odtwarzaczu, ale i tak stwarzają doskona-



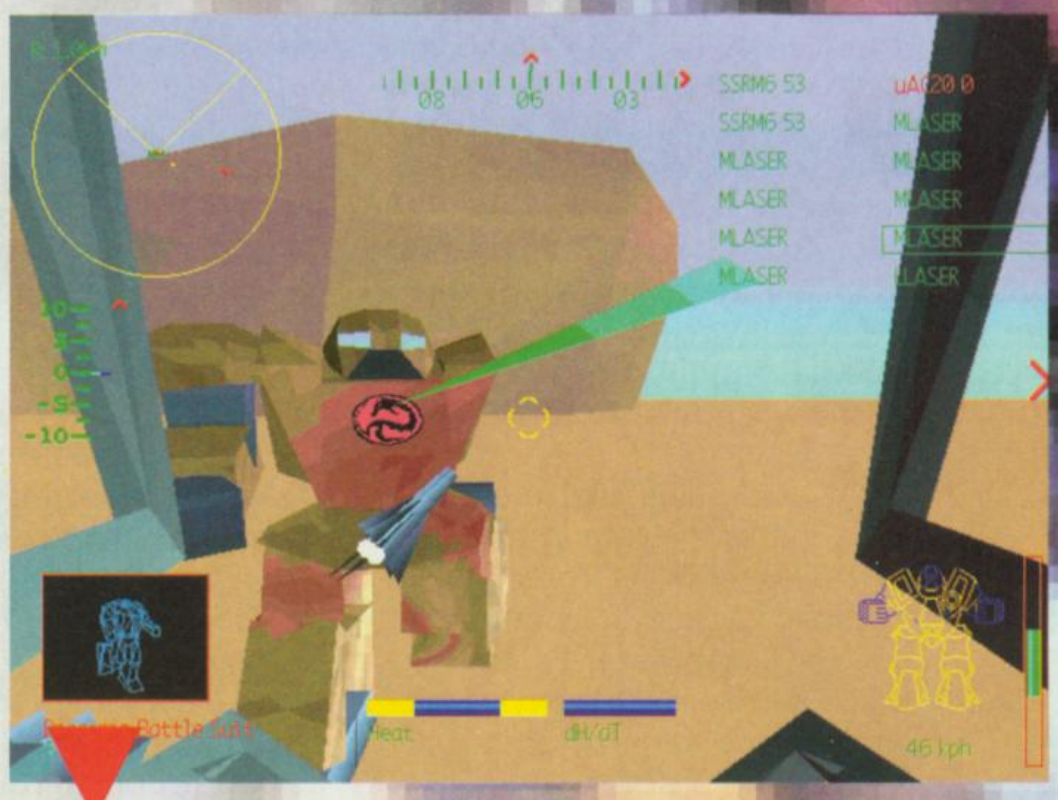

*MetalTech: EarthSiege – był to pierwszy symulator nowego gatunku. Dobra gra dla posiadaczy słabszych komputerów.*



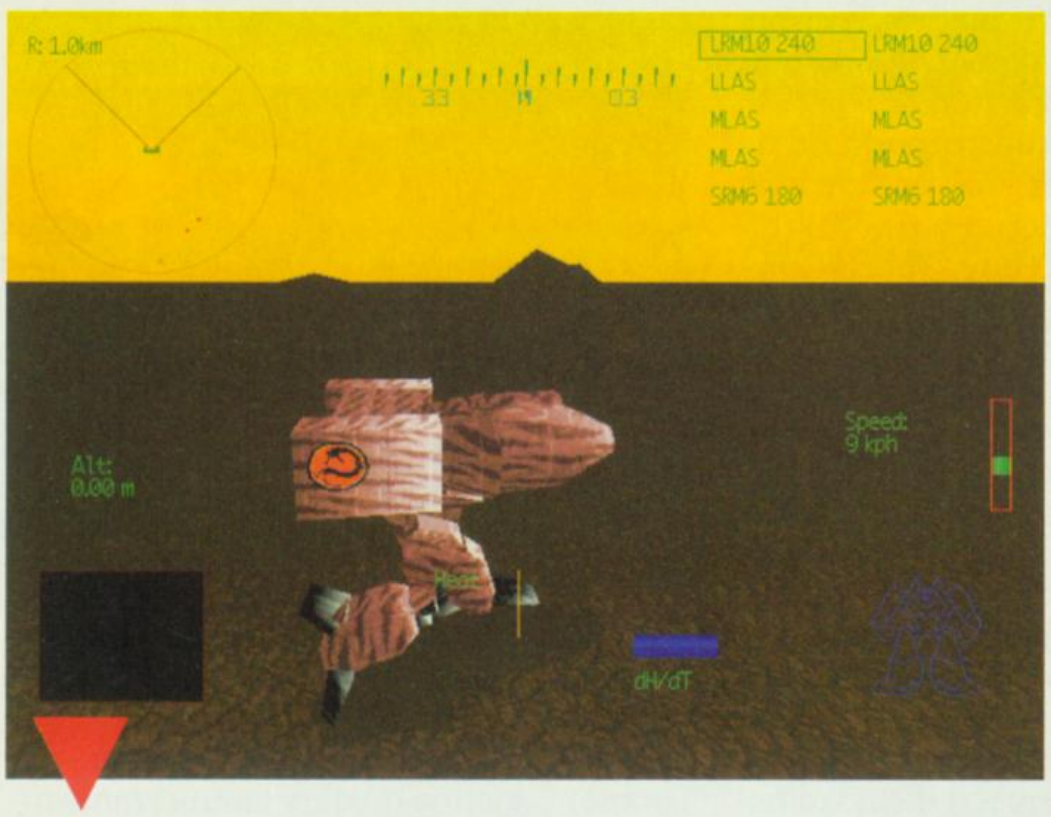
*EarthSiege 2 – bardzo dobra gra, warta polecenia każdemu posiadaczowi odpowiednio silnego komputera. To chyba najlepsze połączenie – z zachowaniem najlepszej proporcji – symulatora z dodatkami rodem ze strategii (produkcja Herców i uzbrojenia).*



*MechWarrior 2 – doskonała grafika, rewelacyjny, bezkonkurencyjny dźwięk i kolosalna wprost grywalność.*




*MechWarrior 2: Ghost Bear's Legacy – grafika dokładnie taka sama jak w pierwszej części – zamglony, wektorowy, doskonale cieniowany świat, tworzony metodą podobną do użytej w Strike Commanderze. Obce Mechy porwały zasobniki z genami najlepszych MechWarriorów Twego klanu. Wróg chce za ich pomocą stworzyć nowych, niezwyciężonych pilotów. Zagrożony jest nie tylko honor, ale i istnienie Ghost Bear Clan.*




*MechWarrior 2: Mercenaries – dodano tekstury terenu i zaawansowany lightsourcing. Efekt jest wspaniały, ale towarzyszy temu bardzo duży wzrost zapotrzebowania na moc obliczeniową.*




*Shattered Steel – dobra zręcznościówka, oparta na takich samych założeniach co EarthSiege czy MechWarrior 2. Opatrzona jest rewelacyjną grafiką, być może pod tym względem przewyższa nawet MechWarrior 2: Mercenaries, a jednocześnie ma dużo mniejsze wymagania sprzętowe.*

ły nastrój w czasie gry i chwała ich twórcom za to.

Oprawę dźwiękową dopełniają dosyć dobrze zdigitalizowane gadki – polecenia instruktorów, informacje od skrzydłowych, rozkazy z bazy w trakcie misji i przyjemny damski głos Twego Mecha, informujący o stanie systemów pojazdu. Ogólnie bez zarzutu, choć jakość mogłaby być nieco lepsza (patrz, a raczej słuchaj EarthSiege 2).

Grywalność dwóch pierwszych części również jest doskonała. Natomiast w Mercenaries odnoszę wrażenie, że twórcy chyba nieco przesadzili z trudnością. Na szczęście, można sobie wybrać grę z wyłączonym trybem ekonomicznym – wtedy gracz nie martwi się o pieniądze i może się skupić na walce. A misje są diabel-



**Jeden nalot – jeden zniszczony Cybrid!**

**MetalTech: EarthSiege był tak naprawdę pierwszym symulatorem nowego gatunku.**

**EarthSiege 2 i MechWarrior 2: Mercenaries to naprawdę chyba szczyt możliwości obecnych komputerów.**

nie trudne. Na początku, z braku pieniędzy, w parku maszynowym mamy jedynie małe, łatwe do unieszkodliwienia Mechy, więc możemy sobie pozwolić tylko na łatwiejsze, ale kiepsko płatne kontrakty. Jest to zapętlająca się sytuacja.

Natomiast, gdy kontrolę nad finansami sprawuje komputer (NO ECONOMY), okazuje się, że przy tych samych misjach nasz park maszynowy wygląda dużo lepiej, niż gdy sami zarządzamy pieniędzmi – jednym słowem, komputer oszukuje i wydaje więcej pieniędzy niż gracz jest w stanie zarobić. Ale tak musi być, gdyż w przeciwnym wypadku nie można liczyć na pozytywne zakończenie misji – przeciwnik jest zbyt silny. Według mnie, funkcja Economy została dołożona do gry trochę na siłę, a przeznaczona jest dla maniaków strategii, będących jednocześnie fanami MechWarriora.

Ogólnie: każda z trzech części MechWarriora 2 jest bardzo dobra, z tym że dla posiadaczy słabszych komputerów przeznaczone są dwie pierwsze części, a Mechwarrior 2: Mercenaries – dla właścicieli komputerów od P166 w górę. Doskonała grafika (szczególnie w trzeciej części), rewelacyjny, bezkonkurencyjny dźwięk i kolosalna wprost grywalność. Oto MechWarrior 2!





Powoli kończy się nasza opowieść o symulatorach maszyn kroczących, wypadałoby więc wspomnieć jeszcze o

## Shattered Steel

Nie jest to symulator taki, jak EarthSiege 2 czy MechWarrior. Gra ta bliższa jest zręcznościówce czy strzelaninie. Ale, mimo że decydujące znacznie ma tu zręczność i szybkość naciskania spustu, należy do gatunku i trzeba o niej pamiętać.

Najlepsza jest tu grafika. Poruszamy się po cudownym, fraktalnie spreparowanym świecie, podobnym do Voxel Space, tyle że każdy piksel ma normalną wielkość jednego piksela, a nie szesnastu lub sześćdziesięciu czterech (albo i połowy ekranu).

A co tu jeszcze mamy? Doskonale przedstawiony każdy robot – przeciwnik, budynki i inne obiekty, wszystkie dokładnie teksturowane, cieniowane i co tam jeszcze kto chce. Do tego zaawansowany lightsourcing, podobnie jak w grze MechWarrior 2: Mercenaries, ale bez wymagań tej ostatniej. Gra ma naprawdę niewygórowane wymagania sprzętowe – DX4-133 swobodnie wystarcza do gry w hi–res, ze wszystkimi bajerami graficznymi ustawionymi na maksa.

Dźwięk jest już tylko na przeciętnym poziomie. Takie sobie gadki, dyskusyjne odgłosy pola walki, nie umywające się do efektów z wyżej wymienionych gier. Grywalność to kolejna zagadka. Jako zwolennik symulatorów wolę



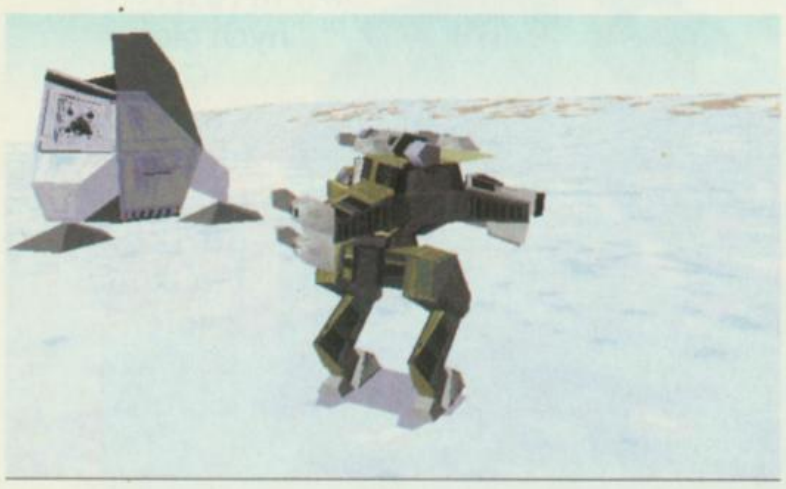
pozostałe programy. Jednak ludziom nie wymagającym czegoś w rodzaju realizmu (czegoś w rodzaju – bo symulowanych maszyn przecież NIE MA!), a tylko dobrej zabawy i szybkiego strzelania, Shattered Steel ma prawo się podobać. Została dokładnie przemyślana i zawiera wiele charakterystycznych dla gatunku misji, podobne pole walki oraz prostszy „model" pojazdu.

Ogólnie: Shattered Steel jest grą z pogranicza gatunku i jako taka powinna być rozpatrywana. To dobra zręcznościówka, oparta na takich samych założeniach co EarthSiege czy MechWarrior 2. Opatrzona jest rewelacyjną grafiką, być może pod tym względem przewyższa nawet MechWarrior 2: Mercenaries, a na pewno ma dużo mniejsze wymagania sprzętowe, co w Polsce nadal jest czynnikiem o niebagatelnym znaczeniu.

Na tym zakończymy przegląd produktów, które mamy na rynku. Teraz kilka słów o sprawach wspólnych dla całego gatunku, czyli o walce.

### Taktyka walki

Ze względu na szczególny napęd, pojazdy mają jedną wielką wadę w porównaniu z tradycyjnym czołgiem – o wiele mniejszą zwrotność i brak możliwości bronienia



własnej d*.*; tors (jak kto woli, wieża) może obracać się tylko o kąt 90 w stosunku do nóg pojazdu. Wymusza to dosyć szczególny styl walki – podczas spotkania przeciwnika należy zasuwać w jego stronę slalomem, losowo zmieniając kierunek biegu – tak, aby jednak znajdował się on w polu ostrzału – i SIAĆ bez przerwy! Gdy wróg przeżyje atak z dystansu, rozpocznie się walka manewrowa na krótki dystans (zakładając, że pole walki to wielki otwarty teren, a nie miasto). Należy krążyć wokół wrogiego pojazdu, mając wieżę skręconą o maksymalny kąt i używać wszystkich środków wyrazu. Strzelając salwami, trzeba uważać na wskaźnik temperatury Mecha (MechWarrior 2). W serii EarthSiege w czasie boju spotkaniowego można użyć działek 50 lub 75mm. Mają dużo większy zasięg skutecznego ognia niż podany w dokumentacji i nierzadko można „rozstrzelać" przeciwnika, zanim wejdzie w zasięg laserów.

Sprawa się komplikuje, gdy poruszamy się np. czymś, co nazywa się NOVA (Mech 2). Kąt, o jaki można obracać uzbrojenie, jest bardzo niewielki, ze względu na wyjątkową konstrukcję i brak „wieży". Wtedy trzeba wykorzystać „jump engines" i sterować Mechem za pomocą myszy.

W EarthSiege 2, po wynalezieniu Turbo Pod, należy go używać w sytuacjach awaryjnych – do ucieczki i/lub szybszych manewrów.

Zazwyczaj walka wygląda tak, że przeciwnicy krążą wokół siebie z prędkością gwarantującą największą zwrotność (to bardzo ważny czynnik, zwrotność jest największa przy około 70–80% mocy) i wygarniają do siebie ze wszystkich rodzajów uzbrojenia po kolei lub salwami – wtedy na najtęższego przeciwnika wystarczy zaledwie kilka trafień.

Odmiennie wygląda sprawa przy walce ziemia–powietrze. Tu trzeba brać pod uwagę taki aspekt, jak wyprzedzenie, gdyż pojazdy latające (Airskimmery, Aerospace Fightery) mają bezwzględną przewagę prędkości i manewru. Jedynym wyjątkiem są tu śmigłowce, uzbrojone w wyrzutnie rakiet, mogące dużo napsuć – mocne są zwłaszcza w kupie.

Zupełnie inaczej wygląda walka, gdy się zajmie miejsce po drugiej stronie barykady, za sterami Razora (EarthSiege 2). Najlepszy sposób ataku to nurkowanie pod niedużym kątem (łatwo wmeldować się w glebę), ze znacznie zredukowaną prędkością. Uzbrojenie należy dobrać tak, aby przeciwnik nie był w stanie przeżyć jednego ataku – jeden nalot, jeden zniszczony Cybrid. Tu, podobnie jak w opisie EarthSiege 2, polecam zestaw 2X Razor Rocket Pod, dwa lasery 500GW i dwa działa plazmowe. Taki atak wytrzyma zazwyczaj (przyjmując, że cała salwa jest celna) tylko Pitbull. Inne maszynki po takim poczęstunku dostaną ciężkiej niestrawności i legną na ziemi.

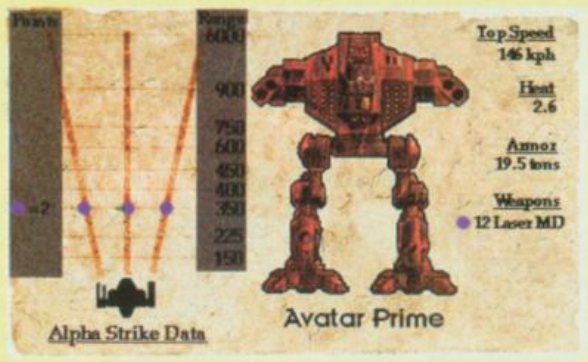
Walka z Airskimmerami za pomocą Razora to sprawa dosyć prosta – tu rządzą prawa podobne jak w „normalnych" symulatorach. Jednak tylko podobne, bo o ile właściwy manewr przyczynia się do osiągnięcia sukcesu, to podstawą jest celny ostrzał w czasie ataku łeb w łeb. Tu przydają się lasery o dużym zasięgu. Airskimmery albo atakują taką metodą, albo uciekają.

Na tym kończy się opowieść o supermaszynach, stworzonych z jedną tylko myślą – zabić, zniszczyć przeciwnika, i o ludziach je pilotujących – barbarzyńcach niszczących wszystko i wszystkich...

Mech Killer

## System BattleTech

BattleTech to nazwa systemu gier wydanych przez amerykańską firmę FASA Corp. W jego skład wchodzi obecnie ponad 50 produktów, które firma sukcesywnie wprowadzała na rynek przez blisko 10 ostatnich lat. Wszystkie elementy systemu, a więc cały szereg strategicznych gier planszowych, gra fabularna oraz ostatnio bardzo popularny cykl gier komputerowych MechWarrior, MechWarrior 2 oraz MW2: Mercenaries, osadzone są w alternatywnej rzeczywistości świata Sfery Wewnętrznej, czyli poznanego przez ludzkość do roku 3058 wycinka przestrzeni kosmicznej. Ludzkie dominium rozdarte jest przez trwającą od trzystu lat wojnę domową, w której używane są wszelkie dostępne systemy uzbrojenia, przede wszystkim zaś szczytowe osiągnięcie ludzkiej inżynierii wojskowej – BattleMechy. Te, stworzone na ludzkie podobieństwo, kroczące giganty są najpotężniejszymi z kiedykolwiek skonstruowanych machin wojennych. Wyposażone w śmiercionośną broń balistyczną, laserową i molekularną, są w stanie błyskawicznie obrócić w perzynę wszystko – z wyjątkiem innego BattleMecha.




Ludzkie królestwa pogrążone w otchłani wojny mają śmiertelnego wroga. Na arenę zmagań wkroczyły bowiem machiny Klanów: odseparowanych od reszty ludzkości, ściśle militarnych kast wojowników, które używając genetycznie udoskonalonych żołnierzy pragną zdominować pola bitew i zdobyć pełnię władzy.

Z grą planszową BattleTech – pierwszą, a zarazem podstawową częścią systemu, gracze mogli zapoznać się na początku 1993 r., kiedy nakładem wydawnictwa ENCORE została wydana edycja polska. Również w roku 1993 wydano nakładem ENCORE grę planszową AeroTech, będącą rozszerzeniem gry podstawowej. W roku 1996 na rynku pojawiła się wydana przez firmę Mag książka „BattleTech – Kompendium", bardzo rozszerzony zbiór zasad obejmujący całość planszowego systemu bitewnego BattleTech. W najbliższym czasie ukaże się natomiast polska edycja księgi zasad do gry fabularnej MechWarrior, która umożliwia wcielenie się graczy w postacie zamieszkujące Sferę Wewnętrzną. [Na Zachodzie FASA Corp. rozpoczęła niedawno sprzedaż karcianki BattleTech przygotowanej przez Wizards of the Coast, twórców słynnego Magic: The Gathering – Red.]

(Na podstawie artykułu „BattleTech – wieczna wojna" Marcina Zielińskiego, Magia i Miecz.)

Adam Białke

***..Była to cisza przed burzą o nazwie MechWarrior 2. Konia z rzędem temu, kto widział „jedynkę".***

## Podsumowanie

To, co reprezentują EarthSiege 2 i MechWarrior 2: Mercenaries to naprawdę chyba szczyt możliwości obecnych komputerów. Pozostaje tylko czekać na fotorealistyczną grafikę rodem z symulatorów lotniczych (F-22 Lightning 2), z dźwiękiem będącym połączeniem muzyki na poziomie MechWarriora 2 i rozmówek rodem z EarthSiege 2. Lepiej już chyba nie może być... A, i najważniejsze – przydałby się specjalny manipulator do sterowania pojazdami, bo ani joystick, ani mysz nie zdają egzaminu. Najlepsza jest klawiatura, ale to tylko wybór „mniejszego zła". Na razie brak dobrego rozwiązania sterowania pojazdem.



***Dźwięk to najmocniejsza strona całej rodziny MechWarriora.***

**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 2 (PC) ..... 44
FIRST ENCOUNTERS (PC) ..... 44
LANDS OF LORE (PC) ..... 45
AREA 51 (PC) ..... 45
BATTLE ARENA TOSHINDEN (PC) ..... 45
BATTLEGROUND: BULGE (PC) ..... 45
TUNNEL B1 (PC) ..... 46
WING COMMANDER 3 (PC) ..... 46
**KLUB 3D** ..... 47
**GILDIA RPG** ..... 48
**KS GAMBLER** ..... 49
**EKG,**
**czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW** ..... 50
**CLUB SIMULATOR** ..... 52

**ROZWIĄZANIA**
DISCWORLD 2 (PC CD-ROM) ..... 53
DOWN IN THE DUMPS (PC CD-ROM) ..... 54
GOOSEBUMPS - ESCAPE FROM HORRORLAND (PC CD-ROM) .. 54
HEROS OF MIGHT & MAGIC 2 (PC CD-ROM) ..... 55
LEW LEON - CZ. 1 (PC CD-ROM) ..... 56

## TIP NA ŻYCZENIE

Dotarły już do nas pierwsze głosy w plebiscycie „Tip na życzenie". Na razie jest ich jeszcze zbyt mało, ale widać, że większość z Was preferuje nowości. Dziś zamieszczamy więc kolejne 6 tipów do nowych (w Polsce) gier.

Winien jestem przeprosiny wszystkim piłkarzom i detektywom. Tym pierwszym - za brak kontynuacji Skarbnicy Wiedzy KSG. Tym drugim - za brak 2. części rozwiązania gry Case of the Rose Tatoo. W pierwszym wypadku zawinił los - w tym miesiącu zebrało się wyjątkowo dużo rozwiązań i Skarbnica wypadła z planu (podobnie jak cz. 7 ciosów do Tekkena 2). W drugim - Żaba oświadczył, że od grania w CotRT boli go już głowa i musi odpocząć, rozwiązując równania różniczkowe.

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

**Zgredaktor**

## STAR CONTROL 3 (PC CD-ROM)

Podczas bitwy naciśnij Alt + F9 - znikają wszystkie asteroidy i planety.

## XS (PC CD-ROM)

Wpisz się jako **Pension** albo **Medical** - uzyskasz dostęp do dwóch tajnych poziomów.

## INTERSTATE '76 (PC CD-ROM)

Podczas misji T.R.I.P. przytrzymaj Ctrl i Shift i wstukaj **Getdown**. Usłyszysz, jak Groove wypowiada to słowo, a potem zaatakują Cię wszystkie samochody, jakie występują w tej misji. Po śmierci zostaniesz przeniesiony do następnej misji - ze wszystkimi rodzajami broni, jakie byś zdobył kończąc misję uczciwie.

## DESTRUCTION DERBY 2 (PC CD-ROM)

Wybierz początek nowego sezonu. Jako imię wstukaj **MACSrPOO** (uwaga na duże/małe litery!). Wybierz koniec. Następnie przerwij sezonu i wybierz trening. Właśnie uzyskałeś dostęp do wszystkich 7 tras i 4 stadionów.

## POWERSLAVE (PC CD-ROM)

Lobocop - wszystkie typy broni.
Lobodeity - God Mode.
Loboswag - wszystkie przedmioty.
Lobopick - wszystkie klucze.
Lobosphere - cała mapa.

## OUTLAWS (PC CD-ROM)

OLASH - nieskończona amunicja.
OLCDS - cała mapa.
OLFPS - pokazuje frame rate.
OLPOSTAL - wszystie typy broni i amunicja do pełna.
OLREDLITE - zamraża wrogów.

## WAGES OF WAR (PC)

Włącz Caps Lock. Naciśnij Enter. Wstukaj BLOOD MONEY i naciśnij Enter - włącza się Cheat Mode i jednocześnie widzisz wszystkie jednostki wroga. Od tej chwili działają następujące kody (opisy dotyczą wybranego w danej chwili najemnika, jeśli nie jest powiedziane inaczej).
ADJECTIVES - wszyscy najemnicy dostają broń, amunicję, wyposażenie i przedmioty specjalne, a ich parametry zwiększają się do maksimum.
LIBERTY - wszystkie typy broni, parametry rosną do maksimum.
ELBOW ROOM - 999 punktów ruchu.
DEADMAN - zabija wszystkich wrogów.
STATS - parametry rosną do maksimum.
MORTAL - przywraca parametry do średniego poziomu.
FILL MAGAZINE - magazyn Abdula wzbogaca się, po dwie sztuki każdego towaru.

# DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

## DZIADKU, JAK GRZEBAĆ W...

Dzisiaj weźmiemy na tapetę jedną z nowszych gier, strzelankę **Tunnel B1**. Zaczynamy tradycyjnie od fazy rozpoznania. Widzimy, że stan gry można zapisać tylko po skończeniu poziomu, w pliku **SAVEGAME.DAT**. Szybkie spojrzenie na plik i okazuje się, że nie jest on ani zaszyfrowany, ani spakowany, tak więc wszystko jest na dobrej drodze.

Odpalamy grę, przechodzimy pierwszy poziom i nagrywamy save'a. Najprościej będzie chyba odnaleźć miejsce zapisu punktów (duża, dwubajtowa liczba). Mnie udało się ugrać 49 550 punktów. Po przeliczeniu tej liczby na system szesnastkowy (C18Eh), odwróceniu (8E C1h) i przeszukaniu SG okazuje się, że jedyny znaleziony offset to DAh. Radośnie więc wpisujemy tam FF 7Fh (na dobry początek), uruchamiamy grę i... COOOoo??? „No tunnel saved games present"? Okazuje się, że gra w jakiś sposób sprawdza, czy dane nie zostały zmienione i nie pozwala na wgranie tak spreparowanych save'ów. Początkującemu grabarzowi w takim momencie pozostaje już tylko „odpuszczenie sobie" (i o to właśnie chodziło twórcom gry), jednak wszyscy spod znaku DDT brną dalej (to rozkaz!).

Najczęściej stosowaną metodą (występującą m.in. w grach Fatal Racing, Incredible Machine 2, Lamborghini American Challenge) jest obliczanie sumy wszystkich bajtów w save'ie (i czasami jeszcze paru innych rzeczy) i zapisywanie jej w jakimś innym miejscu save'a (najczęściej na końcu). Oczywiście, po edycji stanu gry liczby nie będą się zgadzały i gra zorientuje się, że coś jest nie tak.

Oglądamy nasz plik i rzeczywiście, na końcu (offset 7C6h) znajdują się dwa podejrzane bajty. Teraz mamy dwie możliwości:

- zapisana liczba jest sumą wszystkich poprzednich bajtów (+ ewentualnie innych liczb, ale to nas nie interesuje); wówczas, jeżeli jakiś bajt w save'ie zwiększymy o X, wtedy tę liczbę trzeba będzie także zwiększyć o X;
- zapisana liczba i suma wszystkich poprzednich bajtów dają jakąś stałą; jeżeli jakiś bajt w save'ie zwiększymy o X, wtedy naszą tajemniczą liczbę będziemy musieli ZMNIEJSZYĆ o X.

Gdy zbadamy save'a, okaże się, że w grze Tunnel B1 zastosowano pierwszą opcję. I sprawa jest zakończona. (Jeśli ktoś chciałby uzyskać więcej informacji, to odsyłam do poprawki w rozdziale „Kółko weteranów".)

**Marcin Wichary**



## CZARODZIEJ W AKCJI

Dzisiaj cały kącik zajmują poprawki i metody grzebania **Lograya** (to prawdziwy guru Game Wizarda, już raz gościliśmy go na naszych łamach). Wszystkie dotyczą GW 32 w wersji shareware, którą można znaleźć w zestawie DDTpack (na kompakcie Gamblera), tak więc powinny się przydać. Tym bardziej, że Logray miejscami robi z wersją shareware takie rzeczy, których brakuje nawet w wersji Pro!

**Metoda #1: „na ślepca"**

Odszukiwanie pasków energii „na ślepca". Posłużę się tutaj gierką Netwars. Energia statku zapisana jest w postaci paska, którego na razie nie możemy oczywiście znaleźć. Można za to odszukać adres komórki z liczbą rakiet - a to już coś. Zgodnie z logiką, wskaźnik energii nie powinien się znajdować daleko od wskaźnika rakiet. Robimy więc tak:



1. Z menu GW wybieramy edycję pamięci.
2. Zaczynając od mniej więcej trzech ekranów wstecz kopiujemy do schowka (w menu Edit Memory Contents, w trybie edycji, naciskamy Ctrl-S) 64 następne bajty (więcej nie można).
3. Wychodzimy do gry i tracimy trochę energii.
4. Wchodzimy z powrotem do GW i wklejamy 64 bajty z powrotem na ich miejsce.
5. Jeżeli bajt z energią znajdował się wśród wklejonych bajtów, to energia powinna wrócić do poprzedniej wartości. Jeżeli tak - możemy przejść do punktu 6, jeżeli nie - wykonujemy punkty od 2 do 5, zwiększając początkowy adres o 64 bajty aż do skutku.
6. Wiemy, że poszukiwany adres jest w odnalezionych 64 bajtach. Wykonujemy więc punkty od 2 do 4, nie zmieniając adresu początkowego, lecz zmniejszając liczbę bajtów do kopiowania - do czasu, gdy energia po wklejeniu przestanie się zmieniać.
7. Dzięki prostym rachunkom odnajdujemy poszukiwany adres. Myślę, że dalej już sobie sami poradzicie (dzięki punktowi 6. odnajdujemy bajt i zamrażamy go).

Metoda ta, wbrew pozorom, jest nawet skuteczna (60-70%), lecz tylko w przypadku programów zapisujących stany w pamięci konwencjonalnej - GW 32 shareware nie może edytować innej pamięci.

W podanej dla przykładu grze Netwars po przyjęciu, że adres z rakietami to +00h, energia zapisana jest w bajcie -9Eh (158 bajtów wcześniej).

**Metoda #2: SaveGame**

Inny sposób przerabiania pasków, na przykładzie Little Big Adventure. Przerobienie energii w tej grze jest sprawą o wiele prostszą - wystarczy zrobić kilka save'ów z różnymi stanami energii, wyjść do DOS, sprawdzić, ile wynosi energia używając DiskEditora i poprawek drukowanych w Gamblerze 10/95 (105. bajt po ostatnim znaku nazwy save'a), wgrać grę, wgrywać save'y i wpisywać odpowiadające im stany energii.

**Metoda #3: „na desperata"**

(Jedyna przeróbka, jaką widziałem, dająca nieskończoną energię w MK3.)

To sposób tylko dla wyjątkowo zdesperowanych maniaków. Posłużę się tutaj trzecią częścią Mortala. Ściągamy ekran z gry (najlepiej używając programu Screen Thief) i LICZYMY, ile pikseli przypada na energię (w naszym przypadku chyba coś w pobliżu 133). Liczenie pikseli nie jest zbyt trudne - wystarczy wziąć dwie przeciwne współrzędne i odjąć je od siebie.

Teraz najtrudniejsza część. Dowiadujemy się, jaka jest najmniejsza strata energii - w przypadku Mortala to jeden piksel (po włączeniu healing lub weaking lub zablokowaniu słabego ciosu ubywa nam właśnie 1 piksel energii na ekranie). Wiemy teraz, że stan naszej energii, o ile jest zapisany na jednym bajcie, ma wartość z przedziału 133-255. Dlaczego 133? Jeżeli najmniejsza strata wynosi 1 piksel, a cały pasek ma 133 pikseli, to musimy zaliczyć 133 najsłabsze ciosy, aby energia się wyczerpała (jeżeli najsłabszy cios zabierałby 2 piksele, a pasek miał 150 pikseli, to mielibyśmy 150/2, czyli 75).

Teraz moment desperacki - próbujemy aż do skutku wg następującej metody: dla pełnej energii szukamy 133, dla „pustej" 0, jeżeli nie wyjdzie, to szukamy dla pełnej 134, dla pustej 0 itd. Jeżeli dojdziemy do 255 i nic nie wyjdzie, to możemy sobie powiedzieć, że robiliśmy wszystko, co było możliwe. W MK3 jednak nie szukało się długo i wiemy, że wartość pełnej energii wynosi 166. Teraz już chyba dacie sobie radę... (zawsze wychodziły mi trzy adresy i chodziło o ten drugi).

Skrócona wersja: przy pełnej energii szukamy 166, przy pustej 0 i jest fajnie.

**Metoda #4: Kolizje**

Inna metoda przerabiania pasków (dość prosta), na przykładzie Alladina. Uważny człowiek szybko może się zorientować, że pasek energii (zapisany tutaj jako pasek w klepsydrze) po każdej kolizji zmienia się o tę samą wartość. Teraz sprawa jest prosta - liczymy, ile kolizji powoduje utratę energii i... dalej już chyba sami sobie poradzicie. (Nie jestem pewny, ale dla najłatwiejszego poziomu trudności liczba kolizji wynosiła chyba 16).

## DESCENT 2 (PC)



Każdy chyba wie, jak przerobić osłony, energię itp. Kłopoty mogą być przy przerabianiu amunicji do mojego ukochanego Vulcana - trzeba liczbę nabojów podzielić przez 13 i zaokrąglić „do góry".

Teraz trochę o osłonach, energii itp. Nie wiadomo, dlaczego po bezproblemowym znalezieniu adresu i zamrożeniu go... energii i osłon wciąż nam ubywa! Jest na to tylko jedna rada - ponieważ adresy wykazują dużą zdolność do przemieszczania się w pamięci, wystarczy... szukać aż do skutku (to może się wydawać dziwne, ale mniej więcej po trzecim razie adresy przestają skakać). Tylko trochę głupio, że na każdej planszy trzeba szukać od nowa...

## FIRST ENCOUNTERS (PC)



Dla ludzi przerabiających First Encounters za pomocą GW 32 podaję kilka użytecznych przesunięć w pamięci. Jeśli ktoś odnalazł kasę, to niech doda do adresu +4 i będzie miał bajt z wielkością ładowni. Następnie do tego z kolei adresu niech doda +8, i będzie to bajt z ilością zajętego miejsca w ładowni.

Teraz coś, czego nie można znaleźć od razu. Do ww. adresu dodajemy +7Dh i mamy adres z Elite Ranking (najlepiej wpisać 10000), do tego adresu znowu dodajemy +3 i jest to adres z Federal Ranking (najlepiej wpisać 50000), jeszcze raz dodajemy +4 i mamy z kolei adres Imperial Ranking (znowu 50000).

Bez względu na ilość pamięci wychodziły mi zawsze takie same końcówki adresów, więc dla pewności także je podam:

| | |
|---|---|
| xxx1DCh | Kasa |
| xxx1E0h | Wielkość ładowni |
| xxx1E8h | Ilość użytego miejsca |
| xxx265h | Elite Ranking |
| xxx268h | Federal Ranking |
| xxx26Ch | Imperial Ranking |



Czasem są kłopoty ze znalezieniem adresu z kasą, więc podpowiadam: najlepiej jest podawać GW liczby, które mają tyle samo cyfr, np. operować tylko liczbami czterocyfrowymi (łącznie z cyfrą po przecinku) - gdy mamy 999,2 kredytek to szukamy liczby 9992 itd.

## LANDS OF LORE (PC)

Jeżeli ktoś zamroził już energię i magię w tej grze (oraz kilka innych rzeczy) zauważy, że czasami postacie zapadają jakby w śpiączkę (gdy wychodzimy cało z miejsca, gdzie normalnie się ginie, np. z bagna). Pomaga tutaj zamrożenie wartości drugiej komórki przed początkiem imienia na 01h (imię naszego bohatera można odnaleźć w pamięci wykorzystując opcję search - w menu Edit Memory Contents naciskamy S). Dzięki temu przycisk do walczenia i rzucania czarów nie będzie nigdy „szarzał" i można będzie walczyć o wiele szybciej (spróbujcie w czasie walki klepać w przycisk ile wlezie) - po zadaniu ciosu nie trzeba będzie odczekiwać kilku sekund.

**Logray**

## KÓŁKO WETERANÓW

## AREA 51 (PC)

Edytuj plik **OPTIONS.SAV** i zmień bajty pod offsetami 24h, 28h, 2Ch i 30h na FFh - da Ci to dużo żyć, kontynuacji i energii.

**Zbigniew Zapieralski (Kraków)**

## BATTLE ARENA TOSHINDEN (PC)

Dowiedziałem się (jeszcze zanim w prasie zaczęły się pojawiać kody), że istnieje możliwość wyboru takich postaci, jak Gaia, Sho, a nawet Earthworm Jim, lecz dopiero po przejściu gry na poziomie Hard. Ponieważ nie jestem jeszcze takim Einsteinem, postanowiłem ominąć ten drobny problem. Jasne jak słońce było, że gra zapisuje sobie tę informację w jakimś pliku konfiguracyjnym. Zbiór TSD.CFG, wnioskując po zawartych w nim napisach, od razu odpadał, a jedyny inny plik, mogący być konfiguracyjnym (nazwa zbliżona do tytułu gry, małe rozmiary) to **TSD.OPT**. Od razu dało się przetłumaczyć kilka napisów, więc metodą „na ślepca" (wstawiałem losowe wartości przy napisach - najczęściej 01, 02 lub 00) odkryłem, że wpisanie w drugi bajt po tekście „NETS" (jeden bajt przed ciągiem END) liczby 03h udostępnia nam te postacie. Cała przeróbka zajęła mi dokładnie 4 minuty...

Z kolei na następną przeróbkę zmarnowałem dwie godziny. Atrybuty postaci zapisane są podobnie, jak w TIE Fighterze (najpierw imię postaci, a po nim jej dane). Niestety, część atrybutów zapisana jest gdzie indziej, lecz nawet to, co znalazłem, pozwala na bezbolesne ukończenie gry.

Szukamy imienia postaci w pliku **TSD.EXE**. Uznając, że pierwsza litera imienia to bajt numer +00h, bajt pod offsetem +20h przechowuje LICZBĘ CZĘŚCI CIAŁA postaci - przez wpisywanie mniejszych wartości można ją pozbawić ręki, nogi itp. (sami poeksperymentujcie), a nawet uczynić niewidzialną (wartość 01h). Jednak występują skutki uboczne - przerobiona postać może teraz używać niektórych ciosów na nieskończoną (!) odległość, lecz postać z nią walcząca (nawet jeśli nie była przerabiana) również.

Ta przeróbka nie daje gwarancji na przejście gry bez żadnych problemów, podaję więc inną. Dwa bajty przed imieniem następnej postaci (bajt +31h lub bajty +30h i +31h - czasami mieści się na dwóch) mamy zapisaną informację o szybkości OBRACANIA SIĘ postaci. Wpisując tam 00h sprawiamy, że dana postać nie będzie się mogła obracać (przynajmniej samodzielnie) - wystarczy wtedy przeturlać się w bok na początku walki. Przeciwnik nie może obrócić się do nas „twarzą", będzie tylko dreptał w miejscu. Lecz pamiętajcie - bicie przeciwnika w plecy jest nie fair!

Co jednak, gdy dojdzie do walki z dwoma takimi samymi przeciwnikami? Można wykorzystać fakt, że komputer rzadko wykorzystuje ciosy na nieskończoną odległość. Przy liczbie części ciała należy wpisać 09h (ekstra - Kayinowi brakuje wtedy jednej nogi, ręki, miecza, zaś na jedynej pozostałej ręce nie ma dłoni...), a wszystkim pozostałym zawodnikom wpisać brak możliwości obrotu (00h). Gdy dojdzie do walki z samym sobą trzeba od razu odskakiwać i z daleka wciskać ile się da kop (w przypadku mojego ulubionego Kayina naciskać na przemian zwykły kop i kop z obrotu - jeśli przeciwnik nie zablokuje, to trup murowany).

Jeszcze jedno - gdzie są dane dla Jima? Jego imienia brakuje wśród innych w pliku... Niestety, dane dla Jima są identyczne jak dla Runga, więc są zapisane jako Rungo. Każda zmiana dla Runga powoduje identyczną zmianę dla Jima i vice versa - nie ma róży bez kolców.

**Logray**

## BATTLEGROUND: BULGE (PC)

Grzebiemy w plikach **.BTL** z podkatalogu **SV**. Save'y to pliki tekstowe, więc można je przerabiać nawet Notepadem.

W trzeciej linijce pliku mamy informacje o rozgrywce. Pierwsza liczba to czas (w minutach), jaki upłynął od rozpoczęcia gry (jednym słowem, numer rundy). Druga liczba - strona, która aktualnie „rządzi" (0 - alianci, 1 - oś). Trzecia to faza rozgrywki (0 - Prep. Fire Phase, 1 - Movement Phase, 2 - Defensive Fire Phase, 3 - Offensive Fire Phase, 4 - Assault Phase, 5 - Mechanized Phase). Czwarta z kolei liczba odpowiada za limit czasu (także w minutach).

Czwarta linijka zawiera w sobie następujące dane: pierwsza liczba odpowiada za Air Points dla aliantów, trzecia - Smoke Attacks, natomiast piąta to Artillery Ammo. Odpowiednio druga, czwarta i szósta liczba to ww. wartości dla państw osi.

Szósta linijka pliku odpowiada za liczbę punktów po skończeniu walki: pierwsza za Major Defeat, druga - Minor Defeat, trzecia - Minor Victory, natomiast czwarta - Major Victory.

Informacje o jednostkach zaczynają się od dziewiątej linijki, a kończą na jedenastej od końca. Pierwsza liczba w każdej linijce decyduje o typie obiektu.

I tak linijki rozpoczynające się od 0 to zwykłe jednostki. Druga liczba w takim wypadku to pozycja w poziomie, a trzecia - w pionie. Czwarta wartość to rodzaj jednostki (wybrany z niżej zamieszczonej tabelki), ósma - liczebność. Dziewiąta - liczba ruchów, jakie w danej fazie wykonaliśmy (można wpisywać wartości ujemne!), natomiast dziesiąta - morale. Dwunasta liczba to suma następujących cech jednostki:

+1 jednostka strzelała w tej rundzie
+8 jednostka zniszczona (disrupted)
+16 jednostka jest przewożona przez inną
+64 jednostka przewozi inną
+128 jednostka aliantów

Linijki zaczynające się od jedynki odpowiadają za wraki. Druga i trzecia liczba to pozycja, natomiast czwarta - liczba wraków.

Wiersz z piątką na początku to „punkt strategiczny" (objective). Dwie kolejne liczby to tradycyjnie położenie na mapie, czwarta - wartość punktowa, natomiast piąta - „właściciel" (0 - alianci, 1 - oś).

Linijki rozpoczynające się szóstką to „off-board artillery", czyli artyleria znajdująca się poza mapą. Druga i trzecia liczba to pozycja, czwarta - rodzaj jednostek (wartości z tabelki), a z kolei ósma to liczebność.

I na końcu wiersze z cyfrą 7, odpowiadające za posiłki (schedules). Kolejne dwie cyfry to umiejscowienie na mapie, czwarta - czas (w minutach) do przybycia jednostki. Piąta liczba to rodzaj jednostek, natomiast dziewiąta - liczebność. Ostatnia liczba przyjmuje wartość 16, gdy jednostka jest „pasażerem" innej.

Oczywiście, to nie wszystko, co można znaleźć w pliku, lecz resztę pozostawiam już Wam. Proponuję też przyjrzeć się bliżej plikowi MAIN.OOB, w którym można znaleźć wiele interesujących rzeczy...

**SPIS JEDNOSTEK WYSTĘPUJĄCYCH W GRZE**

**Jednostki państw osi**

1 PaK 40 75mm Anti-Tank Guns
2 FlaK 38 20mm Anti-Aircraft Guns
3 leIG 18 75mm Infantry Guns
4 leFH 18/40 105mm Field Howitzers
5 GrW 42 120mm Mortars
6 SS Engineer Platoon
7 Parachute Infantry Platoon
8 SS Panzergrenadier Platoon
9 SS Machine Gun Platoon
10 Trucks
11 FlaK LKW 20mm Anti-Aircraft Trucks
12 SdKfz 7 Halftrack Prime Movers
13 SdKfz 11 Halftrack Prime Movers
14 SdKfz 6/2 37mm Anti-Aircraft Halftracks
15 SdKfz 7/1 quad-20mm Anti-Aircraft Halftracks
16 SdKfz 10/4 20mm Anti-Aircraft Halftracks
17 SPW 251/1 Halftracks
18 SPW 251/2 81mm Mortar Halftracks
19 SPW 251/9 75mm Howitzer Halftracks
20 SPW 251/16 Flamethrower Halftracks
21 SPW 251/21 Triple-20mm Anti-Aircraft Halftracks
22 PSW 234/2 Puma Armored Cars
23 sIG 38(t)M Bison 150mm Self-Propelled Howitzers
24 FlakPz IV/20 Wirbelwind Anti-Aircraft Tanks
25 PzKpfw IVH Tanks
26 PzKpfw VG Panther Tanks
27 PzKpfw VIB King Tiger Tanks
57 Engineer Platoon
58 Panzergrenadier Platoon
59 Machine Gun Platoon
60 Volksgrenadier Platoon
61 JgdPz IV/70 75mm Tank Destroyers
62 JgdPz V 88mm Tank Destroyers
63 JgdPz VI 128mm Tank Destroyers
64 JgdPz 38(t) 75mm Tank Destroyers
65 StuG IIIG 75mm Assault Guns
66 PzKpfw VIE Tiger Tanks

67 StuPz IV 150mm Assault Guns
68 PzA II 105mm Self-Propelled Howitzers
69 PzA III/IV 150mm Self-Propelled Howitzers
70 Nebelwerfer 41 150mm Rocket Launchers
71 FlaK 18 88mm Anti-Aircraft Guns
72 GrW 34 81mm Mortars
73 sIG 33 150mm Infantry Guns
74 sFH 18M 150mm Howitzers
75 Wagons
76 PSW 231 (8-Rad) Armored Cars
77 PSW 234/3 Armored Cars
78 PaK 38 50mm Anti-Tank Guns
79 JgdPz IV 75mm Tank Destroyers
80 Rifle Platoon
81 StuH 42 105mm Assault Guns
84 PaK 43 88mm Anti-Tank Guns
85 FK 40 75mm Field Guns

**Jednostki aliantów**

28 M1 57mm Anti-Tank Guns
29 M5 3-in. (76mm) Anti-Tank Guns
30 M2 90mm Anti-Aircraft Guns
31 M2A1 105mm Field Howitzers
32 M3 105mm Infantry Howitzers
33 M1 81mm Mortars
34 M2 60mm Mortars
35 Engineer Platoon
36 Machine Gun Platoon
37 Rifle Platoon
38 Parachute Infantry Platoon
39 Armored Infantry Platoon
40 Trucks
41 M3 Halftracks
42 M4A1 81mm Mortar Halftracks
43 M7 Priest 105mm Self-Propelled Howitzers
44 M8 75mm Self-Propelled Howitzers
45 M10 76mm Tank Destroyers
46 M36 90mm Tank Destroyers
47 M8 Armored Cars
48 M5A1 Stuart Light Tanks
49 M24 Chaffee Light Tanks
50 M4(105) Sherman Tanks
51 M4 Sherman Tanks
52 Jeeps
53 M16 quad-.50-cal Anti-Aircraft Halftracks
54 M2 4,2-in. (107mm) Mortars
55 M18 76mm Tank Destroyers
56 M1 155mm Howitzers
82 81mm Mortar Platoon
83 M1A1 75mm Pack Howitzers

**Jim Midnite**

## TUNNEL B1 (PC)

Grzebiemy w pliku **SAVEGAME.DAT**. Podane offsety obowiązują dla gry w pierwszym slocie - dla kolejnych trzeba odpowiednią ilość razy dodać 17Ch.

**DANE**

5Ah liczba żyć (teoretycznie od 0 do 9, ale można wpisywać większe wartości)
66h liczba dopalaczy (od 0 do 3)
DAh liczba punktów (4 bajty)
FAh poziom:
- 01h Atistaetus
- 02h Eurydice
- 03h Persephone
- 04h Cerberus
- 05h Oceanos
- 06h Styx
- 07h Charon
- 08h Erinyes
- 09h Tartarus
- 0Ah Zeus
- 0Bh Nemesis
- 0Ch Game End (końcowe animacje)

**BROŃ**

Aby zmienić ilość broni, należy w poniższej tabelce odszukać odpowiednie offsety. Pod offset „instalacja" wpisujemy 01h (lub więcej), gdy chcemy daną broń (ew. 00h, gdy jej nie potrzebujemy), natomiast pod drugi offset - liczbę nabojów (maks. 63h, czyli 99).

| | instalacja | liczba nabojów |
|---|---|---|
| guns | B5h (00h...03h) | A9h |
| rockets | B6h (00h...02h) | AAh |
| missiles | B7h (00h...02h) | ABh |
| laser | B8h (00h...02h) | ACh |
| flares | BAh (00h...01h) | AEh |
| mines | BBh (00h...01h) | AFh |
| bonus pods | BCh (00h...01h) | B0h |
| smart bomb | BDh (00h...01h) | B1h |

Aby jednak nie było za wesoło, twórcy gry przewidzieli małe utrudnienie. Dwubajtowa liczba pod offsetami 7C6h i 7C7h zawiera sumę kontrolną - jeśli jest ona wadliwa, gra po prostu nie widzi naszych save'ów. Można to obejść w dość prosty sposób: jeżeli do któregoś bajtu dodajemy jakąś wartość, trzeba ją dodać także do bajtu pod offsetem 7C6h. Jeśli odejmujemy - vice versa. Gdy bajt się „przekręca" (tzn. będzie większy od 255 lub mniejszy od zera), należy odpowiednio dodać/odjąć jedynkę od bajtu pod offsetem 7C7h.

**Marcin Wichary**

## WING COMMANDER 3 (PC)

Oto, jak należy zmieniać plik **OBJECT.TRE**, aby mieć lepszą siłę rażenia i mniejsze zużycie energii dla Excalibura i Hellcata V.

Najpierw należy na wszelki wypadek skopiować ww. plik do innego katalogu (albo zmienić mu nazwę). Potem szukamy w nim ciągu znaków „Reaper". Gdzieś za nim powinien być ciąg bajtów:

23 00 00 00 08 07 00 00 80 02 00 00 3A 00 00 00 23 00h

Należy go zmienić na:

F0 00 00 00 08 07 00 00 80 02 00 00 15 00 00 00 04 00h

Pierwszy zmieniony bajt (23h/F0h) odpowiada za moc działa, drugi (3Ah/15h) za czas przeładowania, natomiast trzeci (23h/04h) to pobór mocy.

To samo robimy dla działa „Neutron", ciąg bajtów:

34 00 00 00 78 05 00 00 80 01 00 00 66 00 00 00 1E 00h

można zmienić na:

80 00 00 00 78 05 00 00 80 01 00 00 15 00 00 00 04 00h

Nie zaleca się zmieniania charakterystyk innych dział, ponieważ statki Kilrathi mogą także być w nie wyposażone!

Dodatkowo można zmodyfikować parametry rakiet Dumbfire tak, aby dwie mogły zniszczyć Destroyera! Najpierw należy poszukać „Dumb", a zaraz po nim będzie ciąg bajtów:

20 03 00 00 15 0C 0F 01 03 05 07 37h

Najlepiej zmienić go na parametry torpedy:

40 1F 00 00 15 0C 0F 01 03 14 07 37h

Pierwsze dwa zmienione bajty (20 03h/40 1Fh) to siła ognia rakiety, natomiast trzeci (05h/14h) - liczba sekund jej „życia".

Można spróbować wprowadzić zmiany dla innych rakiet, ale ich dane mogą być nieco inaczej zapisane. Prawie zawsze jednak bajt określający czas „życia" rakiety ma przed sobą 01 03h, a po sobie 07 37h.

**Roman Walecki (Wałbrzych)**

## KUBA ROZPRUWACZ GRASUJE

Oto kolejna, czwarta część naszej tabelki. Przypominam, że zbieramy w niej informacje, z jakich gier można wyciągnąć różnorodne dane (grafikę, dźwięki) za pomocą ripperów.

| Gra | Plik | Co znajdziemy |
|---|---|---|
| Assassin 2015 (demo) | RESOURCE\DX\LEVEL1\DX.RES | .PCX (grafika) |
| Conquest of the New World Deluxe | CNW.WAD | .LBM (grafika) |
| Destruction Derby 2 (demo) | DIRINFO | .BMP (grafika) |
| Master of Orion 2 | SOUND.LBX | .WAV (dźwięki) |
| Star Control 3 (demo) | STAR001.VOC | .WAV (dźwięki) |

## LUDZIE LISTY PISZĄ

Nagrodę w tym miesiącu otrzymuje **Logray** za doskonałe porady dotyczące Game Wizarda. Oczywiście, uwagi i przemyślenia innych na ten temat będą również mile widziane.

Ostatnio dostaję coraz więcej listów z różnymi edytorami i programikami napisanymi przez Was. Bardzo mnie to cieszy. Niestety, równocześnie przychodzi coraz mniej poprawek do DDT... W związku z tym apeluję: piszcie poprawki! Nie każdy kupuje Gamblera CD, a poza tym na gotowych poprawkach (w przeciwieństwie do edytorów) zawsze można się czegoś pożytecznego nauczyć. A przecież przy różnych okazjach niektórzy z Was wspominają, czego to nie dokonali, grzebiąc w SG. Szkoda tylko, że na tym się kończy. Czy to tak trudno siąść do komputera, spisać wymyśloną przeróbkę i wysłać do DDT? Pomyślcie o tych, którzy sami nie potrafią zmienić save'a. Trzeba im przecież pomóc...

**Marcin Wichary**

Dźiń dybry!

Gdy czytacie te słowa, Gambleriada albo już się odbyła, albo właśnie trwa. W pierwszym przypadku - no cóż. Nic dodać, nic ująć. Jeżeli jednak jesteśmy w trakcie, to zapraszam na stoisko Gamblera lub na Arenę - w jednym z tych miejsc będę Ja, a bardzo możliwe, że i RooS. Będziecie mieli okazję uścisnąć nasze kończyny, a my Wasze. Jak dobrze pójdzie, to niektórzy będą mogli dostać łomot w Quake'a od RooSa. Jak komuś uda się z nim wygrać, to mu pogratuluję. Jeżeli jesteśmy przy temacie RooSa, to muszę sprostować mały błąd, który zakradł się do poprzedniego numeru. Adres emaliowy RooSa to oczywiście:

**kruszk@sgh.waw.pl.**

Wszystkich urażonych przepraszam, RooSa przepraszam, a teraz się ode mnie odczepcie :-)

Muszę jeszcze trochę poprostować: termin honorowy uczestnik nie oznacza jednocześnie honorowego zawodnika (różnicę wyjaśnię w następnym akapicie). YoonioR i Cinek będą czujnym okiem nadzorowali Turniej Quake'a, nie uczestnicząc w nim bezpośrednio. Zagrają jakąś leniwą partyjkę ze starymi znajomymi z Amandli i tyle. Aha, chciałbym BARDZO podziękować YoonioRowi za wspaniałe opracowanie regulaminu Turnieju Quake'a, Gambleriada '97 na jego stronie WWW. YoonioRze - dziękuję Ci. Wspaniała robota.

Teraz postaram się wytłumaczyć Wam, co to jest honorowy zawodnik. Dwa dni temu dostałem maila od Leona i Długiego - panów odpowiedzialnych za najlepszą polską platformówkę, Lew Lenon. Panowie ci zgłosili chęć honorowego wzięcia udziału w Turnieju. Według dobrze poinformowanych źródeł, Leon ostatnio sporo trenował i może okazać się czarnym lwem całej imprezy. W każdym razie, możecie liczyć na pojedynek Leryx - Gambler.

Niestety, z pewnych względów Zgred Killer nie zagra ze zwycięzcą. Z jakich? Powiedzmy tylko, że zagra RooS, a potem może ja.

Piszę te słowa w połowie kwietnia - jak na razie przyszło prawie 200!!! (słownie: „prawie dwieście wykrzyknik, wykrzyknik, wykrzyknik") zgłoszeń plus kilkadziesiąt demek. Niestety, część demek nie odpaliła się, bo albo padły dyski, albo stało się coś równie niemiłego. Jednego jestem pewien - na następnej, jesiennej Gambleriadzie odbędzie się jeszcze większy Turniej Q. Na 100%. Może będzie to już Quake II?

No, to tyle o Targach. Czytelnicy zarzucają nam, że za dużo o nich piszemy. Zrozumcie - cała redakcja żyje od numeru do numeru i tylko czasem uwagę naszą rozpraszają tak mało znaczące, prowincjonalne imprezy, jak ECTS czy E3. A teraz:

## DUKE A SPRAWA POLSKA

Chciałbym nawiązać do poruszanej w ostatnim odcinku klubu sprawy listów przychodzących od miłośników DN3D. Krótko mówiąc - Duke umarł. Przynajmniej w Waszej korespondencji. W ciągu ostatniego miesiąca dostałem dosłownie jeden list i w dodatku nie dotyczył samej gry tylko Builda, czyli edytora map. Jeżeli nie jesteście w stanie naskrobać paru słów o Waszej ulubionej grze, to nie miejcie pretensji, że nie pokazuje się ona w klubie i że jej miejsce zajmuje temat, którego dotyczy 99% listów.

## CO NAS CZEKA?

To będą najbardziej nietypowe news, jakie czytaliście w życiu.

- Wielkimi krokami zbliża się do nas premiera **Jedi Knight**. Niestety, nie wiadomo, kiedy dokładnie nastąpi, bo po raz kolejny ją przełożono. Gra nie ukaże się wcześniej niż na przełomie maja i czerwca.
- **Unreal** - wiadomo, że będzie doskonały. Wiadomo, że będzie rewolucyjny. Nie wiadomo tylko, kiedy. Kolejna gra, o której mówi się tak długo i ciągle nic.

Czy nie uważacie, że coś jest nie w porządku? No właśnie. Dwa najbardziej oczekiwane tytuły FPP i okazuje się, że właściwie to nie wiadomo, kiedy dokładnie będą, bo ich premiera stale jest odkładana z miesiąca na miesiąc (Jedi Knight miał się pojawić już dawno temu). I ciągle ich nie ma.

Zostawmy ten niezbyt miły temat i zajmijmy się czymś przyjemniejszym. Na przykład, kolejnym odcinkiem Podręcznika Użytkownika. Ale najpierw kilka spraw związanych z internetowym giercowaniem. Na ten temat dostaję teraz najwięcej listów, więc jak widać warto go poruszać.

- Ostatnio można nas znaleźć (nas, czyli redakcję Gamblera) tylko na serwerze **Chipa** (www.chip.pl albo 195.116.104.13). Wynika to po pierwsze z faktu, że tam mamy najlepsze połączenie oraz że zawsze można tam znaleźć ludzi.
- Powstały dwa nowe serwery Quake'a. Nazywają się: **Piast** (piast.t19.ds.pwr.wroc.pl albo 157.17.27.247) i **Cyberia** (www.cyberia.com.pl). Niestety - mamy tam pięciosekundowe opóźnienia, więc nie znajdziecie nas tam. Ale ludzie są zadowoleni. Generalnie, im więcej serwerów, tym lepiej (choć bez przesady).
- Na Chipie w godzinach szczytu uruchamiana jest nowa mapa. Nazywa się **DEATH32**. Jest to kompilacja deathmatchowych map DM2, DM4 i DM6. Przeznaczona jest dla minimum 10 osób, ze względu na jej gigantyczne rozmiary. Jedno można o niej powiedzieć na pewno - jest fantastyczna. W końcu nie ma tłoku i walka nie ogranicza się do strzelania z shotgunów. Mapa znajduje się na aktualnym Gambler CD (6/97).
- Moja osobista prośba do wszystkich, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z internetowym Quake'em. Jeżeli pojawicie się już na jakimś serwerze, to zachowujcie się jak cywilizowani ludzie. Nie ma nic bardziej denerwującego niż jakiś palant, który obraża Waszą matkę tylko dlatego, że jest gorszy w Q. Ostatnio tacy ludzie pojawili się na Chipie i mogę obiecać, że jeżeli Administrator serwera przyłapie ich na gorącym uczynku, to wylecą z hukiem. I już więcej się nie pojawią.

**Motto na przyszły miesiąc:**

„Jeżeli jeszcze nie grałeś w Quake'a w 16 osób, to w ogóle w niego nie grałeś."

## USER GUIDE

**Quake cd.**

Jeśli sobie dobrze przypominam, skończyłem na konfigurowaniu klawiatury i myszy. Następną sprawą, zresztą bezpośrednio związaną z kontrolowaniem postaci, jest odpowiednie zbindowanie klawiatury.

**Bindowanie** to, najprościej mówiąc, możliwość przypisania do jakiegoś klawisza danej funkcji. Właściwie, każda czynność wykonywana przez nas w grze, to taki czy inny bind. No, może przesadzam, że każda, ale wystarczy zajrzeć do pliku config.cfg, żeby dowiedzieć się, o czym mówię. Przykładowo: można zbindować trzeci klawisz myszy tak, żeby jego naciśnięcie przełączało broń na rakietnicę (jeżeli akurat ją mamy), albo wymieniało broń na następną. Zbindować można swoje ulubione powiedzonko, co działa dokładnie tak jak wpisywanie macrosów w DN3D. Ja, na przykład, mam zbindowane moje ukochane „huh" (dociekliwych powiadamiam, że to nie jest „hah" tylko „huh"). Jedyny warunek, jaki musi być spełniony przy bindowaniu, to minimalna znajomość konsoli i praw, jakie nią rządzą. Huh, huh.

Na przykład: chcemy zbindować klawisz SHIFT jako włączający rakietnicę (tak jak naciśnięcie 7). Piszemy więc: BIND SHIFT „IMPULSE 7" i gotowe. Od tej chwili naciśnięcie SHIFT będzie włączało rakietnicę.

Kolejne rodzaje broni mają przypisane odpowiednie impulsy od 1 do 8. Dla spawarki wyglądałoby to tak samo, tylko zamiast impulse 7 byłoby 8 - bo spawara to broń numer 8. Jasne? Jasne, że jasne.

Jeżeli chcemy zbindować jakieś powiedzenie to wystarczy napisać:

BIND KLAWISZ „SAY TO_CO_CHCE_POWIEDZIEĆ"

Czyli, jeżeli pod klawiszem M chcę mieć „huhanie" to piszę:

BIND M „SAY HUH"

Cała filozofia.

Jak już pisałem, do korzystania z konsoli potrzebna jest pewna wiedza na temat komend. Parę osób sugerowało w listach, żeby zamieścić listę komend w Klubie. Niestety, cały plik tekstowy zawierający wszystkie komendy do Quake'a ma ponad 60 kilo. Dla porównania, przeciętny odcinek klubu ma góra 10 kilo. Czyli przez najbliższe pół roku drukowalibyśmy listę komend, z którch przydałaby się Wam najwyżej połowa. Już i tak niektórzy mnie nienawidzą za ciosy do Tekkena.

To tyle na temat bindów. Mam nadzieję, że choć trochę Wam pomogłem. Teraz przystąpię do opisania wyposażenia oraz jego (moim zdaniem) najlepszego wykorzystania. Zaczynamy od:

**SIEKIERA** - w Doomie była piła, w Quake'u jest siekiera. Piła była zabójcza, zabawna i spalinowa. Siekiera nie jest... 'nuff said.

**SHOTGUN** - ostateczna ostateczność. Jeżeli można, to lepiej natychmiast zamienić go na coś innego. Jego jedyną zaletą jest dosyć mały rozrzut, dzięki czemu znacznie lepiej nadaje się do snajpowania niż supershotgun. Niestety, kiedy gracie w 10 osób najczęściej będziecie musieli używać właśnie takiego sprzętu, więc trzeba dobrze opanować posługiwanie się nim.

**SUPERSHOTGUN** - niezwykle przydatny na małych dystansach. Wzmocniony quadem sieje śmierć wśród tych nieszczęśników, którzy nieopatrznie nawiną się pod lufę. Robi się mało przydatny na odległość ponad 6 m, ze względu na bardzo duży rozrzut. Wolno strzela, ale jak trafi...

**NAILGUN** - karabin maszynowy. Słaby, więc za nim nie przepadam. Jeżeli cel ucieka, niezwykle trudno trafić. Dlatego najprzydatniejszy jest w zwarciu z celem, który stoi nieruchomo i czeka, aż go ktoś zabije.

Znacznie ciekawsza jest sieciowa wersja nailguna z Server Modules (czyli takiego specjalnego dodatku, który używany jest w Internecie). Otóż zamienia on nailguna w miotacz ognia! Strzela małymi, płonącymi kulkami, które nie dość że eksplodują (z małą siłą), to w dodatku zapalają przeciwnika. Dopóki nie wejdzie on do wody lub po prostu nie zgaśnie (co trochę trwa), traci energię. Jak straci całą to... huh, huh.

**Uwaga I** - nie da się od razu podpalić kogoś, kto ma dużo energii i zdrowia. Trzeba go najpierw trochę „zmiękczyć".

**Uwaga II** - podpalony może podpalać innych. Wystarczy, gdy tylko do nich podejdzie i postoi chwilkę. Jeżeli ktoś w ten sposób zlikwiduje innego gracza, dostaje fraga.

**Uwaga III** - nie należy używać miotacza na krótki dystans. Można dokonać tzw. samospalenia.

Na tym kończę, reszta w następnym numerze.

**ZooltaR (zooltar@lupus.waw.pl)**




W kwietniu ci, którzy czytają Gamblera od deski do deski, mieli okazję przeczytać wyjątkowo agresywny tekst w Club Simulatorze, dotyczący Gildii (Problemy Symulowane, odpowiedź na pytanie 2). Oczywiście, można próbować reperować pozycję swojego działu atakując inne Kluby, którym wiedzie się lepiej. Ale myślę, iż colonel Zgred Killer słuszniej by zrobił, biorąc się do roboty i próbując na tyle zainteresować czytelników swojego Klubu, by przesłali mu więcej listów. Gildia w każdym razie na brak sygnałów się nie uskarża.

Niestety, na rynku rolplejowym panuje od dłuższego czasu posucha - jedno Diablo nie czyni wiosny (czy w tym wypadku: ożywczego deszczyku). Wciąż czekamy niecierpliwie na Lands of Lore 2, Dungeon Keeper czy kontynuacje Betrayal at Krondor. Termin ukazania się gry Dungeon Keeper został ustalony na koniec maja 97, ale ile razy już to słyszeliśmy! Jednak z uwagi na fakt, iż akcje EA (właściciela firmy Bullfrog) systematycznie spadały po każdym komunikacie o następnym opóźnieniu jest szansa, iż gra wreszcie się ukaże. Wiadomo jedno: głównym wrogiem Strażnika Podziemi będzie nie kto inny, tylko Avatar. Tak, tak, ten sam Avatar, znany nam z serii Ultima. Origin odstąpił Bullfrogowi prawa do wykorzystania imienia tego bohatera w zamian za jakieś giercowe kody. Co prawda, nie wiem, czy Richard Garriot (twórca Ultimy) ucieszy się, że jego czołowy heros będzie chłopcem do bicia, ale „biznes is biznes".

## KONKURSY

**Prawidłowe rozwiązanie konkursu z numeru 4/97:**

1. Postać sterowana przez gracza może atakować przechodniów w grach Daggerfall i Legends of Valour.
2. Książę Arutha pojawia się w grze Betrayal at Krondor.
3. Automapowanie nie było dostępne w grze Eye of the Beholder 3.

I następny konkurs. Nagroda będzie niespodzianką, miejmy nadzieję, że jakaś nowa gra wreszcie się na rynku pojawi.

1. Ile ukazało się części gry Magic Candle?
2. Bohaterem jakiej gry jest Werner von Wallenrod?
3. Gdzie mieszka smok Pharaoh?

Nagrodę za rozwiązanie konkursu z nr. 3/97 otrzymuje **Karol Dłużewski** z Opola, a jest nią gra **Daggerfall**.

## LISTY

„Na wstępie pozdrawiam całą redakcję Gamblera, a w szczególności Erectusa Magnificusa, głównego maga Gildii RPG. Wielkie dzięki, za pomysł wydawania Gamblera CD, jest COOL! Pragnę podzielić się z Wami refleksjami na temat gier RPG, jakie udało mi się ukończyć. Mówię o: serii Ishar, Black Crypt i Perihelion. Te gry są po prostu najlepsze! Może nie są to efekty głębokich przemyśleń, ale zapewniam wszystkich RPG-maniaków, że mam rację. Polecam je wszystkim fanom gatunku, każdy znajdzie tutaj coś dla siebie - entuzjaści fantasy mogą pograć sobie w Ishar, a miłośnicy Gibsona - w Perihelion. Wszystkie wymienione przeze mnie gry były opisywane na łamach Waszego magazynu, znakomity to więc powód do oświecenia młodych zapaleńcow RPG. Precz z dwugodzinnymi filmami! Niech żyją tradycyjne gry, w które się gra, a nie ogląda! Pewnie myślicie, że zwariowałem, ale tak wcale nie jest, albowiem zamierzam w najbliższym czasie zostać rycerzem i nic mnie od tego zamiaru nie odwiedzie - nawet stado żądnych seksu Pamel Anderson i gołych Cindy Crawford. Prawdziwy rycerz odsuwa przyjemności na plan dalszy - najważniejsze to: zabijać smoki, wiatraki, kurczaki i inne ptaki. Od czasu do czasu można też zgwałcić jakąś księżniczkę... W końcu trzeba jakoś żyć, no nie?"

**Radosław Siechowicz, Wielki Mistrz Zakonu Obrońców Uciśnionych Chomików i Świnek Morskich też**

## DIABLO

„Niestety, nie wiem (nie pamiętam), kto pisał artykuł o Diablo, ale mam do tego tekstu kilka uwag.

1. Autor za bardzo dyskryminuje Wojownika, niech wejdzie na battle.net (90% to wojownicy, 8% to magowie, a reszta - wędrowniczki).
2. Poza tym ja swojego wojownika nauczyłem dobrze władać magią i często jej używam, mimo że mu wielkich szans w tej sztuce nie obiecywałeś (Drogi Autorze). Ktoś tam napisał, że jego wojownik MUSIAŁ NAWET RAZ używać czaru Fire Wall!!! Na pierwszych 8 poziomach, gdy grałem wojownikiem, to normalką dla mnie było używać Holy Bolt na kościotrupy, a na resztę Fire Bolt i Fire Wall. Wiem, że warrior jest pod względem magii gorszy od maga, Ale Bez Rasizmu!!!. Zresztą wojownik potrafi świetnie władać bronią ręczną, czego mag za bardzo nie potrafi (np. Large Axe itp). Bleeee. Według słów Conana i Wiedźmina: wolę ufać dobrze wyważonej broni w ręce, niż nieposkromionym siłom magii. Poza tym jeszcze jedno stwierdzenie: DIABLO RZĄDZI! Całe moje komputerowe otoczenie uważa tak samo i nie odchodzi od swoich Szalejących Maszyn (tzn. 8086/16MHz). Dobra, spadam! Idę grać w Diablo na moim ZX+."

**Love Bodkin (bodkin@grzes.czart.pulawy.pl)**

To, że w sieci ludzie wybierają wojowników, a nie łuczniczki (nie używajcie słowa wędrowniczka, to chory wymysł polskiego tłumacza instrukcji, słowo wędrowniczka kojarzy mi się z piosenką z płyty „Tata Kazika" o k*.* wędrowniczkach) nie jest żadnym argumentem. Nie bądźmy tacy jak lemingi, które gremialnie biegną w przepaść. Łuczniczka jest postacią bezkonkurencyjną - może używać każdej broni i nosić każdą zbroję (tak jak wojownik). Jeśli tylko amuletami, pierścieniami itp. podreperowała swoją siłę, może też całkiem skutecznie czarować i ma bardzo wysoki Armor Class z powodu wielkiej zręczności. Nie mówiąc już o tym, że z łuku pruje w tempie karabinu maszynowego. Wybieranie wojownika po to, aby uczyć go magii, to jakaś aberracja. Przecież powinniśmy szkolić jego zręczność (dopóki się da), siłę i żywotność. Wojownik ma ogromne kłopoty w przejściu Piekła, jeżeli zalęgli się tam magowie rzucający Charged Bolt, magowie rzucający Chain Lightning (oba te gatunki mają zdolność teleportacji) lub różne rodzaje sukubów, za którymi trzeba biegać po całych podziemiach.

## DAGGERFALL

„Do napisania tego listu skłonił mnie opis gry Daggerfall w Gamblerze z kwietnia. Uważam, że Pańska opinia o grze jest dużo lepsza od opinii niejakiego red. naczelnego :), ja niestety (a może na szczęście) dałem się ponieść entuzjazmowi i kupiłem oryginał gry Daggerfall (w hurtowni User - jeden egzemplarz; poszły wszystkie uzbierane przez rok z kieszonkowych pieniądze). Jednak nie żałuję tego zakupu, mimo że rzeczywiście gra jest pełna błędów i niedorzeczności, ale po ściągnięciu patcha z Internetu nie jest tak źle. Po przeczytaniu artykułu stwierdziłem, że jest Pan największym znawcą RPG w Gamblerze i chyba w całej branży gazet komputerowych :) [CHYBA?! - EM], a opinie Alexa, z całym szacunkiem (może raz są trafne) są żałosne! Grając w Daggerfalla i chodząc po dużych miastach odniosłem takie samo jak Pan uczucie znudzenia, a argument Alexa, że „to Pan nie lubisz role-playingu!" powinien zdegradować Go z pozycji naczelnego (taka mała prośba, proszę nie pokazywać tego listu Alexowi, bo mnie znienawidzi, a ja, mimo wszystko, darzę Go dużym szacunkiem). Tak samo ma się sprawa ze słusznym Pańskim argumentem, że w grze wszystko wygląda podobnie (budynki itp.), natomiast kontrargument Alexa o przejściu się po Warszawie (że też jest podobnie) jest poniżej krytyki. Nie będę dalej komentował, bo ze zdenerwowania dostanę zawału."

**Szczepan Grzybowski**

Alex gra w role-playing rzadko, ale zdarza mu się podniecić jakąś gierką z tego gatunku (ostatnio chyba Anvil of Dawn, i słusznie). Jednak zapał dość szybko mu mija i gdybyście go spytali, kiedy ostatni raz usiadł do Daggerfalla, to zapewne wymieniłby datę sprzed wielu miesięcy. Jednak Daggerfall nie bez przyczyny zrobił na świecie furorę. Dla mnie jednak przyczyną tą nie są zalety samej gry, ale bardzo dobra kampania reklamowa oraz posucha na rynku rolplejowym. W takich warunkach nawet program bardzo średni staje się wydarzeniem.

PRZYPOMINAM: w dalszym ciągu kolekcjonuję Wasze opowiadania o głupim barbarzyńcy (w nr. 5/97 jedno z nich zostało wydrukowane) oraz pomysły na idealną grę role-playing.

**Erectus Magnificus**

## ANKIETA

.....

Imię i nazwisko

.....

.....

.....

Adres

**Najlepsze gry role-playing**

.....

1.

.....

2.

.....

3.

Cześć.

Ostatni dzień maja plus trzydzieści dni czerwca przyniosą Wam sporą dawkę emocji piłkarskich. 31.05 mecz o wszystko między Polską i Anglią, a 18.06. decydująca o Mistrzostwie Polski konfrontacja „Legii" i „Widzewa" w Warszawie.

W tym okresie kibice koszykówki będą mogli skupić się na przygotowaniach polskiej reprezentacji do Mistrzostw Europy (początek 25 czerwca), bo do wznowienia rozgrywek ligi polskiej i NBA pozostało bardzo dużo czasu. Czerwcowe wydanie KSG jest oderwane od bieżących wydarzeń sportowych. Mam nadzieję, że poruszone w nim tematy skłonią Was do przemyśleń, które następnie przelejecie na papier (lub e-mail) i przyślecie do KSG.

## Luki na polskim rynku komputerowych gier sportowych

**Oryginalne pomysły**

W grach sportowych coraz trudniej o oryginalne pomysły. Za takie uznaje się zarówno pierwsze przeniesienia elementów rzeczywistości na elektroniczne platformy (tu przykładem może być opcja rozgrywania meczów piłkarskich w hali), jak i spojrzenie na rzeczywistość przez krzywe zwierciadło (parodie koszykówki firmy Acclaim) czy tworzenie zupełnie nowych dyscyplin nazywanych „sportami przyszłości" (Speedball). Sztywne ramy kategorii „gry sportowe" powodują, że nie znajdujemy w niej błyskotliwych pomysłów na miarę Tetrisa, Pacmana, SimCity, Lemmings, Civilization i innych przełomowych, bo oryginalnych, gier.

Ale w jednym z listów do KSG pojawił się rodzynek. Symulacja sędziego piłkarskiego.

„Wcielasz się w postać sędziego. Do Twoich obowiązków należy między innymi podejmowanie decyzji, czy był gol czy nie, czy po danym faulu dać żółtą czy czerwoną kartkę itp. Możesz brać łapówki. Po zakończeniu meczu otrzymujesz ocenę w skali od 1 do 9. Od jakości wykonywanej przez Ciebie pracy (tzn. średniej oceny po całym sezonie) zależy, jak szybko będziesz się wspinał po szczeblach kariery. Na początku sędziujesz mecze ligi okręgowej, później międzyokregowej, III ligi itd., skończywszy na sędziowaniu finałów Mistrzostw Świata. Grafika 3D, podobna do tej z Actua Soccer."

**Grzegorz Tybulczyk**

Symulacja sędziego piłkarskiego jest znakomitym pomysłem na grę piłkarską. Sądzę, że Klub Sportowy Gambler powinien się włączyć w stworzenie projektu gry. Liczę na Was, sympatycy wirtualnego sportu. Przysyłajcie swoje koncepcje dotyczące zarówno treści (opcje, które powinna zawierać), jak i formy takiej symulacji. Być może na fundamencie Waszych propozycji powstanie pełny i spójny projekt Symulacji Sędziego Piłkarskiego.

**Czego jeszcze nie było, a wydaje się łatwe do realizacji**

„Czego brakuje na rynku? Od lat gnębi mnie myśl, że Ameryka, rozkochana przecież w statystykach, nie stworzyła jeszcze menedżera koszykówki w pełnym tego słowa znaczeniu. Co by to była za frajda kierować LA Lakers i dokupić do nich np. Jordana! Jest to jedno z moich największych marzeń, związanych z grami komputerowymi. Taki Championship Manager, tyle że dotyczący NBA lub chociaż euroligi europejskiej (a może ligi polskiej?)."

**Marcin Potapiuk (Łódź)**

Wydaje się, że taki basketball manager już dawno powinnien powstać, gdyż stworzenie takiej gry nie wydaje się trudne. Z pozoru wszystko jest oczywiste, kierujemy drużyną mecz po meczu, kreślimy nowe taktyki, w końcówkach meczów często wzywamy koszykarzy do siebie i pokazujemy na papierze, co mają zagrać, dokonujemy transferów, uczestniczymy w drafcie, wyszukujemy talenty z lig europejskich etc.

Moim zdaniem, największe problemy producentom takiej gry nastręczałby sposób rozgrywania meczów. Trzeba by stworzyć taki system, aby gracz czuł, że ma decydujący wpływ na wynik spotkań, mimo że sam nie steruje koszykarzami na boisku. Wybór Chicago Bulls (z Jordanem) nie powinien automatycznie dawać Ci zwycięstwa w Mistrzostwach Świata tylko dlatego, że Twoi zawodnicy mają najwyższe współczynniki.

A co Wy o tym wszystkim sądzicie?

**Zanik dobrych rozwiązań**

„Zapis powtórek (tzw. highlights). W SWOS i FIFA SOCCER z 1995 r. ten bajerek występował, ale w kolejnych piłkarskich produkcjach EA Sports z tej opcji zrezygnowano. Dlaczego? Przecież możliwość zapisywania chwil naszego triumfu jest bardzo potrzebna każdemu fanowi wirtualnego sportu. Z takimi save'ami jest jak ze zdjęciami robionymi w ważnych chwilach naszego życia. Robimy je i starannie przechowujemy po to, aby po kilku miesiącach czy latach powrócić pamięcią do zarejestrowanych wydarzeń i upajać się nimi od nowa. W dodatku możemy pochwalić się zdjęciami przed kolegami, co często zmusza ich do konkurowania. Dla mnie jest to bardzo istotna opcja i często biorę ją pod uwagę przy ocenie gry sportowej."

**PETT**

PETT bez wątpienia ma rację. Opcja zapisu powtórek zanika. Nie ma jej w najnowszych i najlepszych grach gatunku (produkcjach EA Sports), chociaż opcje „instant replay" są bardzo rozbudowane.

**Czego brakuje Polakom?**

Mówiąc ogólnie, Polakom brakuje dobrych polskich gier sportowych. Piłki nożnej z polską ligą, koszykówki z polską ligą, dobrego menedżera Ligi Polskiej...

Z tym ostatnim rodzajem programów jest chyba najmniej problemów. Co roku pojawia się kilka produkcji, a ostatnią z nich jest Liga Polska Menedżer '97. Na rynku menedżerów więcej kłopotów jest ze znalezieniem najlepszych gier zachodnich. Mirage jak dotąd (15 kwietnia 97) nie wydał polskiej wersji Championship Manager 2, mimo zapowiedzi na jesiennej Gambleriadzie '96.

Kilku z Was oburzył fakt (za sprawą recenzji w Gamblerze 2/97), że jeden z lepszych menedżerów - USM 2 w ogóle nie będzie oficjalnie rozprowadzany w Polsce. A dlaczego? Po prostu, dystrybutorzy częściej tracą niż zyskują na angażowaniu się w sprzedaż menedżerów.

Mam nadzieję, że sytuacja się zmieni, jak tylko światło dzienne ujrzą pecetowe wersje gier: FIFA Soccer Manager z EA Sports, Premier Manager '97 firmy Gremlin czy, zapowiadany przez GT Interactive na koniec tego roku, Sensible World of Soccer 2000.

**Dziury w KSG?**

Poruszając temat luk nie można zapominać o tych w KSG. W strukturze organizacyjnej klubu jest ich sporo. Powoli, z Waszym udziałem, będą one wypełniane, na przykład przez zawiązywanie sekcji mniej popularnych dyscyplin sportu takich, jak golf, który dzięki Marcinowi Kosmanowi doczekał się swojego Poradnika.

## Sekcja Golfa

Zajęcie miliarderów, „grubych ryb", VIP-ów. Sport mało znany nam, przeciętnym obywatelom. Jednym z niewielu miejsc, gdzie można zagrać w golfa jest nasz komputer lub konsola. Zanim jednak zasiądziemy do gry, warto poznać jej reguły.

**Poradnik Początkującego Golfisty (cz. 1)**

**1. Kije**

Zawodnik przed grą powinien poznać 14 kijów golfowych, z których każdy służy do innego typu zagrań. Dzielą się one na trzy grupy:

**a. Drewniane - Woods**

Nazwa „drewniane" jest nieco myląca, gdyż są zrobione z tworzywa lub laminatów. Są numerowane od 1 do 4, przy czym 1. Wood nazywany jest także Driverem i używa się go właściwie tylko przy pierwszym uderzeniu, gdy piłka stoi na specjalnej podkładce. Ze względu na swoją masę, kształt i właściwości pozwalają wybijać piłkę na znaczne dystanse. Im niższy numer kija, tym dalej można wybić piłkę.

**b. Metalowe - Irons**

Ponumerowane od 1 do 9, przy czym nr 8. nazywany jest także Pitching Wedge i służy do wybijania piłki z wysokiej trawy, a kij nr 9. - Sand Wedge - do wybijania piłki z piasku (z tzw. bunkerów). [A gdzie Water Wedge? :) - Zgr.]

**c. Płaskie - Putters**

Służą do precyzyjnego uderzania piłki, gdy ta znajdzie się na polu ostatecznej rozgrywki (Green) - tam, gdzie trawa jest najkrócej przystrzyżona. Te dwa „badyle" mają to samo zadanie, a wybór zależy od gustu.

**2. Prawidłowe uderzenie**

Wszystkie kije zakończone są uchwytem, który zawodnicy trzymają tak samo - bez względu na to, jaki kij mają w rękach i jakie uderzenie stosują. W grach komputerowych robi się to automatycznie.

W grach, oprócz siły i dokładności uderzenia (tu decyduje nasz refleks), zmieniamy czasami ustawienie nóg. Aby piłka leciała prosto, linia łącząca stopy powinna być równoległa do kierunku strzału.

**Lista najlepszych symulatorów golfa** (według mojego uznania):

1. Actua Golf, 2. Ryder Cup, 3. Sensible Golf, 4. Nick Faldo's Golf.

**Marcin Kosman**

To wszystko w tym miesiącu. Więcej na stronie już się nie zmieści. Czerwcowa pogoda powinna zmusić Was do uprawiania sportu na świeżym powietrzu.

**Twórczy i odtwórczy, Kristoff**

**Motto:**

**Nie umieszczać cmentarzy w miejscu, gdzie mogą je dostrzec przybywające na front uzupełnienia. Ma to bardzo zły wpływ na morale żołnierzy, nawet jeśli dodaje chwały służbie pogrzebowej.**

**George S. Patton**

## ANKIETA EKG

Proponuję, abyśmy drukowanie ankiety zakończyli w nr. 8/97, a więc w ostatnim miesiącu wakacji. Ostateczne podsumowanie ukaże się w nr. 11/97. Tym razem przedstawiam klasyfikację „przedfinałową", obrazującą stan z połowy kwietnia:

1. **Warcraft 2** - 178 głosów
2. **Command & Conquer** - 152 głosy
3. **Cywilizacja 2** - 128 głosów
4. **Cywilizacja** - 64 głosy
5. **Panzer General** - 43 głosy
6. **Command & Conquer: Red Alert** - 35 głosów
7. **Heroes of Might & Magic** - 34 głosy
8. **Settlers 2** - 32 głosy
9. **UFO: Enemy Unknown** - 28 głosów
10. **Dune 2** - 26 głosów

Do tej pory zagłosowaliście na ponad 60 tytułów, w tym na stare gry, np. Fields of Glory i Defender of the Crown. Jak widzicie, zdecydowanie przeważają strategie wojenne (bo przecież i w Cywilizacji wojna jest koniecznością), a gry tak słynne, jak SimCity, Railroad Tycoon czy Transport Tycoon zebrały zaledwie po parę głosów. Również tylko kilka głosów padło na nowe, głośno reklamowane gry, np. Close Combat, Warwind, Z czy Syndicate Wars. Poza pierwszą dziesiątką znalazły się znane tytuły, m.in. seria Battle Isle, seria Lords of the Realm, Warhammer: Shadow of the Horned Rat. Słaba pozycja C&C: Red Alert oraz nieobecność w czołowej dziesiątce HoM&M 2 to chyba świadectwo, że w połowie kwietnia gry nie zdążyły jeszcze podbić rynku (przynajmniej polskiego). Zobaczymy, czy nasza klasyfikacja zmieni się po wakacjach. Zapewne nie należy spodziewać się zmian w składzie pierwszej trójki (to byłby już cud!), ale czy utrzyma się kolejność? Namawiam do dalszego oddawania głosów i przypominam, że wśród uczestników ankiety rozlosujemy nowe i atrakcyjne komputerowe gry strategiczne.

## KONKURSY

Konkurs z nr. 4/97 nie należał do łatwych, ale niektórzy z Was jakoś sobie poradzili. Oto prawidłowe odpowiedzi:

1. Gry strategiczne wydane na CD, w których występują gryfy to np.: HoM&M i HoM&M 2, Warcraft 2, Blood & Magic, Warlords i Warlords 2.
2. Z jednostek latających nie możemy korzystać w grach: American Civil War i Warhammer: Shadow of the Horned Rat.
3. W serii HoM&M smoki mogą być koloru: niebieskiego (HoM&M) oraz zielonego, czerwonego i czarnego (HoM&M 2). Uwzględniałem też odpowiedzi, w których zamiast niebieskiego podawaliście fioletowy lub liliowy.
4. Rasa mogąca bez specjalnego przygotowania zasiedlać każdą planetę w Master of Orion to Silikoidzi (Silicoids).
5. Słowa: „Galilejczyku, zwyciężyłeś!" wypowiedział według legendy umierający cesarz Julian Apostata, a działo się to w Persji.

Po serii bardzo trudnych konkursów czas na wakacyjny oddech i odrobinę luzu. Dlatego konkurs będzie diablenie łatwy, a nagrody cenne. Są to: Krush, Kill'N'Destroy ufundowana przez IPS Computer Group oraz gra Destiny ufundowana przez MarkSoft.

1. Jaki ród ma możliwość korzystania z rakiet dalekiego zasięgu (wysyłanych po zbudowaniu Pałacu) w grze Dune 2?
2. Czy w grze Colonization możemy stanąć na czele ekspedycji portugalskiej?
3. Jak brzmi pełny tytuł gry X-Com sprzedawanej w Polsce?
4. Jaka firma wydaje serię Battleground?
5. Jak brzmiało imię drugiego polskiego króla?

W konkursie z nr. 3/97 zwyciężył **Kuba Żywko** - otrzymuje on gry SimCity oraz Warlords 2 Deluxe.

## GRY

### COMMAND & CONQUER: RED ALERT

„Kilka tipów do trybu multiplayer:

1. Jak najszybciej zbuduj 4 Naval Yardy, MCV, chronosferę, cruisera (daj „Hold", gdy jego budowa ma się skończyć), potem jeszcze jeden NY, ale go nie stawiaj. Znajdź jeziorko blisko bazy wroga. Przenieś na brzeg MCV. Postaw tam piąty NY. Wypuść cruisera, buduj następne. Jeśli wróg będzie miał jakieś helikoptery, to wybuduj kilka cruiserow. Zniszczysz go nimi całkowicie.
2. Zawsze po wybudowaniu CY i elektrowni należy zbudować dwie rafinerie i później na każdą dodatkowo dwie żniwiarki - aby były 3 na rafinerię (z czterema może się rąbać). To powinno zapewnić Ci dużo kasy.
3. Przed głównym atakiem wyślij kilka APC ze złodziejami do silosów wroga. Da Ci to trochę gotówki, a on nie będzie miał na naprawę.
4. Taktyka trochę chamska - deklarujesz pokój z wrogiem. Teleportujesz jego harvestera do swojej bazy. Rozwalasz go. Deklarujesz wojnę. Ten tip nie jest sprawdzony (usłyszałem od kumpla).
5. Aby ochronić się przed sposobem podanym w punkcie 1, należy wysłać parę Hindów, na których skupi sie atak destroyerów. Pod ich osłoną MiG-i powinny sobie poradzić z cruiserami. Kilka łodzi podwodnych nie zaszkodzi.
6. Rób tzw. Tanya Raids w APC w środek bazy przeciwnika. Nie zaszkodzi wzmocnić APC żelazną kurtyną. Podobna taktyka, tylko na większą skalę: wzmacniasz Hinda, posyłasz go nad bazę wroga tak, aby wyrzutnie rakiet się nim zainteresowały, w tym czasie wysyłasz do jego bazy transport - helikoptery z inżynierami, Tanya'ami itd.
7. Zbuduj 5-10 łodzi podwodnych. Zlokalizuj flotę wroga. Zniszcz. Postaw łodzie podwodne przed Naval Yard. Jesteś panem morza.
8. Moja tajna taktyka. Budujesz silną bazę. Otaczasz ją całą teslami. Zapewniasz sobie dużo prądu, więcej niż potrzeba. Budujesz 40 mamutów i 70 V2. Jesteś NIEZNISZCZALNY.„ [Oprócz tego nie zawadzi zwerbować ze dwa bataliony Panów Bogów. - Zgr.]

**Marcin Rabiej**

**_martin_@geocities.com lub iw@kpbm.pb.bielsko.pl**

Pod adresem http://www.geocities.com/SiliconValley/5934 znajduje się strona domowa autora, a na niej fanklub C&C: Red Alert. Autor zaprasza Czytelników do przysyłania własnych misji.

„Wskazówki dla Sowietów w opcji Skirmish:

1. Po rozpoczęciu gry najsilniejszą obronę ustaw od strony, w którą pojedzie harvester. Alianci najczęściej stamtąd atakują.
2. Jeśli w rafinerii masz dwa harvestery, patrz uważnie na ruchy każdego z nich. Czasem potrafią się „zakorkować". Będą wtedy jeździły w kółko bez sensu, co doprowadzi do zatrzymania przypływu kasy.
3. Chcesz rozwalić wrogą bazę? Zapakuj do Chinooka oddział Tanya'i. Wyrzuć je w pobliżu bazy przeciwnika i do roboty!
4. Stawiacze min (przynajmniej u Ruskich) to tylko strata czasu. Mogą zniszczyć jedynie piechotę.
5. Alianci atakują systemem: na początku czołgi i pojazdy kołowe, na końcu piechota. Jeżeli „posadziłeś" pole minowe, to zużyje się ono na pojazdach, a piechota będzie już szła po czystym terenie.
6. Jeśli uważasz się za twardziela i „strategiczną głowę", to uruchom grę w opcji Skirmish, ustaw małą mapę (SM), wyzeruj kasę i daj siedmiu przeciwników. Have fun!"

**Szczuru**

### HEROES OF MIGHT&MAGIC 2

„Do opisu z numeru 4/97 wdarł się, niestety, błąd. W zamku czarodzieja są dwie jednostki strzelające, czyli wymienione halflingi i (nie wymienieni) magowie. Magowie to zresztą wojska bardzo dobre, lepsze nawet od druidów czarodziejki. Nie wspomniano też o bardzo ważnej zdolności, jaką jest dyplomacja. Przydaje się ona w zasadzie dopiero w scenariuszach rozgrywających się w bardzo rozległym świecie, w których walki z komputerowymi przeciwnikami trwają długo i wymagają zaangażowania sporych sił. W takich scenariuszach należy przede wszystkim podszkolić bohatera w dyplomacji. Wtedy napotkane monstra (nie mogą to być jednak istoty takie, jak np. duchy) przyłączą się do herosa za odpowiednią opłatą. Jeżeli nie mamy wystarczająco dużo pieniędzy, aby zaangażować daną grupę, program rozpozna to automatycznie i monstra albo zaatakują, albo pojawi się komunikat, że chcą uniknąć walki. Możemy wynająć tylko potwory słabsze od członków armii bohatera, ale czasem jest bardzo „względne", co program rozumie pod pojęciem słabsze. Dlatego zasadą jest, iż musimy mieć oddziały dużo silniejsze od neutralnych potworów, by te zechciały do nas przystać. Raz udało mi się zakupić przeszło czterystu krzyżowców (stali w czterech grupach, każda liczyła po mniej więcej stu), kiedy indziej znowu chęć walki w moich szeregach wyraziło prawie sześćdziesiąt feniksów. Oczywiście, wynajęcie takich oddziałów kosztuje kupę kasy, ale warto pooszczędzać, gdyż później mamy „z górki".

Zdarzyło mi się kilkakrotnie, iż w niespodziewane odwiedziny do mojego zamku przybyła armia któregoś wroga, a jak na złość w pobliżu nie miałem żadnej swojej armii. Istnieje sposób, by w takiej sytuacji pokonać nawet silnego przeciwnika. Muszą być jednak spełnione dwa założenia: po pierwsze - mamy sporo pieniędzy i nie musimy się liczyć z kosztami, po drugie - w atakowanym zamku jest wybudowana Gildia z czarem Lightning Bolt. Powołujemy bohatera, np. warlocka i dzielimy prowadzone przez niego monstra tak, aby zajmowały wszystkie pięć pól. Następnie atakujemy. Nim wróg zdoła rozbić nasze skromne siły, warlock zdąży wykorzystać swoje bazowe 20 punktów magii na dwukrotne uderzenie błyskawicą i jeden czar Cold Ray. Rzecz powtarzamy do skutku. Oczywiście, sposób jest dobry tylko wtedy, gdy przeciwnik nie prowadzi jakichś gigantycznych sił - inaczej taka walka pochłonęłaby za dużo czasu.

Niestety, przy obronie zamku nie działa sposób z części pierwszej. Tam mianowicie wystarczyło mieć oddział latający, na przykład gargulce i zmykać przed wrogiem czekając, aż rozwali go zamkowy garnizon. Autorzy musieli się zorientować, iż taki sposób istnieje - w HoM&M 2 wieżyczki i garnizon strzelają tylko do pewnego momentu. Potem milkną i nie pozostaje nam nic innego, jak z bojowym okrzykiem rzucić się do walki."

**alaMarek**

**WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT**

„Kontynuujemy opis misji (cd. z nr. 4/97):

**Pogoń za orkami:** potrzebujemy całej armii, w tym Czarnych Mścicieli zatrudnionych w Wissenheim. Wojska ustawiamy na północy, między dwiema oddalonymi od siebie kępami drzew. Od zachodu: kusznicy, piechota, Amber Wizard, Ceridan, kawaleria, mściciele. Kusznikom wyłączamy SI. Rozpoczynamy bitwę. Pierwszy oddział orków atakuje kawaleria, mściciele i Ceridan. Czarodziej niech nęka oddział Orc Big 'Uns, a kusznicy strzelają w nacierający na lewe skrzydło naszych wojsk regiment Orc Boyz. W miejscu walki kawalerii, mścicieli i Ceridana tworzy się kocioł (polecane naciskanie przycisku Hero). Tymczasem drugim okiem obserwujemy rozwój wypadków na zachodniej części pola bitwy. W odpowiednim momencie dajemy rozkaz ataku naszej piechocie. Włączamy SI kuszników i ostrzeliwujemy regimenty orków, odłączające się z kotła. Niedługo potem powinna nadejść odsiecz krasnoludów. Wspólny atak na regiment wrogich łuczników kończy bitwę. Trudność: duża.

W tym momencie następuje rozdzielenie ścieżek scenariusza. Opis dotyczy możliwości, jakie mamy po wybraniu misji Marsz do Zhufabar.

**Marsz do Zhufabar:** zabieramy całą armię. W Finn's Rest zatrudniamy doskonałą kawalerię Vannenheim's 75th i dokonujemy uzupełnień. **Bitwa pierwsza:** wojska ustawiamy od wschodu - mściciele, mag, 75th, piechota, krasnoludy, kawaleria. Kusznicy i mag nękają oddział nocnych goblinów oddzielony od reszty. Łuczników przeciwnika atakujemy siedemdziesiątą piątą. Grudgebringer Cavalry niech zbliży się do drugiego regimentu nocnych goblinów i odwróci tyłem. W momencie kiedy gobliny wypuszczą fanatyków, dajemy rozkaz szarży. Atakujemy resztą wojsk nocne gobliny, 75th niech atakuje kapłana. Kusznicy i mag starają się rozstrzelać fanatyków. Rozbicie pozostałych regimentów nie powinno już nastręczać kłopotów. Trudność: średnia. **Bitwa druga:** tu walczymy z dość nietypowym przeciwnikiem, dlatego też strategia powinna być nietypowa. Kusznikom wskaż jednego Squig Hoppera, a magowi drugiego - to powinno uciszyć dwóch wrogów. Resztę oddziałów roześlij po całym polu bitwy. Taktyka jest dość prosta. Zwykle Hopper przyczepia się do jakiegoś regimentu. Kiedy będzie lądował, dajemy rozkaz szarży. W odpowiednim czasie musimy też wydawać rozkazy zmiany czoła regimentu, czyli odwracania żołnierzy twarzami (obracanie w formacji trwa zbyt długo). Przydaje się także czar fireball. **Przykładowa walka:** Grudgebringer Cavalry znajduje się naprzeciw wroga. Dajemy rozkaz szarży. Jeżeli nie usieką wroga, szybko ich odwracamy, rzucamy fireballa i czekamy, aż nieprzyjaciel się zbliży. Potem znów szarżujemy, odwracamy się itd. W końcu przeciwnik padnie. Trudność: średnia."

**Krzysztof Pietroń**

## LISTY

**I.** „Wielu z nas uznaje się za prawdziwych strategów. Część jest dumna z przejścia gier Dune 2, Warcraft I i II czy C&C i C&C: Red Alert. Co łączy te gry? Oczywiście, rozgrywka w czasie rzeczywistym. Wyżej wymienione gry (i inne tego typu) są oczywiście wspaniałe, lecz nikt nie zaprzeczy, że to gry strategiczno-zręcznościowe. Właśnie: nie są to pełnokrwiste strategie. I taki strateg grający tylko w gry strategiczno-zręcznościowe czuje się wielki. A ciekawe, jak by sobie radził np. w serii Battleground? Lepiej nie mówić! Mam właśnie takiego kumpla, który graczem jest stosunkowo od niedawna i pokazałem mu Cywilizację (wcześniej jej na oczy nie widział). On, ubóstwiający zwłaszcza Warcrafta, roześmiał się i spytał, co to jest. Innym razem włączyłem stareńkiego Centuriona. Ten sam kolega, patrząc na mapę strategiczną, mało nie umarł z nudów, ożywił się dopiero po włączeniu bitwy. Pewnie, każdy może mieć własne zdanie, ale niech nie uważa się za nie wiadomo kogo. Ale to producenci gier rozpuścili graczy. Firmy produkujące prawdziwe, rasowe strategie możemy policzyć na palcach. Niestety, ten gatunek powoli wymiera. Nie chcę tu poniżać gier C&C i Warcraft, bo sam je lubię i w nie gram. Lecz co będzie dalej? Wyobraźmy sobie C&C: Tiberian Sun, w którym podczas ataku czołgiem czy orką włącza się symulator, atak żołnierza uruchamia grę doomopodobną, a pomiędzy misjami pojawia się część przygodowa. Może wszyscy będą zadowoleni? Może. A co z prawdziwymi strategiami? Pewnie pójdą na emeryturę."

**Damian Gutkowski**

Oto głos rozżalonego stratega. Rzeczywiście, kiedyś dominowały gry typowo strategiczne, gdzie elementy zręcznościowe nie odgrywały żadnej roli i w których symulowany był przebieg historycznych bądź wyimaginowanych bitew. Wejście na rynek Dune 2 i Warcrafta, a potem dalszych strategii czasu rzeczywistego wywróciło wszystko do góry nogami. Jednak łączenie gatunków obserwujemy wszędzie. Jakiego typu grą jest Realms of the Haunting? Jeszcze 3D czy już przygodową? A Dragon Lore? To przygodówka czy role-playing? A Conqueror A.D. 1086? Czasem takie manewry się udają, czasem nie. W przypadku łączenia elementów zręcznościowych ze strategicznymi wydaje się, że firma Westwood (a potem inne) trafiła w przysłowiową dziesiątkę. Nawet po wynikach naszej ankiety widać, co jest obecnie najbardziej popularne. Oczywiście, rozumiem, że te wyniki mogą Cię tylko jeszcze bardziej zasmucić.

Ale z drugiej strony, przecież na Cywilizację i Cywilizację 2 padło więcej głosów niż na Warcrafta 2, wysoko znajduje się Panzer General (a padały również głosy na inne gry z tej serii). Firmy też nie lekceważą miłośników typowej strategii wojennej. Spodziewamy się następnych części Battleground, przez cały czas pojawiają się gry dotyczące wojny secesyjnej, np. Fort Sumter, American Civil War, Robert E. Lee czy inne. Niedługo pojawi się Emperor of the Fading Suns - gra oparta na skomplikowanej planszówce i łącząca wątki typowo militarne z gospodarczymi, nie tak dawno mogliśmy oglądać bardzo interesującą strategię Chaos Overlords (wojna gangów w metropolii przyszłości) czy „cywilizacyjnopodobną" Rise and Rule of Ancient Empires. Pojawiła się nowatorska Destiny i zbierająca doskonałe opinie Stars! Mogliśmy poza tym zagrać w Wages of War czy Master of Orion 2, Heroes of M&M 2 lub Star General. Twierdzenie więc, że strategie czasu rzeczywistego dominują na rynku jest prawdziwe. Jednak z pewnością jeszcze rynku nie zmonopolizowały.

**II.** „Dzisiejszy list będzie krótki, a to z tego powodu, że właśnie jestem bliski ukończenia pracy magisterskiej i już mam dość klepania w klawiaturę. Przyszedł mi jednak do głowy pomysł, myślę że wart rozważenia. Skoro tak trudno wywalczyć (cóż za bojowe słowo - wstawka à la Alex) powiększenie objętości EKG, może znalazłby się na to inny sposób. A gdyby tak dodatkowo wszystkie Kluby, nie tylko EKG miały swój kącik na Gambler CD? Nie zajęłoby to wiele miejsca, a wszystko by się zmieściło. I opisy sławnych bitew, i lista awansów, i miejsce na szerszą korespondencję, a może nawet jakieś screeny i inne ciekawe buzery [what is buzer, hm? - gen.B.]. Myślę, że ludzie byliby zadowoleni, a i popyt na Gamblera CD by wzrósł. Jest jedno „ale" (nie licząc Alexa) - kto to wszystko będzie przepisywał z listów na komputer? To już chyba pozostanie na głowie samego generalissimusa [świetnie, co za nowatorskie rozwiązanie - gen.B.]. Apeluję więc, aby taką propozycję rzucić na łamach Gamblera. Przecież Waszą dewizą jest dbanie o zaspokojenie naszych zachcianek, a jeśli znajdzie się odpowiednio duża liczba osób popierających mój wniosek, to może coś z tego wyjdzie (czytaj: Alex zmięknie)."

**Robert Benedyk**

EKG na pewno wymaga zmian. I zmiany nadejdą. Kiedy zakończymy nasz konkurs (gdy pierwsza osoba osiągnie stopień generała) rozpoczniemy konkurs następny, oparty na - mam nadzieję - ciekawszych zasadach. Kącik EKG jest już na Gambler CD #6, czyli dołączonym do tego numeru - spodziewam się Waszej pomocy w przygotowywaniu następnych odcinków.

## AWANSE

Niestety, jeszcze przez miesiąc musicie powstrzymać swą ciekawość, jak to jest z awansami i kto jest najbliższy uzyskania stopnia generała oraz nagrody, czyli zestawu gier strategicznych oraz możliwości zredagowania jednego odcinka EKG (nie wiem, swoją drogą, czy to znowu taka cenna nagroda). Po przejrzeniu odpowiedzi nadsyłanych na konkursy jedna generalna uwaga: PAMIĘTAJCIE O PODPISYWANIU SIĘ!!! Nie macie pojęcia, ile kuponów konkursowych nie zawiera nazwiska autora. Awanse są przyznawane również za udział w życiu EKG (czytaj: korespondencja). Awans taki otrzymał **Krystian Smoszna** (i słusznie, bo jego listy wywołały nie lada huk), a teraz przyznaję dodatkowy awans **Krzysztofowi Pietroniowi**, którego jednocześnie przepraszam, że przy tekście dotyczącym Warhammera z numeru 3/97 zabrakło jego podpisu.

**generalissimus Bocevau**

## ODPOWIEDZI. KONKURS EKG 6/97

.....

Imię i nazwisko

.....

.....

Adres

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

## ANKIETA EKG

.....

.....

Najlepsza gra strategiczna




Mamy czerwiec! Ten od dawna oczekiwany miesiąc radości - wraz z jego końcem nadchodzi kres męczarni i czas odpoczynku. Zaraz po sesji lub po zakończeniu roku szkolnego zaczyna się najlepszy okres w życiu gracza - teraz można już 24 godziny na dobę przeznaczać na granie. Club Simulator więc jak zwykle służy porcją szkolno-wakacyjnego mięska. Uwaga! Dziś ogłaszam wyniki ankiety - niezbyt dokładne, ale zmuszające do myślenia. Ale o tym dalej, a teraz...

## Ogłoszenie

AAAAAAAAbsolutnie kupię każdy dysk twardy, powypadkowy, skorodowany, na części. GOTÓWKA!!! Tel. (0-00) 00-00-00.

## Ankieta

Teraz zajmijmy się wynikami ankiety opublikowanej w marcowym odcinku Klubu. Listów przyszło sporo - może nie zalało mnie morze wypowiedzi, ale otrzymałem jednoznaczną odpowiedź, jaki według Was powinien być Klub. Oto wnioski.

**Pytanie pierwsze:**

Według większości czytelników (66%) Klub powinien zajmować więcej niż 1 kolumnę. Będę o to walczył ze Zgredaktorem. [Przegrasz przez dyskwalifikację: to JA ustanawiam zasady ;) - Zgr.] Nie ma lekko. Plan operacyjny - 2 kolumny, strategiczny - cała TeTetka dla Club Simulatora! Tylko jeden malkontent uważa, że Klub zajmuje za dużo miejsca, jako rozwiązanie proponuje on stworzenie działu w Gamblerze „wszystko o symulatorach" - pomysł dobry, ale na razie nierealny.

**Pytanie drugie:**

Prawie 75% czytelników uważa, że formuła Klubu jest dobra i żadne zmiany nie są konieczne. Tylko jeden wspomniany wyżej malkontent uważa, że jest zła. Natomiast część osób widzi potrzebę zmian na tym polu, ale znów tylko połowa z nich poświęciła czas i długopis na opisanie zmian, jakich się domagają. Przykłady: po pierwsze - w konkursach pytania z jednej dziedziny, nie mieszać gatunków symulatorów (pomyślę o tym); po drugie - opisywać w każdym Klubie wszystkie gatunki symulacji. Wniosek może być tylko jeden - patrz pytanie pierwsze.

**Pytanie trzecie:**

Dwa głosy na pozostanie na żółtych stronach, reszta domaga się przeniesienia na zwykłe strony i ilustrowania. Przedłożę to odpowiednim władzom i będę próbował nagiąć Aleksa - wprasować go w glebę, jakby się opierał zanadto.

To tyle na temat ankiety. O miejsce będę walczył jak lew [przeciwko F-16 - Zgr.], natomiast formułę pozostawimy chyba bez większych zmian...

## Konkursy

Niniejszym chciałbym zamknąć konkurs na hymn Klubu. A to z uwagi na poziom przysyłanych prac. Wszystko rozumiem, ale bez przesady, żeby być tak pozbawionym samokrytycyzmu...

Finałowa zwrotka autorstwa Łukasza „Buksiaka" Bukowskiego z Nowego Wiśnicza stylistycznie nie bardzo pasuje do poprzednich. Oto ona:

„Ja nieźle latać i rozbić Harriera.
I have Tomcata and Sidewindera.
Archery durne wkurzą człowieka,
Kto je zobaczy, szybko ucieka.
Lecz ja znalazłem sposób nowy:
Nazywa on się „manewr trawersowy".
Nomad to kretyn, co się buntuje,
Ja takich ludzi nie toleruję.
Posyłam draniom AIM-54
By im popieścił cztery litery.
Hondo jest dobry, każdy to powie,
Ale jest cienki w walce manewrowej.
I na tym kończę pieśń pogrzebową,
By wkrótce zacząć pisać nową.
A Ty tymczasem, Drogi Kolego,
Joya bierz w ręce i start z Kennedy'ego.
Chaffy i flary stosuj mój bracie,
Gdy wróg przeklęty w zasięgu ma Cię.
A jak dostaniesz w Grummana swego
To możesz się katapultować z niego.
Lecz póki jeszcze to nie nastało,
Dawaj ciąg pełny, bo czasu mało.
Misję zaliczysz, nagrodę dostaniesz
A jeśli nie, to lepiej zmów pacierz!"

**Łukasz „Buksiak" Bukowski**

To już koniec hymnu i konkursu tego.
Teraz usiądźmy do testu najnowszego.
Oto wymyślone pytania nowe,
Trudność ich odbiera mowę.
Długo siedziałem i myślałem,
Aż pięć pytań wykombinowałem! - Z.K.

1. Jakimi samolotami z okresu II wojny światowej można było latać w grze Dogfight?
2. Co oznacza zwrot „splash one!"?
3. W jakiej grze występują pojazdy o nazwach Maddog, Marauder, Nova, Warhammer?
4. Jaki stopień ma dowódca squadronu w grze Falcon 3.0?
5. Jaka firma jest autorem gry F-22 Lightning II?

Nagrodą jest jak zwykle symulator ufundowany przez IPS Computer Group.

## Problemy symulowane

Napisał do Klubu niejaki Van Hoover. Przesłał następujące pytania:

1. Co możecie polecić z symulatorów (dobrych), które chodzą na 486DX2/80 MHz z kartą EGA (aaaaaaaaaaaaaaaaaa!!! nie wytrzymam!)? [Ja też nie wytrzymam - Z.K.]

Odpowiedź: Po pierwsze, zmień kartę na najprostszą nawet VGA. Tak się składa, że mam używanego Tridenta 8900C (najszybsza ISA-owa wersja), którego mogę pozbyć się za grosze...

Wracając do gier na EGA, chodzić będą starsze gry - specjalne egowe wersje gier Gunship 2000 i F-117 Nigthhawk oraz F-15 Strike Eagle II, LHX, Chuck Yeager Air Combat, Test Drive II i III czy Stunts.

Z gier dobrych (nieco nowszych i chodzących na 486 z kartą VGA) mogę polecić MechWarriora 2, EarthSiege, F-15 III, F-14 Fleet Defender, Top Gun, Silent Hunter, Aces of the Deep i pozostałe z serii „Asów" oraz wiele, wiele innych...

2. Czy istnieje symulator MiG-a 21?

Tak, choć nie jest to symulator MiG-a 21 jako takiego. Możliwość pilotowania samolotu MiG 21 dają gry: Chuck Yeager Air Combat, Dogfight, USNF '97. Polecam zdecydowanie CYAC.

## Mech Killer's office

Tu mówi Mech Killer. Witam w swoim „biurze". Tematem na dzisiaj jest Shattered Steel. Oto kilka słów o nim, autorstwa Pilota Nightmana.

„Tematem dzisiejszej pogadanki będzie Shattered Steel - gierka usiłująca udawać MechWarriora 2. Niestety, nie jest ona ani tak wciągająca, ani realistyczna jak „Mechaniczny Wojownik". Na szczęście ma to „coś", co pozwala - choć z trudem - zaliczyć ją do symulatorów i pogiercować jakiś czas. Tym „czymś" jest grafika, resztki realizmu i dzika przyjemność, jaką daje rozwałka szwendających się wokół wrogów. Ale, by w pełni wczuć się w klimat symulowanej rzezi, należy najpierw nauczyć się taktyki walki. Jak można się spodziewać ani strategia, ani opanowanie „pojazdu" nie są trudne. Najważniejsze jest dobre posługiwanie się wieżyczką (czy jak kto woli, korpusem) robota. Ruchy całego Mecha są bardzo nieprecyzyjne, nie ma więc szans na trafienie w cel bez korekty kierunku strzału wieżyczką. A jeśli jesteśmy już przy strzelaniu - polecam tu raczej metody czołgowe. Kiedy mamy drania naprzeciw siebie, nie róbmy żadnych uników, tylko - poruszając się w kierunku niedoszłego materiału na żyletki - ładujmy w niego ogniem ciągłym. Nie ma się co bać o osłony - przeważnie wytrzymują [a nawet jak nie wytrzymają, to już nie Twój problem - Z.K.].

Jednak, jak ktoś ostrożny, to może spróbować sposobów harcerskich. W takiej sytuacji zbliżamy się do przeciwnika, strzelamy kilka razy i uciekamy, chowając się przy tym za jakąś przeszkodę (ale nigdy nie wdrapujemy się na wzniesienia - kilka dodatkowych luf potrafi nas bardzo szybko „rozklepać"). Wywabiony i rozjuszony przeciwnik popędzi za nami i gdy tylko pojawi się w polu naszego widzenia - sorry dude, life is brutal [and very short - Z.K.].

Bardzo ważnym czynnikiem, decydującym nieraz o rezultacie starcia w Shattered Steel, jest umiejętne zarządzanie energią. Nie wystarczy tylko namierzyć i „rozluźnić" przeciwnika. Gdyby tak było, „roztrzaskana stal" stałaby się tylko strzelanką jakich wiele. Ten mały element, jakim jest przydział energii do odpowiednich zespołów pojazdu, jest jednym z niewielu wyróżników, które pozwalają zaliczyć tę grę do symulatorów. Ale do rzeczy - sprawny reaktor to nie przegrzany reaktor. Wyciśnięcie 110% jego mocy jest jeszcze w granicach normy [jakiej normy?! - Z.K.]. Problemy mogą się zacząć dopiero po przekroczeniu 140%. Sprawa druga - energia osłon. Ja zawsze ustawiam ją na „trzy żółte kreski" - to optymalne rozwiązanie. Zagadnienie ostatnie - poziom naładowania broni. Zasada „im więcej, tym lepiej" jest tu jak najbardziej na miejscu. Brak mocy w „Primary weapon" to, zapewniam, nic przyjemnego!

Blaszanych głów, blaszanych tyłków i blaszanych „inspektorów Gadgetów" życzy:"

**Pilot Nightman**

## Podsumowanie

Na tym kończymy ten odcinek Klubu. Zapraszam za miesiąc, w pierwsze wakacyjne dni! Uszanowanko.

**col. Zgred Killer**

rozwiązania

## DISCWORLD 2 (PC CD-ROM)

Idź do centrum sterowania energią (High Energy Facility) i weź probówkę. Pójdź do pubu Troll's Head (w dzielnicy Shades), porozmawiaj z Casanundą. Zapytaj go o drabinę. Wejdź do kostnicy znajdującej się obok i popatrz na wiedźmę, leżącą na stole. Wróć do pubu, powiedz o wiedźmie Casanundzie. Teraz dostaniesz od niego drabinę. Z lady zabierz zapałki. Podejdź do stolika po lewej i zagadnij wampira. Potem pogadaj z trollem za barem. Dostaniesz od niego kufel z alkoholem.

Twoim kolejnym celem jest miejsce o nazwie Gimlets. Usiądź przy stole i przeczytaj menu. Zawołaj obsługę, a gdy zjawi się właściciel (Gimlet), porozmawiaj z nim. Zamów burgera - wejdziesz w posiadanie myszy. Idź porozmawiać z Dibblerem koło kina i zapytaj o popcorn. Gdy go otrzymasz, nasącz alkoholem. Idź do uniwersyteckiego ogrodu i odszukaj koguta. Użyj na nim popcornu - jest już Twój. Odszukaj osobnika o imieniu Foul Ron (w Shades). Użyj koguta na naczyniu nad ogniem, a następnie na wampirze w pubie. Idź na cmentarz i odszukaj kryptę. Ustaw drabinę przy katafalku i wejdź na nią. Podnieś zęby, ukłuj nimi mysz i umieść kroplę krwi w probówce. Masz pierwszy składnik eliksiru.

Z High Energy Facility (HEF) weź miech. Idź do Gildii Głupców i zejdź w dół przez dziurę. Idź w lewo, użyj miecha na kracie i weź to, co wypadnie. Masz drugi składnik.

Idź do kostnicy, weź nóż. Teraz udaj się do sklepu i zabierz flaminga. Weź też przy okazji rybę. W dokach odetnij nożem sieć. Wyjmij z wody rekina, użyj ryby ze sklepu na ptaku siedzącym na dachu. Weź ptaka i idź do ogrodu uniwersyteckiego. Rekina daj Bursarowi, flaminga Deanowi, a ptaka małpie (czyli bibliotekarzowi). Gdy to zrobisz, będziesz miał trzy patyki równej długości, a więc trzeci z potrzebnych składników.

Ponownie udaj się do High Energy Facility, tam zaopatrzysz się w magnes. Następnie idź do ogrodu (prawy kraniec) i użyj magnesu na impie. Uzyskasz parę małych butów. Teraz idź na lewy kraniec Shades i wejdź w otwarte drzwi. Rzuć okiem na butelkę stojącą na oknie, potem zagadnij panią Cake. Konwersację przeprowadź w taki sposób: sarkazm, pytanie, refleksja, rozmowa. Zapytaj o butelkę, a potem o ektoplazmę. Idź do Gildii Głupców i przepytaj ducha. Podnieś cegłówkę i użyj jej na nim. Weź cegłę do HEF i użyj na akceleratorze. Zdobędziesz ektoplazmę, którą zanieś pani Cake. W zamian za ektoplazmę dostaniesz butelkę. Odszukaj osobnika o imieniu Foul Ole Ron i porozmawiaj z nim. Zapytaj go o buty. Włóż buty impa do butelki, użyj jej na unoszącym się dymku. Masz czwarty składnik, czyli brzydki zapach. Czas rozejrzeć się za ostatnim elementem eliksiru.

Idź do sklepu. Weź kadzidło. Porozmawiaj z kobietą o świecach. Następnie odszukaj Dibblera, tym razem bądź sarkastyczny podczas rozmowy. Dostaniesz od niego broszurę. Idź do pani Cake i weź spódnicę z lewego końca sklepu. W Gimlets zabierz pieprz ze stołu. Udaj się do ogrodu, wypytaj pszczelarza. Rincewind odejdzie. Po chwili wróć do pszczelarza i daj mu broszurę. Teraz nie będziesz miał już z nim problemów. Użyj pieprzu na kwiatach. Teraz użyj spódnicy i zapal kadzidło (zapałkami). Kadzidłem przepłosz pszczoły i kliknij na ulu, aby wziąć wosk. Daj wosk kobiecie w sklepie - zrobi Ci świece. Zanieś wszystkie składniki do Arcymaga w jadalni Uniwersytetu.

Idź do Shades i porozmawiaj z Dead Collectorem (facet z wózkiem pełnym zwłok). Potem zejdź do kostnicy i zapytaj znajdującego się tam lekarza, jakie warunki musisz spełnić, aby dostać akt zgonu. Wyjdź i odszukaj faceta udającego koguta (obok Foul Ole Rona). Za nim znajdziesz piłę. Weź ją, pójdź do sklepu pani Cake i odpiłuj drewniane ramię manekina. Idź na cmentarz i weź leżący na wierzchu kilof. Kolejnym celem jest Gildia Głupców. Zejdź w dziurę, idź w prawo i do góry, po drabinie. Odłup kilofem trochę lodu i wróć do kostnicy. Podnieś lusterko, podgrzej je nad palnikiem Bunsena i odłóż na swoje miejsce. Połóż się na pustym stole. Użyj lodu i drewnianego ramienia na sobie, potem zawołaj lekarza i każ mu się zbadać. Otrzymasz akt zgonu. Pokaż go facetowi z wózkiem. Czeka Cię długa podróż do krainy zwanej XXXX, miejsca pobytu Śmierci.

Idź do Holy Wood, skieruj się w prawo. Weź stalową kulę wiszącą na sznurku i etykietkę z liczbą 10, wiszącą na skrzynce na listy. Idź z powrotem do Ankh, w dokach powieś kulę na haku i przyklej naklejkę. Rozbujaj kulę, podnieś szklaną kulę, która wypadnie z budynku. Teraz z powrotem do Holy Wood. Idź w prawo do końca. Popatrz na drzwi, porozmawiaj z trollem (zapytaj go o klucz). Otwórz drzwi kluczem i wejdź do środka. Spytaj siedzącą dziewczynę, czy nie zachciałaby zagrać w filmie. Czeka Cię droga do Djelibeybi. Odszukaj targ. Spróbuj wziąć duży okrągły kamień, potem porozmawiaj na jego temat ze sprzedawcą. Jak zwykle, wszystko pójdzie nie tak, jak powinno. Pójdź do góry i weź drewniany kołek wkopany w ziemię. Wróć do Ankh i idź do ogrodu - w miejsce, w którym spotkałeś kiedyś impa. Natkniesz się na zwariowaną sufrażystkę, którą zapewne zdążyłeś już poznać na cmentarzu. Wetknij kołek w górę kompostu - dziewczyna natychmiast się do niego przywiąże. Zabierz ją razem z kołkiem i przewieź z powrotem do Djelibeybi. Wetknij kołek na swoje miejsce i obserwuj rozwój wydarzeń. Po zakończeniu scenki animowanej - schowaj do kufra kamień oraz sznur. Wróć do Holy Wood, daj trollowi-wartownikowi kamień. Następnie użyj na nim sznura, a odzyskany diament zanieś panience.

Pojedź do Djelibeybi i wstąp do sklepu z wielbłądami. Pogadaj ze sprzedawcą, wypytaj go o zwierzaki. Teraz idź na targ, porozmawiaj z facetem o imieniu Uri Djeller (ten na dywanie). Zapytaj go o piosenki - na mapie pojawi się nowa lokacja o nazwie Cartwheel. Opuść Djelibeybi i pojedź na wzgórze. Porozmawiaj ze środkowym szkieletem (zapytaj o piosenki), potem użyj noża, by go uwolnić z więzów. Pojedź do Cartwheel i porozmawiaj z siedzącym tam dziadkiem. Pojedź na XXXX, porozmawiaj z Dibbjlem - dostaniesz od niego bumerang. Spróbuj wziąć kosz, porozmawiaj ponownie - dostaniesz go na własność. Idź do oporu w prawo, po drodze obejrzyj mrowisko, po czym odpłyń. W Ankh, w jadalni uniwersyteckiej znajdziesz mnóstwo jedzenia. Spakuj je do kosza, a potem odwiedź dzielnicę Shades. Koło faceta udającego kurczaka znajdziesz kubełek. Pójdź do ogrodu i ponownie odwiedź ule. Zasłoń twarz białą szmatką, zapal kadzidło i przepędź pszczoły. Napełnij kubełek miodem. Teraz pozbieraj wszystkie druciane bramki do krykieta, które są powbijane w ścieżkę. Wróć na XXXX, użyj koszyka z jedzeniem na mrowisku. Teraz pojedź na targ w Djelibeybi i poproś Uri'ego o wyprostowanie drutów. W sklepie architekta znajdziesz wiszący na ścianie plakat. Weź go i użyj na drutach - Rincewind zbuduje z nich piramidkę. Pojedź do High Energy Facility na Uniwersytecie. Użyj koszyka z jedzeniem na maszynie o nazwie HEX (być może wcześniej będziesz musiał pogadać ze Skazzem). Użyj kubełka z miodem na koszyku i postaw drucianą piramidę na HEX-ie. Korzystając z pomocy Skazza zadaj maszynie pytanie. Schowaj kartkę z odpowiedzią i zawieź ją facetowi na pustyni. W nagrodę dostaniesz tekst piosenki potrzebnej do filmu. Zanieś Dibblerowi wszystkie żądane rzeczy (szklaną kulę, tekst piosenki, szkielety muzykantów oraz blond piękność).Teraz musisz wyciągnąć Śmierć z garderoby.

Wejdź do komnaty, w której Śmierć przymierza kostiumy, porozmawiaj z garderobianą. Po chwili wejdź do komnaty jeszcze raz i porozmawiaj ze służącą o elfach. Weź aparat fotograficzny leżący na planszy z trenerem. Rzuć okiem na małego impa, śpiącego na aparacie z wodą. Zapytaj trenera, czy możesz go zabrać. Umocz bumerang w farbie stojącej na stole i rzuć w impa chowającego się za dekoracjami. Włóż go do aparatu. Teraz pojedź do kostnicy w Ankh. Przepędź Casanundę i porozmawiaj z czarownicą o elfach. Na mapie pojawi się kolejna lokacja - las. Pojedź tam, przejdź przez krąg kamieni i spróbuj wejść do zamku. Zostaniesz wyrzucony, więc wróć do kostnicy i zapytaj czarownicę o zwierzęta elfów. Idź do sklepu pani Cake i weź nożyczki (z lewej strony) oraz deskę do prasowania (w szafie). Koło Gildii Głupców znajdziesz leżącą na ziemi trąbkę. Wróć do Holy Wood i odszukaj krasnoludkę (może trudno w to uwierzyć, ale krasnoludy też mają swoje kobiety) odpowiedzialną za kostiumy. Rzuć okiem na kostium konia i porozmawiaj z nią na ten temat. Skieruj się do piramidy (na głównej mapie). Odetnij nożyczkami kawałek bandaża i weź buteleczkę kleju stojącą obok sarkofagu. Owiń bandażem drewnianą rękę i idź do oazy. Zamień drewnianą rękę na prawdziwą, leżącą koło sępów. Zdejmij z niej pierścień i zanieś go krasnoludce. Posmaruj klejem trąbkę i przyklej ją do właśnie otrzymanego kostiumu konia - stworzyłeś kostium jednorożca.

Jedź do Ankh, wejdź do jadalni i powiedz Uukowi (małpa) o przebraniu. Włóż go w kostium i zabierz ze sobą. Jedź do lasu, przed kamiennym kręgiem koniecznie przełóż aparat do kieszeni Rincewinda (Bagaż nie pójdzie dalej, a aparat będzie Ci potrzebny). Przygotuj przebranie i przejdź przez krąg. Teraz włóż kostium i idź do zamku. Zrób zdjęcie królowej elfów i zmiataj. Zanieś zdjęcia garderobianej. Kawałek kliszy, który się jej nie przyda, schowaj do kufra. Powiedz Dibblerowi, że może już filmować.

Okaże się, że Śmierć potrzebuje dublera do scen kaskaderskich. Koło sklepu pani Cake w Ankh znajdziesz drzwi. Użyj na nich swojego aktu zgonu, będziesz mógł wejść. Otwórz szafkę i porozmawiaj ze szkieletem owcy. Zapytaj, czy chce zostać kaskaderką. Pojedź na XXXX. Na plaży użyj deski do prasowania na pile, potem na kleju i wypłyń na niej w morze. Zrób zjęcia fresków w jaskini i wracaj do Ankh. Wróć do miejsca spotkań umarłych i pokaż owcy zdjęcia. Nareszcie można zakończyć zdjęcia do filmu!

Zdejmij z projektora rolkę filmu, połóż ją na urządzeniu po lewej stronie, a następnie doklej do filmu pozostałe zdjęcia królowej elfów. Po dłuższej scence animowanej znajdziesz się w domostwie Śmierci. Otwórz drzwi o domu i wejdź do środka. Wejdź do kuchni (po lewej stronie) i porozmawiaj z Albertem. Dowiesz się, że zanim przystąpisz do pracy, będziesz potrzebować czterech rzeczy: czarnego ubrania, umiejętności jazdy konnej, kosy i odpowiedniego głosu.

Wróć do hallu, weź kotarę z lewej strony. Wejdź po schodach na górę i udaj się do gabinetu Śmierci. Na stoliku znajdziesz buteleczkę z atramentem. Idź do ogrodu (na prawo od stajni) i wlej atrament do sadzawki. Umocz w sadzawce kotarę - będziesz miał strój jak należy. Pokaż go Albertowi. Pójdź do gabinetu Śmierci i pociągnij za sznurek nad biurkiem. Teraz idź do kuchni i weź ze stołu pojemnik z cukrem. Udaj się do stajni i daj cukier koniowi. Posmaruj siodło klejem, połóż je na koniu i wsiądź na niego. Ze stajni weź linę, idź do kuchni i otwórz drzwiczki od pieca. Wyjdź przed dom, przywiąż linę do bumerangu i rzuć nim w komin. Kliknij na kominie, potem kliknij na nim jeszcze raz, gdy Rincewind będzie już na dachu.

Idź do ogrodu, popatrz na drewniany wózek i porozmawiaj o nim z Susan. Idź do biblioteki, weź księgę (biografię Rincewinda) i zanieś ją Susan. Udaj się do jej pokoju, weź różowego pluszowego królika i kłębek nici. Z kuchni zabierz tłustą szmatkę. Idź do ogrodu, stań koło uli. W króliku znajdziesz piżamę, włóż ją. Zapal szmatkę zapałkami i przepędź pszczoły. Wyjmij z ula wosk. Weź wędkę (trzyma ją statuetka gnoma). Użyj nici na wosku, aby zrobić świecę. Wróć do domu, pod wycieraczką znajdziesz klucz. Otwórz nim zamknięte drzwi na końcu biblioteki.

Wejdź do pomieszczenia, zapal świecę i zabierz kamienną tabliczkę. Zanieś ją Susan - dostaniesz wózek. Wróć do domu. Idąc do kuchni, zabierz po drodze kosę ze stojaka. Pokaż ją Albertowi. Idź na pole kukurydzy, zamontuj kosę na wózku i użyj maszyny na polu. Wróć i porozmawiaj z Albertem.

Idź do ogrodu, włóż piżamę i przepędź dymem pszczoły. Nabierz w kubełek miodu. Zamocuj kubełek na wędce, idź do końca w prawo i zanurz wędkę w sadzawce (tam, gdzie kursor wskazuje „dots"). Pokaż kubełek Albertowi.

Pojedź do Djelibeybi i poczekaj chwilę. Gdy przyjedzie facet na wielbłądzie, poczekaj, aż odejdzie i wyjmij z jego sakwy podróżnej manierkę. W zamian podłóż mu znalezioną wcześniej rękę. Po chwili na mapie ujrzysz Fontannę Młodości. Jedź na miejsce wybuchu, weź korek leżący przy kapeluszu Śmierci i jedź do fontanny. Napełnij manierkę wodą, potem zatkaj fontannę korkiem i dosyp piasku do klepsydry.

Popatrz na wieżę, potem na kruka. Porozmawiaj z Dibblerem, weź od niego puste pęcherze. Napełnij je wodą z manierki i umieść w kieszeni Rincewinda. Przyjrzyj się miotle, zagadnij czarownicę. Zapytaj o miotłę, potem o kruka. Weź miotłę i użyj jej na wieży.

**Frogger**

rozwiązania

## Down in the Dumps (PC CD-ROM)

**Generalne zasady**

Na początku każdego scenariusza pochodź, zbierz przedmioty i użyj wszystkich elementów otoczenia. Zbadaj dokładnie każdy screen kursorem i uważaj, bo czasem postać bohatera zasłania ważne przedmioty. Nie każdy przedmiot jest potrzebny, w większości przypadków używanie ich ma Cię jedynie rozbawić. Niektóre problemy można rozwiązać na kilka sposobów. Najczęściej będę podawać tylko jedno rozwiązanie.

**The Blub the Rat...**

Aby zabrać szczurowi część rakiety, trzeba go nabić w butelkę. Znajdź butelkę, włóż ją do nory, a do drugiego wyjścia wyślij Stinkiego (szczura można jeszcze przygnieść ciężarkiem leżącym obok pilota, potrzebna jest do tego lina i ser). Załatwienie bad guya jest nieco bardziej skomplikowane. Idź na dół i weź znak. Idź do góry na lewo, znajdziesz naparstek i ołówek - użyj ołówka na znaku. Wróć i idź do góry na prawo. Zbierz trzy rodzaje tabletek. Znaleziony program TV możesz przeczytać, zaznaczyć w nim pozycje i obejrzeć je w telewizorze. Użyj lalki. Naparstkiem zaczerpnij whiski. Wyjdź i ustaw znak z napisem Bar obok kubka po jogurcie. Bad guyowi podawaj whisky z tabletkami. Skuteczne są tylko niebieskie, ale pozostałe warto wypróbować (Stinky'ego także nakarm).

**The Hipnotic Machine**

Aby uspokoić mamusię, trzeba zniszczyć urządzenie, które ją hipnotyzuje. Potrzebny olej znajdziesz w pomieszczeniu, gdzie mamuśka wkręca wnuczkę w maszynkę do mięsa. Jest bardzo słabo widoczny, ale czasem się pojawia, gdy maluch wyskakuje z maszynki. Olej wylej przed domem, obok rozjechanych przez krety warzyw. Po małej kraksie zbierz krety i ramę. Na planszy obok (wielka suszarka) jest patyk po lodach. Idąc dalej w prawo napotkasz lampę. Potrzyj ją i poproś dżina, aby przeniósł Cię do ulubionego teleturnieju. Na pytanie, kogo przedstawia obraz z gołą babą trzeba odpowiedzieć, że autora. Gdy zapytają Cię o liczbę pochłanianych butelek, wybierz tę największą. Nie uda Ci się wygrać pięknego kraciastego statku kosmicznego, ale powinieneś otrzymać dziwny instrument. W domu idź do ojca i pogadaj z nim. Zgodzi się pomóc, gdy postraszysz go spotkaniem z mężem. W pokoju z TV znajdziesz zasłonkę w oknie, weź ją. Idź do pralni. Obok wanny jest mydło. Użyj go na podłodze, zagraj na zdobytym w teleturnieju instrumencie. Po powieszeniu matki na sznurku od bielizny idź do tatusia. Gdy będziecie na czwartym piętrze, daj mu cztery przedmioty: krety, firankę, patyk i ramę.

**The Abominable Robin Blub**

Udaj się do zamku i porozmawiaj z księciem Janem. Aby wejść do jego gabinetu, musisz oszukać sekretarkę. Księcia okłamuj, aż powie Ci wszystko o Mikołaju. Porozmawiaj też z szeryfem, którego znajdziesz w pokoju obok. Opuść zamek i pociągiem pojedź do lasu. Tam pokonaj małego Johna. Dokonasz tego, biegnąc po kładce zawsze w kierunku przeciwnym niż on. Teraz, gdy zostałeś jednym z leśnych ludzi, obejrzyj, co mieści się w skrzyni obok ogniska. Sprawdź kilka razy, żeby nic nie przegapić. Powinieneś znaleźć pieniądze i portret. Pojedź na lodowisko. Wejdź do igloo. Pogadaj z Eskimosem. Weź wędkę. Aby zdobyć łyżwy, użyj wędki na kretach. Idź się poślizgać. W brzuchu ryby trzeba zagrać (kopiąc w wyrostki) melodię, którą nuci król (53142). Dzięki temu zdejmiesz czar z króla Ryszarda a sam wydostaniesz się z ryby. Idź ponownie do igloo i weź stamtąd czerwone wdzianko. Pojedź do lasu. Tam porozmawiaj z królem Ryszardem. Powie Ci o sekretnym przejściu do zamku. Skorzystaj z niego. Przed wejściem do sali tortur koniecznie zapisz grę. We wspomnianym pomieszczeniu naciśnij trzecią dźwignię (obok szafy ze szpilulcami). Możesz się pobawić pozostałymi dźwigniami, ale musisz się wtedy chować przed strażnikiem. Idź na samą górę. W sypialni księcia Jana obejrzyj skrzynkę i wyjdź na balkon. Daj się pocałować księżniczce, a w zamian otrzymasz klucz. Teraz dobierz się do skrzyni w sypialni. Jak już wyrzucą Cię z zamku, idź w lewo. Kup watę cukrową i idź się zarejestrować w turnieju. Jako św. Mikołaj będziesz musiał ulepić bałwana przypominającego króla Ryszarda. Kulki pojawiają się losowo. Trzeba najpierw rzucić trzy swoje, a potem albo dorzucać nową, zastępując tę ze szczytu, albo brać od przeciwnika po lewej stronie (jego szczytowa). Ten konkurs jest wyjątkowo nudny i długi. Trzeba uzbroić się w cierpliwość i poczekać na fart.

**The Bum**

W tej części gramy dwiema postaciami, co nieco komplikuje sprawę. Podstawowym zadaniem jest dostać się na głowę pijaczyny. Można to zrobić na kilka sposobów. Żeby posłać chłopca na górę, poprowadź dziewczynkę w prawo o jeden ekran (przed ptaka ganiającego robala). Wejdź do torby przez dziurę w dnie. Weź korek. Wróć w miejsce, gdzie zacząłeś i przejdź o jeden ekran w lewo. Tam podnieś prospekt i kawałek drewna. Przeczytaj prospekt i użyj korka na drewienku. Wybierz w menu na górze chłopca. Znajdź Stinkiego. W pobliżu leży sprężyna - weź ją. Połóż się na huśtawce. Dziewczynka niech wskoczy na drugą stronę huśtawki. Gdy spotkasz pająka, wspomnij coś o audiencji, a podrzuci Cię na głowę.

Innym sposobem na posłanie chłopca na głowę lumpa jest podróż balonem napompowanym przez Stinkiego. Żeby przeprowadzić tam dziewczynkę, weź nici z torby i idź do miejsca, w którym stoi ptak. Użyj ubrania lalki na bad guyu grającym w karty. Pogadaj z Hubertem i weź go. Przywiąż do niego nić. Wejdź na ptaka. Stojąc obok gniazda, rzuć Huberta na głowę lumpa. Po niezwykłej wycieczce będziesz na miejscu.

Chłopiec może też wystrzelić małą z armaty, używając zapałek. Aby to uczynić, trzeba przybić piątkę z bad guyem i pociągnąć trzy razy kwiat wiszący niedaleko armaty. Następnie dziewczynka powinna wejść do armaty, a chłopiec - podpalić lont.

Gdy oboje są na górze, niech chłopiec zbada wszystkie lokacje i pogada ze wszystkimi. Dowiesz się, że do urządzenia koncertu potrzebny jest wzmacniacz oraz że trzeba unieszkodliwić policjanta. Zbierz grzechotkę (przy światłach drogowych), żołnierzyka, samochodzik i piłkę do koszykówki. Idź do kolorowego domku z „psem" obronnym. Potraktuj go piłką do kosza. Pogadaj z rozhisteryzowaną matką. Idź do baru. Wybierz dziewczynkę. Idź pogadać z płaczącą matką. Znów baru. Tam niech chłopiec wręcza pijącemu przy barze dzieciakowi posiadane zabawki. W pewnym momencie dziewczyna się wścieknie, spierze dzieciaka i odprowadzi do matki. Wdzięczna mama zaoferuje kasetę - weź ją. Wróć do baru. Kasetę daj chłopcu (klikając na przedstawiającej go u góry ikonie). Włóż kasetę do magnetofonu w barze. Po rozróbie obejdź wszystkich, pokazując im wzmacniacz (babci i koszykarzowi też). Podejdź do sceny. Połóż gumę do żucia pod sceną. Pogadaj z Kingiem. Po koncercie idź tam, gdzie siedziały babcie. Po linie zjedź do ucha. W ciemnościach wymacaj coś, czego da się użyć i oczywiście użyj. Bad guya załatw elektryczną ręką i idź po upragnioną część statku.

**Tymoteoo**

rozwiązania

## Goosebumps - Escape from Horrorland (PC CD-ROM)

**Płytka 1**

Po obejrzeniu wstępu znajdziesz się w miasteczu wilkołaków. Wejdź do kafejki, złap karalucha i schowaj go do torby. Wyjdź na zewnątrz, pójdź koło budynku straży pożarnej w dół ścieżki na Horrorland Plaza. Wejdź do muzeum. Weź miotłę, włóż ją w gilotynę i obetnij końcówkę. Podnieś trzonek od miotły, użyj go na szafce z okularami. Zabierz obie pary okularów słonecznych i schowaj do torby. Podejdź do dwóch posągów. Załóż każdemu okulary na twarz. Weź skarabeusza i schowaj go. Wyjdź z muzeum. Wróć do miasteczka wilkołaków. Aby zgasić ogień, podejdź do kół za budynkiem straży. Kliknij po kolei na lewym, prawym i środkowym kole. Idź na główny plac miasteczka. Wejdź do sklepu rzeźnickiego. Otwórz lodówkę po lewej i uwolnij Lizzy.

Zaatakuje wilkołak. Będziesz musiał uciekać. Gdy Lizzy mówi: „Run to me" - musisz biec prosto, „Over here" - to ruch w prawo, a „This way" - w lewo. Jeśli wilkołak wpadnie w pułapkę, przesuń kursor po dowolnej stronie ekranu w dół, złap wiszącą rękę mumii i włóż ją do torby. Kliknij na Lizzy i wracajcie na plac. Lizzy znowu zostanie schwytana. Idź do Bat Barn. Kliknij na dyniach wiszących na płocie w takiej kolejności, by dźwięki przez nie wydawane utworzyły zdanie: „The scarecrow walks at midnight". Otworzą się drzwi do szopy. Wejdź do środka. Wyjmij z torby karalucha i użyj go na latających nietoperzach. Pojawi się wyjście. Schowaj karalucha i wyjdź. Idź do Doliny Królów. Podejdź do wejścia do piramidy. Kliknij na napisach na kamieniu po lewej. Wyjmij z torby rękę i skarabeusza, klikniij na kamieniu w odpowiednim miejscu, potem schowaj oba przedmioty. Wejdź do piramidy.

Poprzestawiaj kamienne koła w następujący sposób: 1 kliknięcie - 2. koło po lewej, 4 kliknięcia - 3. koło po lewej, 2 kliknięcia - 1. koło po prawej, 3 kliknięcia - 2. koło po prawej, 5 kliknięć - 4. koło po prawej. Wejdź do Komnaty Piasku. Przestaw symbole na czterech kolumnach w ten sposób, aby na wszystkich od góry do dołu znajdowały się odpowiednio: znak ognia (czerwony), oko, puste oko, znak równości. Teraz kliknij na kapeluszu Indiany. Dostaniesz bicz, a drzwi do Muzeum Mumii otworzą się. Otwórz sarkofag, wyjmij z niego łom. Za jego pomocą otwórz kolejny sarkofag - wyskoczy z niego Luke. Idź za nim do wyjścia. W tunelu spotkasz psa. Gdy wypuści kość, odwróć się i biegnij do przodu. Gdy wreszcie mumia przestanie Cię ścigać, zatrzymaj się i zdejmij ze ściany pochodnię. Kliknij

nią kilka razy na mumii - już po niej. Jeżeli pochodnia zgaśnie w trakcie tej zabawy, odpal ją od kominka. Wśród szczątków zniszczonej mumii znajdziesz pierścień z rubinem. Wyjdź z piramidy i skieruj się do miasteczka wampirów. Pozbądź się ducha, uderzając go biczem.

**Płytka 2**

Idź na główny plac, otwórz drzwi do laboratorium chemicznego (mają kształt trumny). Podejdź do stołu po prawej. Wstukaj kolory w następującej kolejności: czerwony, czerwony, niebieski. Teraz kliknij na przełączniku, aby uwolnić Lizzy. Wyjdź z laboratorium. Przejdź przez plac i wejdź do Firepit Room drzwiami po lewej stronie. Weź obcęgi, podejdź do ognia. Chwyć obcęgami pierścień z rubinem i podgrzej go nad ogniem. Gdy będzie po wszystkim, schowaj rubin do torby. Wróć przez miasteczko wampirów aż do ulicy z kamiennym łukiem. Gdy spotkasz strażnika bramy, pokaż mu pierścień. Gdy Cię przepuści, idź dalej, do Zamku Drakuli.

Wejdź do hallu. Przejdź przez drzwi po lewej do jadalni, kliknij na aluminiowej zasłonie - znajdziesz Claya. Wejdź po schodach na górę, do sypialni. Unieruchom wampirzycę, zrzucając na nią łóżko (po lewej stronie). Podczas gdy Lizzy będzie tańczyć z księciem, klikaj na błyszczących fragmentach jego stroju do chwili, aż znajdziesz złotą rączkę. Clay uwięziony jest pod stołem - użyj rączki, by go uwolnić. Zanim jednak Clay będzie mógł opuścić miejsce swojego chwilowego pobytu, musisz kliknąć na odpowiednich obrazkach. Będą to kolejno (od lewego górnego): 2, 1, 5, 3, 2. Przejdź tunelami do Coffin Ride. Kliknij najpierw na grupie trumien, potem na pojedynczej trumnie. Przejdź tunelem do Monster Zoo.

Kliknij na szkielecie po prawej, weź bilet. Teraz kliknij na kamiennych drzwiach po lewej, potem na czerwonym guziku. Podejdź do posągu, podaj bilet i wejdź do zoo. Idź w lewo, do pająka. Daj mu karalucha, weź linę, na której siedzi. Wróć, idź w prawo, do dwugłowego stwora. Kliknij na lewej szyi. Szybko weź magnes i schowaj go do torby. Teraz odszukaj ośmiornicę. Za pomocą liny i magnesu wydobądź złoty klucz. Wróć do miejsca, w ktorym stoją dzieciaki. Za pomocą klucza otworzysz drzwi po lewej. Weź puszkę z rozpuszczalnikiem, otwórz przejście po prawej stronie. Zejdź tunelem w dół - dojdziesz do kolejnych zamkniętych drzwi. Potraktuj zamek rozpuszczalnikiem. Otwórz drzwi. Gdy filmik się skończy, zejdź w dół, do windy. Zjedź do centrum sterowania, obróć się w lewo, kliknij na panelu. Zagraj w Simona, wygraj 4 razy i obejrzyj zakończenie gry.

**Frogger**

rozwiązania

# HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 (PC CD-ROM)

## Kampania Rolanda

**FORCE OF ARMS**

Punktem startu jest zamek czarodzieja. Przed grą wybierasz, czy chcesz dostać 2000 złotych, maczugę czy rękawice. Na północ prowadzi tylko jedno przejście - wśród lasu, dokładnie naprzeciw Twojego zamku. Nekromanta jest na północnym zachodzie, barbarzyńca - na północy, warlock - na północnym wschodzie. Na północnym zachodzie znajduje się kopalnia złota.

**ANNEXATION**

Możesz wybrać postać, która będzie rozgrywać tę kampanię (rycerz, czarodziej, czarodziejka). Przy drodze biegnącej koło Twojego zamku znajduje się sporo bogactw. Masz trzech wrogów: na północy za bagnami - czarodzieja, a na południu - czarodziejkę i rycerza. Najpierw należy uporać się z kłopotami na południu (uważać na statek, który może podpłynąć od południa), potem przejść przez bagna. Wbrew zaleceniom, zamek można pozostawić prawie niestrzeżony. Czterech geniuszy, z którymi zaczynamy grę, pozwoli bez trudu wygrać scenariusz. Obok południowych zamków znajdziesz buty i kompas.

**SAVE THE DWARVES**

Zadaniem jest utrzymanie krasnoludzkich miast, których niestety nie możesz rozbudowywać. Jeżeli stracisz ostatnie krasnoludzkie miasto - przegrasz. Należy też pokonać warlocka, który ulokował się na polach lawy w północno-wschodnim rogu mapy. Na początku wybieramy bohatera (rycerz, czarodziej, czarodziejka). Należy jak najszybciej rozesłać kilku bohaterów, by zbierali bogactwa i werbowali wojska z krasnoludzkich chat. Ponieważ zmiana krasnoludów na krasnoludów bojowych jest dość kosztowna, korzystaj z Fort Hill (wszystkie zwykłe krasnoludy stają się tam bojowymi). Nagrodą za zwycięstwo w tym scenariuszu jest sojusz z krasnoludami. Od tej pory KAŻDY oddział krasnoludów przyłączy się do Twojej armii.

**CARATOR MINES**

Musisz przeciwstawić się czterem wrogom. Zamek rycerza jest na północnym wschodzie, barbarzyńcy - na południowym wschodzie, czarodziejki - w południowo-wschodnim rogu mapy, a warlocka - dokładnie naprzeciwko Twojego zamku, ale po drugiej stronie mapy. Na południowym zachodzie znajdziesz niestrzeżoną kopalnię złota, drugą (strzeżoną) - na północ od Twojego zamku. Na pustyni w środku mapy znajduje się neutralne miasto, ale nie opłaca się go zdobywać.

**TURNING POINT**

Archibald zaproponuje Ci zdradzenie Rolanda i przejście na jego stronę. Jeżeli się zgodzisz, rozpoczniesz scenariusz, mając trzy zamki przeciw jednemu zamkowi stronników Rolanda. Grę można wtedy zakończyć już w pierwszym tygodniu. Jeżeli pozostaniesz wierny Rolandowi, zaczynasz z jednym zamkiem przeciw trzem zamkom stronników Archibalda. Obszar gry jest bardzo mały. Rekrutując krasnoludy powinieneś błyskawicznie zakończyć scenariusz. Jeśli zdradziłeś Rolanda, uczestniczysz dalej w scenariuszach kampanii Archibalda.

**DEFENDER**

Na początku możesz wybierać, jaki czar będzie miała prowadzona przez Ciebie czarodziejka: Mirror Image, Summon Earth Elemental czy Resurect. Radzę wybrać ten pierwszy, gdyż w tym scenariuszu pomaga nam wysłany przez Rolanda lord Halton z pięcioma geniuszami. Geniusze potraktowane czarem Mirror Image pozwolą nam dość skutecznie rozprawić się z większością niespodzianek. Wrogowie atakują z północnego wschodu i południowego zachodu. Miasto barbarzyńcy znajduje się na jednej z wysp na południowym zachodzie. Należy uważać, gdyż jego armie mogą dokonać niespodziewanego desantu.

**THE GAUNTLET**

Do wyboru masz trzy przedmioty (Black Pearl, Divine Breastplate i Dragon Sword). Maksymalny czas trwania misji - 8 tygodni. W tym okresie musisz zgromadzić armię i pokonać wojska Archibalda, znajdujące się po drugiej stronie rzeki. Wszystkie oddziały, które przeżyją tę bitwę, zjawią się w czasie ostatecznej rozprawy z Archibaldem! Dlatego The Gauntlet jest bardzo ważnym scenariuszem. Zaczynamy z silną armią złożoną z roków, spritów, greater druidów, pikinierów i rangerów. Do wyboru są trzy drogi: rycerza, czarodziejki i czarodzieja, na każdej z nich leżą trzy miasta (nie można ich rozbudować). Jedynym miastem, które można rozbudować, jest neutralne miasto warlocka nad brzegiem rzeki. Trzeba je jak najszybciej zdobyć i jak najszybciej zbudować w nim Czarną Wieżę. Potem spokojnie możesz się zająć zbieraniem wojsk z pozostałych miast. Scenariusz The Gauntlet zakończyłem z armią składającą się z: 16 czarnych smoków, 493 spritów, 67 greater druidów, 111 grand elfów i 46 jednorożców.

**CORLAGON'S DEFENCE**

Na początku scenariusza musisz zdecydować, czy chcesz dostać 20 jednostek merkurium, kryształów czy gemów. Radzę wybrać ten pierwszy surowiec, aby jak najszybciej zbudować Red Tower. W grze dysponujesz jednym zamkiem i dwoma miastami. Zamek Rolanda jest po drugiej stronie rzeki, prowadzi do niego teleport znajdujący się na środkowym wschodzie. W scenariuszu nie wolno dopuścić, aby Roland został pokonany przez wojska Archibalda. Przede wszystkim trzeba jak najszybciej w pełni rozbudować jeden zamek (resztę zostawić jak jest) - ja wybrałem zamek czarodziejki. Trzeba też od razu rozesłać bohaterów, aby zbierali bogactwa i - co ważne - werbowali wszystkich napotkanych po drodze krasnoludów. Przeciwnicy mają trzy zamki (licząc od północy: warlock, barbarzyńca, nekromanta) położone na „wschodniej ścianie".

**FINAL JUSTICE**

Jeżeli prowadzisz armię pozyskaną w scenariuszu The Gauntlet i jeżeli jest ona silna, to ostatni scenariusz nie sprawi Ci najmniejszych kłopotów. Przeciwnik ma dość spore siły i dużo zamków, więc musisz atakować co najmniej trzema armiami jednocześnie, żeby było szybciej i żebyś nie musiał bawić się w ciągłe odbijanie zdobytych miast. Dwie armie uzyskasz z podziału armii w The Gauntlet - wyślij je od razu na północ. Tymczasem przygotuj następne wojska w zamkach. Do zamku Archibalda należy dopłynąć i trwa to potwornie długo. Istnieje możliwość przeteleportowania się tam za pomocą czaru Dimension Door, ale nie jest to takie proste (trzeba przenosić się w konkretne miejsca na brzegu rzeki). Archibald w czasie ostatecznej bitwy będzie miał jakieś żałosne 20 smoków, kilkadziesiąt hydr i minotaurów, mniej więcej po setce gryfów i gargulców. Banał.

## Kampania Archibalda

**FIRST BLOOD**

Do wyboru masz 2000 sztuk złota, pergamin lub pierścionek. Grę zaczynasz w zamku nekromanty. Należy poradzić sobie z trzema przeciwnikami (rycerz, czarodziejka, czarodziej). Na północ od miasta znajduje się kopalnia złota. Wrogowie są za przełęczą.

**BARBARIAN WARS**

Wybierasz zamek, z jakiego chcesz zaczynać ten scenariusz. W tym przypadku najwygodniejszy jest chyba zamek barbarzyńcy. Na końcu drogi znajdziesz dwie lampy z geniuszami - ich wynajęcie pozwoli Ci błyskawicznie rozprawić się z wrogami (od początku gry masz jeszcze oddział nomadów). Miasta wrogów są na południowym zachodzie, północnym wschodzie i północnym zachodzie.

**QUICK SILVER**

Wybierasz: 2000 sztuk złota, hełm albo czar Mass Curse. Scenariusz zaczynasz z warlockiem, prowadzącym armię centaurów, gryfów i gargulców. Zadaniem jest zdobycie miasta Quick Silver, znajdującego się na południowym wschodzie. Skończenie tego scenariusza pozwoli Ci w dalszych misjach wynajmować doświadczonego nekromantę.

**SLAY THE DWARVES**

Mapa taka sama jak w scenariuszu z kampanii Rolanda SAVE THE DWARVES. Po pomyślnym zakończeniu tej misji będą się do Ciebie przyłączać wszystkie napotkane oddziały ogrów, a każdy oddział neutralnych krasnoludów ucieknie przed Twoimi wojskami.

**TURNING POINT**

Analogicznie jak w kampanii Rolanda.

**REBELLION**

Od początku masz do dyspozycji lorda Corlagona, który jest nekromantą na poziomie „expert". Wystarczy powalczyć z chłopami - powstanie tyle szkieletów, że ukończenie scenariusza przyjdzie Ci bez trudu.

**DRAGON MASTER**

Należy zdobyć Dragon City znajdujące się na południowym zachodzie. Zamki trzech warlocków są na „brązowym pasie" mapy na północy i na południu. Zwycięstwo powinno przyjść bez trudu, jeżeli ukończyłeś scenariusz SLAY THE DWARVES i jesteś przyjacielem ogrów. Po zdobyciu Dragon City, każdego napotkanego smoka będziesz mógł przyłączyć do Twojej armii

**COUNTRY LORDS**

Kto wie, czy nie jest to najciekawszy scenariusz obu kampanii. Zaczynasz grę wybierając między zdolnością basic logistic, białą perłą lub toporem. Radzę wybrać basic logistic - zapewnia szybkie poruszanie się, co w tym scenariuszu ma spore znaczenie. Na początku dysponujesz niezbyt silną armią i nie masz żadnego miasta. Przede wszystkim zniszcz wojska znajdującego się obok Ciebie rycerza, aby nie wyzbierał wszystkich skarbów. Następnie szybko idź na wschód. Tam znajduje się miasto z zamkiem i częściowo rozbudowaną infrastrukturą. Należy jak najszybciej rozesłać bohaterów, aby zbierali skarby oraz werbowali smoki i ogry. Dość szybko możesz się spodziewać ataków z północy.

**GREATER GLORY**

Scenariusz odpowiadający THE GAUNTLET z kampanii Rolanda. Tym razem udało mi się zebrać ponad 30 czarnych smoków.

**APOCALYPSE**

Zasady gry i zalecenia identyczne jak w ostatniej misji Rolanda. Tym razem zamek Twojego przeciwnika jest za leśnym pasażem (po przejściu przez teleport). Wrogowie mają łącznie 9 zamków (plus zamek Rolanda), które są połączone systemem dróg i położone w środkowej części mapy (tworzą pas ze wschodu na zachód). Ze względu na szybkie poruszanie się wojsk, ostatnia misja Archibalda jest łatwiejsza niż ostatnia misja Rolanda. Roland w końcowej bitwie dysponuje kilkunastoma tytanami wspomaganymi przez niewielu magów, trochę dzików, roków i golemów.

**Jack „Dwarf Bane" Peccara**

rozwiązania

## Lew Leon - cz. 1 (PC CD-ROM)

**ZARIA I**

Idź na brzeg przepaści. Wskocz na małą palemkę i wybij się w lewo, w kierunku drzewa. Z konaru drzewa rozwinie się drabinka sznurowa. Wejdź po niej do góry, weź linę, za jej pomocą wejdź na szczyt drzewa. Weź kijek. Zejdź na najniższy konar drzewa po prawej stronie. Przeskocz nad przepaścią na grupę skałek. Wejdź na nie, wskocz na koronę najbliższej palmy. Skacząc po kolejnych palmach dotrzesz na szczyt skał, do źródeł trzech strumieni. Przeskocz przez nie i idź do trzech dużych głazów. Na każdym z nich użyj kijka, począwszy od najwyższego. Kamienie zakorkują źródła. Zejdź na dół, do jeziorka u podnóża skał. Przeskakując po kamieniach, dotrzesz na drugi brzeg. Rozpraw się z nosorożcem, po skałkach wejdź na samą górę. Pod skałą z sępem znajdziesz czekan. Wróć do stromej skały (z tabliczką z symbolem czekana). Użyj go na skale - wejdziesz na szczyt. Zaatakuj sępa - gdy go zdenerwujesz, porwie Cię i przeniesie do kolejnego etapu.

**ZARIA II**

Wskocz na niedużą skałkę, nazbieraj kokosów, zabierz znak zapytania (dodatkowe życie). Zejdź na dół, idź w prawo aż do końca - znajdziesz konewkę. Wróć z nią do tabliczki z konewką i użyj jej - wyhodujesz dużą palmę. Wskocz na nią, stamtąd w lewo na drzewo (tam, gdzie lata papuga). Idź w lewo, do zwiniętej drabinki sznurowej. Podskocz, aby ją rozwinąć. Wejdź na górę, wykończ sępa, idź w prawo do rozpiętej nad przepaścią trampoliny. Przejdź po niej na kolejne drzewo. Idź do tabliczki z symbolem konewki, użyj konewki - wyhodujesz gałąź (na tabliczce pojawi się cyfra 3). Wejdź na nią i zeskocz na dół. Rozwinie się drabinka. Wejdź po niej - ujrzysz tabliczkę z konewką. Wyhoduj kolejną gałąź (na tabliczce pojawi się cyfra 1). Wejdź na tę gałąź, skocz z niej w lewo - znajdziesz ostatnią tabliczkę (nr 2). Wyhoduj gałąź. Zejdź na sam dół, do tabliczki 1. Korzystając z wyhodowanych gałęzi (1-2-3) wskocz na górę. Z gałęzi 3. odbij się w prawo, wylądujesz na następnym drzewie. Przejdź na krawędź gałęzi i przeskocz na kolejne drzewo. Znajdziesz kokosy i berło. Zeskocz o jedną gałąź w dół – znajdziesz koronę, a obok niej węża. Zeskocz na sam dół - napotkasz jednego ze spiskowców. Gdy go pokonasz, odzyskasz pierwszy fragment korony.

**ENA I**

Płyń w prawo i w górę, przepłyń nad wrakiem statku, zejdź na samo dno, znajdziesz lejce. Płyń w prawo, obok rozgwiazdy znajdziesz baloniki z powietrzem. Omiń wirujące kotwice. Gdy dotrzesz do skały blokującej przejście, odszukaj wyrysowaną na niej tarczę strzelniczą i strzelaj w nią tak długo, aż wypchniesz jeden ze skalnych bloków. Skała rozpadnie się. Płyń dalej, cały czas trzymając się blisko dna, dzięki temu unikniesz wielu przykrych niespodzianek (np. kotwic). Znajdziesz znak zapytania. Odszukaj konika morskiego, użyj na nim lejc.

**ENA II**

Jeśli masz niewiele żyć i energii, radzę zacząć od poszukiwania przełącznika do windy. Uruchom go, wjedź windą wyżej, uruchom drugi przełącznik, wsiądź do windy - na górze znajdziesz bonusy.

Idź w prawo, aż natkniesz się na ryby-trampoliny (odwrócone tyłem). Po 5 rybach wejdź na samą górę. Po wybiciu się z ostatniej ryby musisz wylądować na beczce, znajdującej się tuż przy prawej górnej krawędzi ekranu. Zjedź nią na dół, przeskocz na kolejną beczkę, potem na trzecią i czwartą. Z czwartej beczki przeskocz na małą platformę (nieruchomą), a z niej skacz na kolejne platformy zawieszone na linach (uwaga: urywają się!). Po pokonaniu 4 platform powinieneś dotrzeć do dużej, nieruchomej platformy. Obok niej widać kolejne ryby-trampoliny. Wskocz na pierwszą, drugą, trzecią. Z trzeciej wybij się w prawo - powinieneś wylądować na pokładzie zatopionego statku.

Idź w prawo do dziury w pokładzie. Przeskocz przez nią - wylądujesz na linie. Wejdź po niej niemal do końca (ale nie za wysoko, bo spadniesz!) i przeskocz na platformę-wahadło. Z niej na drugą. Przeskocz na linę, potem na platformę windy. Gdy zjedzie na sam dół, zejdź z niej i idź w lewo (niewidoczna platforma), ale nie więcej niż dwa kroki. Gdy nie zdążysz zejść i winda wróci na górę - podskocz, a winda znów zjedzie na dół. Po zejściu z windy skocz w lewo. Wejdź po linie na górę, zobaczysz skrzynie ze skarbami. Uważaj na monety, którymi ciska w Ciebie niewidoczny wróg! Gdy wieko skrzyni jest zamknięte, możesz na nią wskoczyć. Przeskakując ze skrzyni na skrzynię docierasz do kolejnego spiskowca (żółwia), który ucieka w panice, porzucając skradziony kawałek korony.

Uwaga: umieszczony na jednej z platform znak zapytania powoduje chwilową zamianę ról klawiszy sterujących. Niektóre z zawieszonych na linach platform mogą się przechylać także do przodu - wtedy Leon natychmiast z nich spada.

**LONA**

Zejdź po soplach na dół wszystkich platform (jest tam znak zapytania - niespodzianka), uważając na wychodzące z igloo pingwiny. Następnie przy wodospadach skacz po krach w kierunku w prawo i w górę, aż znajdziesz raki. Weź je i użyj na krze oznaczonej tabliczką z rakami - przeniosą Cię na górę ekranu, w pobliże śniegowych naw. Zjedź na nartach, przeskakując z nawy na nawę, aż dotrzesz do samego dołu ostatniej nawy (uważaj na chorągiewki). Ponownie załóż raki - przeniosą Cię tym razem w pobliże kolejnego spiskowca - Yeti. Rozpraw się z nim, używając śniegowych kul - zdobędziesz kolejny fragment korony.

**SADES**

Wskocz do wody, przepłyń do wyspy po drugiej stronie. Znajdziesz butlę tlenową. Dzięki niej będziesz mógł nurkować. Uwaga: musisz pamiętać o stałym uzupełnianiu powietrza w butli: albo przez wypływanie na powierzchnię, albo odnajdywanie grot i komór z jego zapasem.

Wróć do wody, płyń w dół. W jednej z nisz po lewej stronie ekranu znajdziesz kotwicę. Nieco niżej (około 1-2 ekrany) w kolejnej wnęce znajdziesz duży okrągły głaz. Dotknięty kamień stoczy się w dół, znacznie przerzedzając szeregi wrogów. Płyń nadal w dół, aż natkniesz się na zatkaną korkiem grotę i tabliczkę z kotwicą. Użyj na niej kotwicy - wyciągniesz korek. W grocie jest zapas powietrza. Dopłyń do miejsca, w którym zobaczysz wloty do dwóch sąsiadujących tuneli.

Wpłyń w lewy, króciutki, na jego końcu natkniesz się na bonus i koło sterowe. Wróć do wylotu, wpłyń do drugiego tunelu. Omijając m.in. koniki morskie, płyń aż do ogromnego małża. Nie możesz go zabić, więc omiń go szybko. Po lewej stronie ekranu z małżem jest malutka komora z zapasem powietrza. Płynąc w dół natkniesz się na armatę - omiń ją dużym łukiem.

Popłyń w dół, w lewo i w górę - pod skałą z armatą znajdziesz drugą butlę powietrza. Wróć do armaty, płyń w dół. W tunelu, z którego ścian wychodzą piły, znajdziesz kolejną grotę do odkorkowania. Potem nadal w dół i w prawo. Spotkasz kolejnego spiskowca - ośmiornicę. Pokonaj go, a odzyskasz następny element korony.

Płyń w prawo i w górę, aż odnajdziesz rozgwiazdę trzymającą tabliczkę z symbolem koła. Użyj na niej koła. Płynąc dalej dotrzesz do miejsca, gdzie trzy kamienne słupy zamykają trzy drogi. Słupy te powinny się co pewien czas unosić. Nieważne którą drogę wybierzesz - i tak dotrzesz do tego samego miejsca.

Gdy wydostaniesz się z tunelu, płyń w dół i w prawo - napotkasz kolejną zakorkowaną grotę z powietrzem i tablicę z symbolem koła. Znów użyj na niej koła sterowego - odblokujesz kolejne przejście w dalszej części gry. Uważaj na wrak statku rybackiego - spada z niego sieć. W kadłubie kutra znajdź zabitą deskami dziurę (na deskach wyrysowana jest tarcza). Strzel w nią z harpuna, a deski rozpadną się. Przeciśnij się przez dziurę i płyń w górę. Jeszcze kilka wąskich korytarzy pełnych niesympatycznych, kolczastych lokatorów i wychodzisz na powierzchnię!

**Jarek Modrzejewski, Leryx LongSoft**

## GWARANTUJEMY

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

Zachęcamy do zamawiania naszych czasopism.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

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




Cena kioskowa: 2,60 zł

**PRENUMERATA LUPUSA**

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

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

*Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.*

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

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




***Dla Prenumeratorów LUPUSA - ENTER specjalny - GRATIS!***

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

**PRENUMERATA LUPUSA**

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

ENTER CD* **58** zł
*zamiast 67,96 zł*

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

*Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.*

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

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




Cena kioskowa: 3,50 zł

**PRENUMERATA LUPUSA**

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

*Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.*

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 120 zł

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




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

**PRENUMERATA LUPUSA**

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

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

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

*Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.*

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

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

Kupon nr 6 ważny do: 30.06.97 r.

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

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

suma

proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

# LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

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




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

**PRENUMERATA LUPUSA**

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

*Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.*

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 114 zł

---

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




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

**PRENUMERATA LUPUSA**

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

*Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.*

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 124 zł

---

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




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

**PRENUMERATA LUPUSA**

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

*Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.*

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 65 zł

---

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




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

**PRENUMERATA LUPUSA**

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

*Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.*

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 65 zł

---

## ZASADY

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

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

---

**ODCINEK DLA POCZTY**

złotych ..... groszy ..... słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

Odbiorca prenumeraty .....

adres Odbiorcy .....

*na rachunek:*
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-31812l-270-1-111
PKO IX o/Warszawa

NUMER Prenumeratora .....

.....
datownik

.....
podpis przyjmującego

.....
opłata zł

---

**ODCINEK DLA BANKU**

złotych ..... groszy ..... słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

Odbiorca prenumeraty .....

adres Odbiorcy .....

*na rachunek:*
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-31812l-270-1-111
PKO IX o/Warszawa

NUMER Prenumeratora .....

.....
datownik

.....
podpis przyjmującego

.....
opłata zł

---

**ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU**

złotych ..... groszy ..... słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

Odbiorca prenumeraty .....

adres Odbiorcy .....

*na rachunek:*
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-31812l-270-1-111
PKO IX o/Warszawa

NUMER Prenumeratora .....

.....
datownik

.....
podpis przyjmującego

.....
opłata zł

---

**ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO**

złotych ..... groszy ..... słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

Odbiorca prenumeraty .....

adres Odbiorcy .....

*na rachunek:*
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-31812l-270-1-111
PKO IX o/Warszawa

NUMER Prenumeratora .....

.....
datownik

.....
podpis przyjmującego

.....
opłata zł

# Dystrybutorzy gier z numeru 6/97

Bobmark
01-034 Warszawa
ul. Smocza 18
tel./fax: (022) 38 05 02, 636 76 45
*Mass Destruction* (Saturn) – bd
*Three Dirty Dwarves* (Saturn) – bd

CMR Digital
Warszawa
Al. Jerozolimskie 2
tel. (022) 827 87 73
*Destruction Derby 2* (PSX) – 199 zł
*Micro Machines V3* (PSX) – 199 zł
*The Crow – City of Angels* (PSX) – 210 zł

Comat
00-024 Warszawa
Przejście podziemne
Al. Jerozolimskie/J.Pawła II, pawilon 12
tel./fax (022) 630 29 73
*Die Hard Arcade* (Saturn) – 239 zł

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 25 07 03
*Discworld 2* – 155 zł
*MDK* – 145 zł

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
*Down in the Dumps* – 100 zł
*GeneWars* – 49 zł
*K.K.N.D.* – 145 zł
*Magic: The Gathering* – bd
*Simpsons Cartoon Studio* – 145 zł
*Terminator: SkyNET* – 145 zł
*Theme Hospital* – 145 zł

LiComp
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
*Fragile Allegiance* – 145 zł

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
*Air Warrior II* – 145 zł
*Fallen Haven* – 145 zł
*HeliCops* – bd

Microsoft
00-844 Warszawa
ul. Grzybowska 80/82
tel. (022) 661 54 33
*Flight Simulator for Windows 95* – 199 zł
*The Goosebumps – Escape from Horrorland* – bd
*The Netherhood* – bd

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
*Worms – Director's Cut* – 100 zł

Optimus Bis
42-200 Częstochowa
ul. Kopernika 10/12
tel. (034) 65 29 74
*Dissolution of Eternity* – bd
*Interstate '76* – bd
*Scourage of Armagon* – bd

Optimus S.A.
33-300 Nowy Sącz
ul. Nawojowska 118
tel. (018) 43 77 97
*Dzwonnik z Notre Dame* – ok. 75 zł

Parasol Multimedia
70-487 Szczecin
ul. ks. Piotra Skargi 23
tel. (091) 23 02 61
*Max i tajny wzór wujka Ponga* – 123 zł
*Królewna Śnieżka i 7 Jaśków* – 131 zł

bd – brak danych

## Indeks programów numeru


| Program | Nazwa działu | Strona |
|---|---|---|
| Air Warrior 2 | Recenzja | str. 26 |
| Crow – City of Angels | PSX | str. 64 |
| Discworld 2 | Opis | str. 90 |
| | Rozwiązanie | str. 53 |
| Destruction Derby | PSX | str. 66 |
| Die Hard Arcade | Saturn | str. 68 |
| Down in the Dumps | Recenzja | str. 16 |
| | Rozwiązanie | str. 54 |
| Dzwonnik z Notre Dame | Recenzja | str. 30 |
| Fallen Haven | Opis | str. 80 |
| Flight Simulator for Windows 95 | Recenzja | str. 27 |
| Fragile Allegiance | Opis | str. 84 |
| GeneWars | Opis | str. 86 |
| Goosebumps – Escape from Horrorland | Opis | str. 92 |
| | Rozwiązanie | str. 54 |
| HeliCops | Recenzja | str. 26 |
| Heroes of Might & Magic 2 | Rozwiązanie | str. 55 |
| Interstate '76 | Recenzja | str. 19 |
| Królewna Śnieżka i 7 Jaśków | Recenzja | str. 29 |
| Krush, Kill'N'Destroy | Recenzja | str. 24 |
| Lew Leon | Rozwiązanie – cz. 1 | str. 56 |
| Magic: The Gathering | Recenzja | str. 20 |
| Magic: The Gathering – BattleMage | Recenzja | str. 21 |
| Mass Destruction | Saturn | str. 69 |
| Max i tajny wzór wujka Ponga | Recenzja | str. 28 |
| MDK | Recenzja | str. 18 |
| Micro Machines V3 | PSX | str. 65 |
| Neverhood | Opis | str. 94 |
| Quake Mission Pack No. 1 | Recenzja | str. 22 |
| Quake Mission Pack No. 2 | Recenzja | str. 23 |
| Simpsons Cartoon Studio | Recenzja | str. 28 |
| Terminator: SkyNET | Opis | str. 88 |
| Theme Hospital | Recenzja | str. 25 |
| Three Dirty Dwarvess | Saturn | str. 70 |
| Worms – Director's Cut | Amiga | str. 76 |





### Numery archiwalne

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

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

**UWAGA! Oferta specjalna!!!**

## GAMBLER CD nr 2/96 w cenie 7 zł

Zniżka 2,99 zł w stosunku do ceny okładkowej!




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

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

.....

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

.....

.....

.....

Adres

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

KUPON WAŻNY DO 31 maja '97

# reakcje.. redakcji GAMBLER

**Kiedy czytacie ten numer jest już po Gambleriadzie, jak zwykle cudownej (bo jakże mogłoby być inaczej?!). Czekamy na Wasze opinie na temat targów, turniejów i konkursów na nich się odbywających. W listach do Gamblera jak zwykle sporo miejsca zajmują „walki plemienne" mangowo–konsolowo–pecetowe. Ale od czasu, kiedy przestali do nas pisać amigowcy, dyskusja odbywa bez inwektyw i nadmiernej zapalczywości. I tak być powinno! Ciągle chwalicie nasz krążek, co cieszy szczególnie CD-ROM managera, czyli ViZa, który wszystkie pochwalne listy oprawia w ramki i wiesza sobie nad łóżeczkiem (razem ze zdjęciami Sarah Young i Józefa Oleksego). Poza tym, jak zwykle piszecie o piractwie i skarżycie się na polski rynek gier. Ponieważ Wasze listy zawierają sporo ataków na rodzimych dystrybutorów, więc w artykule „Jest źle, będzie..." (Publicystyka) staraliśmy się pokazać problem od ich strony. Może to będzie odpowiedzią na Wasze zarzuty. Poza tym przypominam, że co miesiąc najlepszy (subiektywnym zdaniem redakcji, uosabianej przez J.E. don Pedra) opublikowany list nagradzany jest grą komputerową i (lub) prenumeratą Gamblera CD. Po roku natomiast zostanie wybrany List Roku (spośród listów miesiąca), a jego autor otrzyma takie nagrody, iż do końca życia będzie się pławił we wszelkiej szczęśliwości (tylko nie bierzcie tego dosłownie!).**

## Słodka brutalność?

Chciałbym poruszyć dość drastyczną sprawę. Brutalność. Na całym świecie panuje tendencja do pomnażania brutalności. Prawie w każdym filmie czy grze komputerowej występuje brutalność. I to coraz więcej. Ludzie, zamiast ją ograniczać, powielają ją coraz bardziej. Dochodzi do różnych przykrych sytuacji, kiedy kolega zabija kolegę dla zabawy albo dlatego, że tak w filmie widział [no, przykra sytuacja, to jest wtedy, jak nie mogę kupić mojego ulubionego soku grapefruitowego, zabójstwo to chyba coś więcej – don Pedro]. Co najgorsze, coraz częściej dotyka to dzieci, które w bajce widziały brutalne sceny i nic nikomu się nie stało. Uważają wobec tego, że i one mogą zrobić to z kolegą: dźgnąć nożem czy zrzucić z trzeciego piętra. (...) Nie ma odpowiednich przepisów, zabraniających wyświetlania filmu czy wydawania gry. Co z tego, że na początku filmu pisze „tylko od lat 18" albo na pudełku umieszczony jest odpowiedni znaczek? I tak dziecko może obejrzeć ten film czy zagrać w grę bez wiedzy rodziców. Nie rozumiem także postawy niektórych producentów gier, np. Phantasmagorii 2 czy Harvestera. Właśnie przemoc i krew odpychają mnie od tych gier. Zastanawiam się, dlaczego oni to robią? Czy ta sama gra bez tych efektów byłaby gorsza, czy mniej ciekawa? Moim zdaniem, wręcz przeciwnie. Ktoś powiedział, że brutalność i przemoc, to druga natura człowieka. To znaczy, że powinniśmy ją zwiększać, żeby stała się pierwszą? Chyba nie.

Pryszczyk

*Już od wieków trwa spór między wyznawcami dwóch tez. Jedni twierdzą, że człowiek jest istotą z natury dobrą, tylko podła cywilizacja wypaczyła jego sposób myślenia, drudzy uważają, że każdy człowiek to kawał niezłego s..., a przed mordowaniem, gwałceniem, kradzieżą itp. powstrzymuje go tylko strach przed karą. Jeżeli prawdziwe byłoby twierdzenie pierwsze, to z pewnością niektóre gry czy filmy są tym cywilizacyjnym zjawiskiem, które wypacza psychikę. Ostatnio w prasie trwała wielka dyskusja na temat pokazywania scen przemocy w TV. Ułożono nawet specjalne tabelki obrazujące, ile razy w ciągu dnia można na danej stacji zobaczyć brutalne sceny (przodował Polsat).*

*Kilka dni temu byłem na wystawie pt. „Średniowieczne narzędzia tortur" i z przerażeniem zobaczyłem, że na salę wpuszczane są dzieci (sześcio, siedmioletnie też). Sam słyszałem rodziców tłumaczących swoim pociechom, jak działały poszczególne urządzenia (np. haki służące do zdzierania skóry, żelazna dziewica czy koło do łamania kości).*

*Trzeba jednak pamiętać, że ograniczanie scen brutalności w filmach czy grach może prowadzić do cenzury. Do powstania urzędów, które będą kontrolować producentów (i ewentualnie ich karać), rozsyłać okólniki, brać łapówki itp. Jestem pewien, że z tym problemem długo jeszcze sobie nie poradzimy, gdyż w społeczeństwach (zwłaszcza w amerykańskim) tkwi głęboko zakodowana chęć, aby prawo do wyrażania własnych myśli i poglądów nie było ograniczane. Lekarstwem mogłoby być ścisłe przestrzeganie ograniczeń wiekowych, emitowanie brutalnych filmów w późnych godzinach itp.*

## Lata dwudzieste, lata trzydzieste

Po przeczytaniu listu Gimliego alias... z kwietniowego numeru Gamblera popłakałem się ze wzruszenia. A więc ten człowiek przeżył to samo, co ja? Czy są jeszcze na świecie ludzie, którzy pamiętają „tamte czasy", czyli rok 1990? [Niektórzy, niestety, pamiętają dużo więcej; czasy kiedy NIE BYŁO komputerów – don Pedro]. Niby tak niedawno, jednak dla mnie to kawał życia. Moje kontakty z komputerami (a raczej grami) zaczęły się od flipperów. Taaak! Moon Patrol. Czy ktoś to jeszcze pamięta? Ile razy prosto ze szkoły szedłem właśnie tam, aby przegrać dopiero co zarobione pieniądze. Ja byłem ten od jeżdżenia w prawo i lewo, i od skakania, a mój kolega to „strzelniczy". Biło się rekordy mimo tych tylko dwunastu lat.

A potem? Pierwsze spotkanie z komputerem! Najpierw pewien kolega zaprosił mnie po lekcjach do siebie mówiąc, że rodzice kupili mu KOMPUTER i dostanie go na Gwiazdkę (działo się to pod koniec listopada). W jego mieszkaniu nikogo nie było. Zaprowadził mnie do dużego pokoju, podniósł wersalkę, a tam... KOMPUTER. Piękny, bielutki Commodore 64. Dwa miesiące później podczas przerwy biegniemy do jego mieszkania, wchodzimy do pokoju... i znowu go widzę. Taaak! Szybkie ruchy kolegi i czarno–biały telewizor zaczyna się rozgrzewać, kiedy on w międzyczasie grzebie śrubokrętem w magnetofonie. Później dowiedziałem się, że NASTAWIAŁ GŁOWICĘ. Jeszcze kilka chwili bzyczenia i pasków, i oto pojawiła się GRA! O ile dobrze pamiętam, nazywała się Bugy Boy. Zwykłe „formułki" z tą różnicą, że naszym samochodzikiem dodatkowo odbijamy piłkę. Na Boga, ta grafika! Ten dźwięk! Byłem w szoku! Przy wyborze postaci widoczne były twarze. Co za perfekcja! Piksele miały wielkość tylko KILKU MILIMETRÓW. Niesamowite!

Przez następne 6 miesięcy szkołę kończyłem u kolegi, wracając około 16–17 do domu. Rodzice denerwowali się strasznie, ja sam dostawałem co dzień manto, jednak wieczorem myślałem tylko o Giana Sister. Potem kolega mieszkający nad Commodorem też kupił komputer. I to jaki! AMIGĘ! Prawdziwą AMIGĘ! Amigę, która zamiast niewygodnych kaset ma cudownie funkcjonalne dyskietki. Pierwszą grą, którą ujrzałem na ten komputer, była North & South. Po kilku tygodniach nastąpił dzień, którego nie zapomnę do końca życia. Czekałem razem z rodzicami na autobus do domu, kiedy mój Ojciec powiedział:

– Synu, kupimy KOMPUTER.
– Coooo? Jaki?
– Amigę.
– Ależ, tato, ile taka Amiga kosztuje! Lepiej kupmy Commodore, czarno biały telewizor weźmiemy od Babci i wystarczy (to nie żaden „bajer", naprawdę tak mówiłem).

Jednak Ojciec był nieugięty i dzięki Bogu! Następne kilka lat zleciało mi jak z bicza strzelił. Było naprawdę cudownie. Pierwsze gry? Rick Dangerous 2, Silkworm, Blues Brothers, Apidya 2. Wszystkie ukończyłem w kilka dni i chciałem więcej, więcej! (...) Potem było mnóstwo gier, których nigdy nie zapomnę: Cywilizacja, B-17, UFO, Dune 2, Kolonizacja, Another World, Flashback, F-117 czy niezapomniany Frontier. Nie wiem, czy ktoś przeżył coś tak cudownego jak ja. Bardzo się cieszę z mojego dotychczasowego życia – dzieciństwo spędziłem na wsi (nawet teraz stanowi ona konkurencję dla komputerów), potem cudowne gry, wymarzona szkoła, dobre oceny. (...) Zaplanowałem sobie, że na twardzielu zrobię specjalną partycję na KLASYKĘ. Gry, które będę zawszę pamiętał.

Mr Fuzim

*Ciekawe czy Ci, co dzisiaj zaczynają przygodę z komputerami, będą mieli tak romantyczne wspomnienia jak my? My, którzy na własne oczy obserwowaliśmy*

## Do Księgi Guinessa

1. Ile wynosi aktualny rekord Polski i (lub) świata w graniu na komputerze non stop?
2. Kiedy ja i mój kumpel mamy przyjechać, aby ten rekord pobić? Czy można go bić we dwóch, bo we dwóch, to my siła? Dodam, że graliśmy już po 19–20 godzin bez środków dopingujących, dla czystej przyjemności.
3. Czy moglibyście wydawać swój krążek w plastikowym opakowaniu, nawet kosztem nieznacznego wzrostu ceny? Ostatni, który kupiłem, był czymś lekko upaprany i nie zawsze dał się czytać.

Marko

Pierwszymi dwoma pytaniami zabiłeś mi klina. Nie mam pojęcia, czy w Księdze Guinnessa jest odnotowany tego typu rekord (mam Księgę sprzed trzech lat i czegoś takiego tam nie było). Ale rzecz jest do zrobienia, wiążą się z nią jednak pewne trudności formalne. W wypadku graczy niepełnoletnich potrzebna byłaby zgoda rodziców i stała obecność lekarza na sali. Żeby rekord mógł być uznany, całą akcję trzeba by non stop filmować i przeprowadzić przy świadkach. Ale pomysł mi się podoba. Może zrealizujemy go na następnej Gambleriadzie? Mnie samemu zdarzyło się grać bez przerwy po kilkanaście godzin, ale zdecydowane rekordy biję w zwykłym brydżu. Przez sześć lat chodziłem na Wydział Prawa i Administracji UW tylko po to, aby ze znajomymi jak najszybciej zająć jakąś wolną salę i grać do wieczora w brydża. Gdy byłem akurat „dziadkiem", to biegłem zdać jakiś egzamin.

A teraz odpowiedź na pytanie 3. Plastikowe pudełko na krążek za bardzo zwiększyłoby koszty, a podobne wypadki (upaprany krążek) na pewno nie zdarzają się często. Przypominam też, iż taki felerny kompakt zawsze wymieniamy na nowy.

*rozwój komputerów i gier komputerowych. Widzieliśmy, jak brzydkie kacząteczko zmienia się w pięknego łabądka. Teraz ci „nowi" chyba nie mogą przeżyć czegoś takiego. Jak można doznać podobnych wzruszeń, zaczynając od razu od Pentium 166 i Quake'a w wysokiej rozdzielczości czy filmów interaktywnych? A gdzie grafika w CGA? Gdzie monochromatyczne monitory? Gdzie lęk, że dysk twardy 40 MB może nie wystarczyć na cały stuff, co niedziela targany z giełdy? Gdzie zastanawianie się, czy 1 MB RAM jeszcze wystarczy czy już nie? Gdzie zdumienie i przerażenie, kiedy zobaczyliśmy gry zajmujące np. siedem dyskietek? Gdzie pierwsze wzruszenia związane z digitalizowanymi dialogami w grach? A zobaczenie pierwszego filmowego intro? Ech! Sam bardzo późno zacząłem grać i moja pierwsza gra na własnym komputerze (a nie na automatach czy kątem u kumpla) to Gods. Pamiętam, jak trzech moich kolegów (dzisiaj znani: dziennikarz, pisarz i polityk) z wypiekami na policzkach oglądało film pod ekscytującym tytułem „Anal Encounter", a ja z równie silnymi wypiekami, w pokoju obok, rozprawiałem się z potworami w grze Gods.*

## Zwróćcie mi znaczki!

Jestem Waszym czytelnikiem od numeru 5/95. Dwa miesiące później postanowiłem Was zaprenumerować. Na moją decyzję wpłynęła między innymi unikalna szata graficzna, której nigdy dotąd nie spotkałem w żadnej gazecie komputerowej. Dzięki temu wielu ludzi uważało Waszą gazetę za wyjątkową (szczególnie podobały mi się te fajne znaczki na górze każdej strony). Ale oto stało się coś strasznego! Kiedy znalazłem w skrzynce numer 2/97 pomyślałem, że do wystroju wnętrz zatrudniliście jakiegoś tępego gracza, który zlikwidował moje ulubione obrazki w celu zwiększenia miejsca na opisy! Nie żądam od Was poprzedniego wystroju, ale na Boga, dajcie chociaż te fajne kostki (i inne znaczki występujące u góry każdej strony). Po Waszej „rewelacyjnej" zmianie staliście się takim samym pismem jak każde inne. (...) Poza tym... JA CHCĘ RANDALLA!!! I WIĘCEJ TEKSTÓW O GÓWNACH!!! SŁYSZYCIE MNIE?! I NIE RÓBCIE KĄCIKA KONSOL, A ZWŁASZCZA PLAYSTATION!!! I ZABIJCIE BILLA OD OKIEN!!!

Uran z Gostynia

*Jesteś odmieńcem, masz pewnie skrzydła i błony między palcami. Jeszcze nie czytałem listu od człowieka, któremu podobałyby się te znaczki na górze stron, a co dopiero – chciałby ich bronić. Część redakcji, co prawda, walczyła o ich utrzymanie, ale inna część walczyła z całych sił o ich likwidację. Co też się stało, Bogu dziękować. Kącik PlayStation będzie, a od kiedy don Pedro [to ja! – don Pedro] kupił sobie PSX, kącik ten nie będzie zwalczany w rubryce Reakcje Redakcji.*

Nagrodę za List Miesiąca otrzymuje Mr Fuzim za list „Lata dwudzieste, lata trzydzieste". Nagrodą jest gra Dragon Lore 2, ufundowana przez firmę IPS Computer Group.

## Podwójne numery

Zauważyłem, że ostatnio pewne pismo komputerowe wydało podwójny numer. Powiedzcie mi, jak to jest:
1. Redaktorom nie chce się pracować?
2. Pismo wali się i próbuje ten upadek odwlec?
3. Inne przyczyny? Mam nadzieję, że nie będziecie nigdy robili takich numerów, bo jest to w stosunku do nas, graczy, k... Ja w każdym razie nie szanuję ludzi, co obiecują, że coś będzie raz na miesiąc, a potem dają mi to raz na dwa miesiące.

Lucas

*Drukowanie podwójnych numerów jest bardzo złym obyczajem, którego Gambler nigdy nie stosował. Ale czasem redakcje tak robią, a wynika to z różnych przyczyn. W czasie wakacji: z lenistwa i dlatego, że wszyscy redaktorzy chcą pojechać nad morze, a nie ma komu harować. W innym czasie natomiast jest to pierwszy sygnał, że pismo zaczyna toczyć jakaś choroba.*

## Pisać dla Gamblera

Czy można z Wami współpracować? Mam 6,0 z polskiego i średnią 5,0 (6 z informatyki). Kocham granie na komputerze! Ja widzę to tak: 1. Przysyłacie mi grę. 2. Ja ją w domu opisuję. 3. Odsyłam ją do Was wraz z opisem. 4. Wy ją drukujecie. (...) Sprawy wynagrodzenia mnie na razie nie obchodzą (choć miło byłoby coś dostawać). Mógłbym pisać za darmo, wynagrodzeniem będzie możliwość grania w gry, które opisuję (...)

Now(y)ak
Simulator Man

*Towarzysz Aleksiej Wiesławowicz pisał o sprawach współpracy z redakcją w artykule wstępnym dwa miesiące temu. Ponieważ jednak większość Czytelników wstępniaki zwykle omija (a niesłusznie!), więc przypominam: kto chce współpracować z Gamblerem niech wyśle próbną recenzję z dowolnie wybranej gry. Jeżeli w redakcji tekst się spodoba, wtedy skontakujemy się z autorem. Od razu ostrzegam, że autorzy spoza Warszawy są „na dzień dobry" na gorszej pozycji. Wiadomo, że każda redakcja woli mieć współpracownika pod ręką, a nie na drugim końcu świata. Alex, ViZ, Frogger, Zooltar, Sir Haszak czy niżej podpisany też kiedyś zaczynali od tego, iż przynosili swoje teksty w zębach i z drżeniem serca i nóg czekali na wyrok Ważnych Panów Redaktorów. Jak widać, opłaciło się.*

don Pedro z Krainy Diabelskich Dziewic

# Ultrakrótki kurs języka

Chyba każdy szanujący się internauta wie, co to jest HTML. To język opisu stron, jakie oglądamy w Netscape Navigatorze czy Internet Explorerze. Czasem złapie nas chętka, by samemu stworzyć własną stronę. Najczęściej w tym wypadku musimy szukać informacji w Internecie czy w tysiącstronicowych książkach. W tym numerze Gamblera chciałbym więc przeprowadzić superszybki kurs języka HTML. Wymienię podstawowe zasady, które pozwolą stworzyć własną, najprostszą stronę.

[Więcej informacji na temat tworzenia własnych stron WWW można znaleźć w dziale Internet w numerach 10, 11 i 12 z 1996 r. – Red.]

## Na początek...

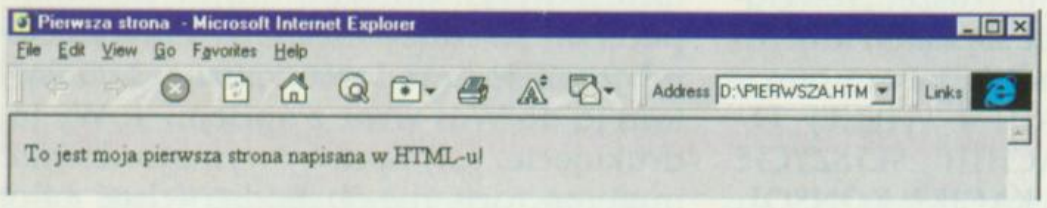
...potrzebna będzie dowolna przeglądarka WWW (Internet Explorer, Netscape Navigator czy nawet Mosaic) oraz najprostszy edytor tekstów.

Tworzoną stronę będziemy poddawać edycji w edytorze tekstów (plik HTML jest zwykłym plikiem tekstowym ASCII), zaś wynik naszej pracy podglądać w przeglądarce. W Internet Explorerze można też używać funkcji View Source, wtedy program automatycznie uruchomi edytor NotePad.

Wpisz w edytorze następujący tekst:

```
<html>
<head>
<title> Pierwsza strona </title>
</head>
<body>
To jest moja pierwsza strona napisana w HTML-u!
</body> </html>
```

Następnie zapisz to w pliku np. PIERWSZA.HTM. Kliknij teraz na utworzonym pliku myszką – uruchomi się Twoja przeglądarka, a wynik pracy powinien wyglądać następująco:

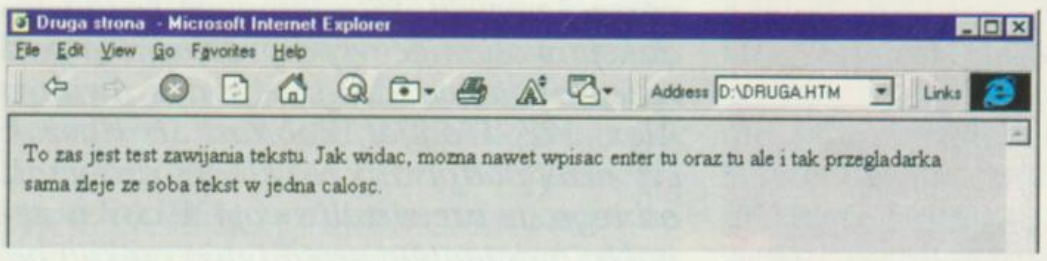



To wszystko! Pierwszą stronę masz już za sobą. Teraz przyjrzyjmy się temu, co napisaliśmy. Jak widać, plik składa się z poleceń otwierających <xxx> oraz zamykających </xxx>. Sterują one sposobem wyświetlania tekstu. Każdy dokument HTML powinien zaczynać się od <html>, zaś kończyć </html>. Składa się on z dwóch części: nagłówka (między <head> a </head>) oraz treści (między <body> a </body>).

Ponieważ treść dokumentu zawarta między <body> a </body> nie rozróżnia kodów „Enter–Line Feed" (CR-LF), wpisany przez nas tekst będzie rozciągany na całą szerokość okna przeglądarki, a następnie automatycznie zawijany tak, by zmieścił się w ramce przeglądarki. Gdy w naszym pliku PIERWSZA.HTM w treści dokumentu wpiszemy np.:

```
To zas jest test zawijania tekstu.
Jak widac, mozna nawet wpisac enter tu
oraz tu
ale i tak przegladarka sama zleje ze soba tekst w jedna calosc.
```

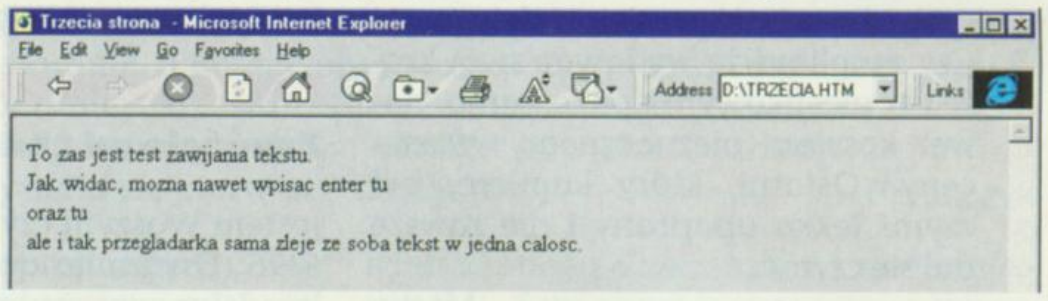
Efekt będzie następujący:




Jeśli więc chcemy umieścić w wybranych przez nas miejscach „Entery", musimy tu wpisać polecenie <br>. Po drobnej modyfikacji nasz plik wygląda tak:

```
<html>
<head>
<title> Trzecia strona </title>
</head>
<body>
To zas jest test zawijania tekstu.<br>
Jak widac, mozna nawet wpisac enter tu<br>
oraz tu<br>
ale i tak przegladarka sama zleje ze soba tekst w jedna calosc.<br>
</body>
</html>
```

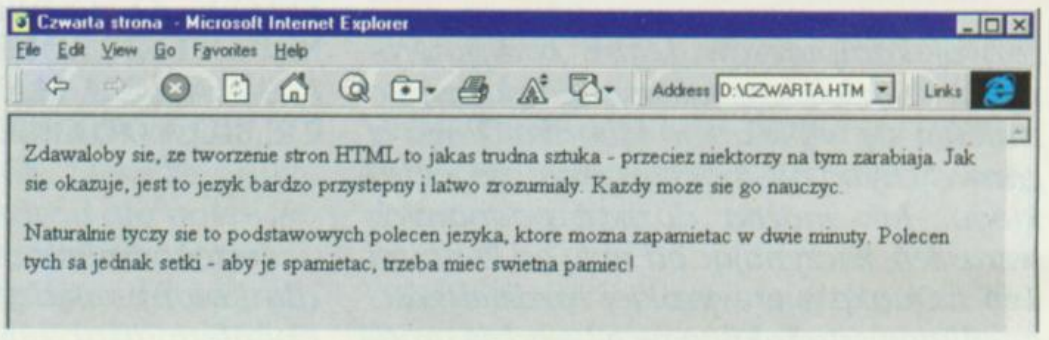
Powyższy plik przeglądarka pokaże w ten sposób:




Jeśli mamy zamiar napisać dokument, w którym przeglądarka sama powinna zawijać tekst, a „Entery" dawać jedynie w miejscach nowych paragrafów (czy akapitów, jak kto woli), to w miejscach tych należy wstawić polecenie <p>. Dla przykładu:

```
<html>
<head>
<title> Czwarta strona </title>
</head>
<body>
<p>Zdawaloby sie, ze tworzenie stron HTML to jakas trudna sztuka – przeciez niektorzy na tym zarabiaja. Jak sie okazuje, jest to jezyk bardzo przystepny i latwo zrozumialy. Kazdy moze sie go nauczyc.
<p>Naturalnie dotyczy to podstawowych polecen jezyka, ktore mozna zapamietac w dwie minuty. Polecen tych sa jednak setki – aby je spamietac, trzeba miec swietna pamiec!
</body>
</html>
```

Nasz plik przeglądarka pokazała tak:

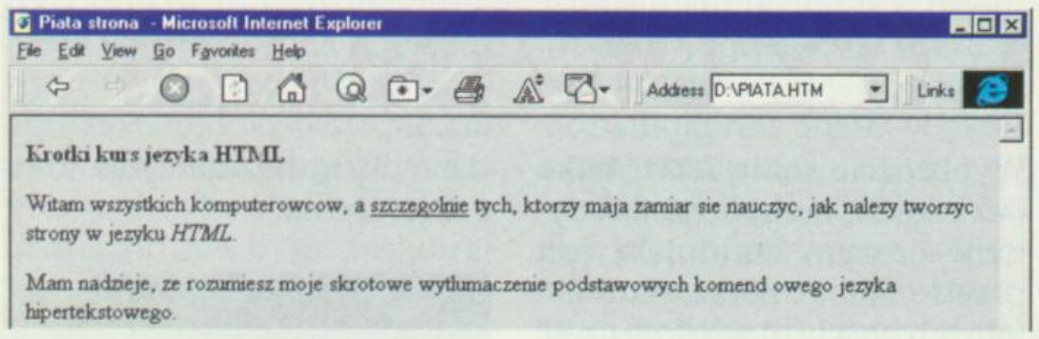



To tyle, jeśli chodzi o podstawowe informacje o HTML. Przy użyciu wymienionych przeze mnie poleceń możemy już napisać prościutką stronę. Aby jednak ładnie wyglądała, trzeba jeszcze nad nią troszkę popracować.

Tekst możemy pogrubiać (komenda , przy czym pogrubiony fragment tekstu zamykamy między  a ), pochylać, a więc pisać kursywą (między  a ), a nawet podkreślać (polecenie <u>). Z takimi poprawkami nasza strona zaczyna się ładnie prezentować:

```
<html>
<head>
<title> Piata strona </title>
</head>
<body>
<p><b>Krotki kurs jezyka HTML </b>
<p>Witam wszystkich komputerowcow, a <u>szczegolnie </u> tych, ktorzy maja zamiar sie nauczyc, jak nalezy tworzyc strony w jezyku <i>HTML</i>.
<p>Mam nadzieje, ze rozumiesz moje skrotowe wytlumaczenie podstawowych komend owego jezyka hipertekstowego.
</body>
</html>
```

Obecnie strona prezentuje się następująco:

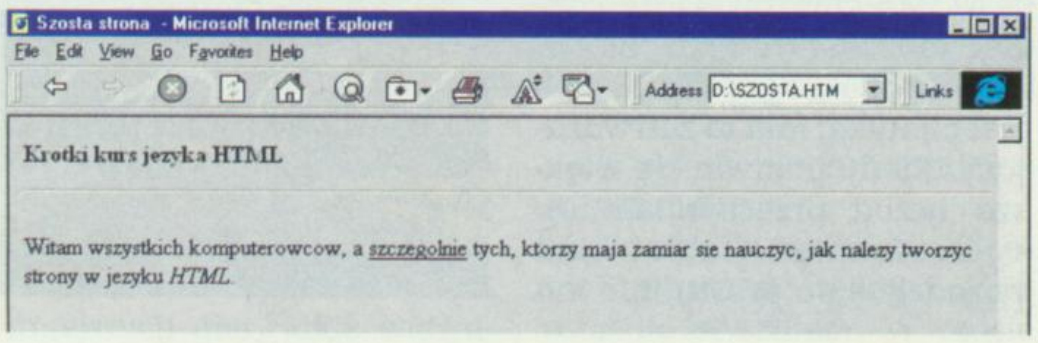



Zauważ, że tekst zawarty w <body> jest wyrównywany tylko do lewej krawędzi (jak na maszynie do pisania). Nie ma na to żadnej rady – tekst w HTML może być dociągany do lewej bądź prawej krawędzi, może też być centrowany, ale nie może być dociągany do lewej i prawej krawędzi jednocześnie.

W łatwy sposób możemy zaznaczyć np. tytuł paragrafu, oddzielając go od tekstu paragrafu poziomą linią (polecenie <hr>), np.:

```
<html>
<head>
<title> Szosta strona </title>
</head>
<body>
<p><b>Krotki kurs jezyka HTML </b><hr>
<p>Witam wszystkich komputerowcow, a <u>szczegolnie </u> tych, ktorzy maja zamiar sie nauczyc, jak nalezy tworzyc strony w jezyku <i>HTML</i>.
</body>
</html>
```

Wygląda to tak:




Możemy też zmieniać wielkości literek, zamykając wybrane do powiększenia (pomniejszenia) słowa w poleceniach <hX> oraz </hX>, gdzie X to liczba od 1 (największa czcionka) do 6 (najmniejsza czcionka). Jest to najprostsza metoda na zmianę wielkości fontu.

Pozostają nam jeszcze obrazki, tło oraz linki do innych stron. Obrazki wstawia się za pomocą polecenia o składni:

<img src=„http://www.cosik.com/images/Gambler.gif" ALT=„Logo Gamblera">

gdzie „Logo Gamblera" to nazwa ramki, która zostanie użytkownikowi wyświetlona, zanim zostanie ściągnięty sam obrazek.

Tło wstawia się w sposób dosyć podobny:

<body background=„http://www.cosik.com/images/tlo.gif">

Linki do innych stron wstawia się używając polecenia:

<a href=„http://www.cosik.com/druga.htm"> Nastepna strona </a>

Link może się odnosić do stworzonej przez nas strony bądź też do zupełnie innego serwera.

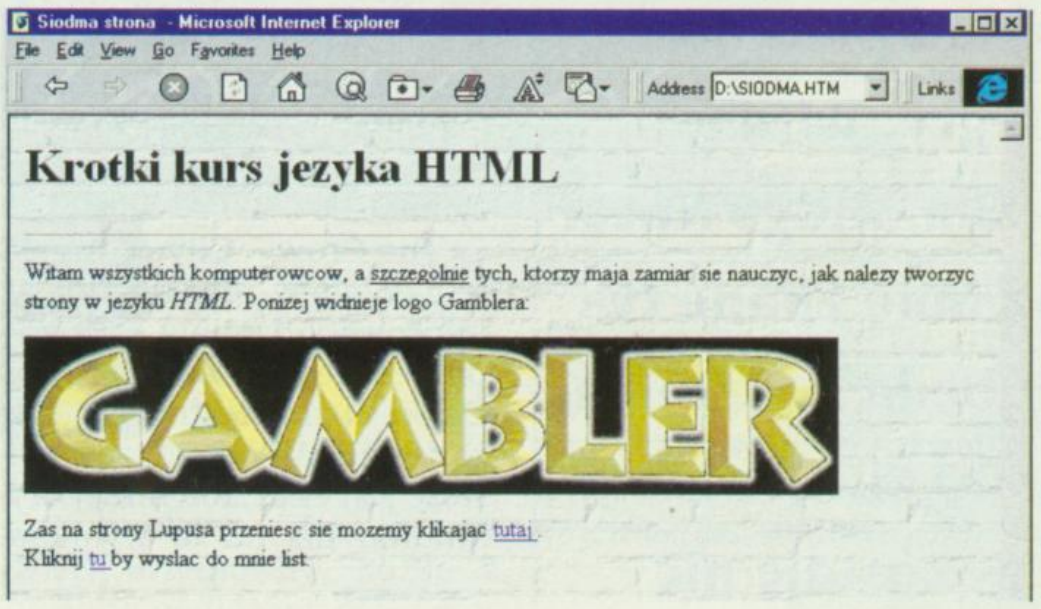
Ważną rzeczą jest jeszcze element strony, którego kliknięcie spowoduje wysłanie listu e-mail na nasz adres. Wstawia się go w taki sposób:

<a href=„mailto:pila@pol.pl"> Kliknij tu, by wysłać do mnie list </a>

Siódma strona będzie miała więc następującą postać:

```
<html>
<head>
<title> Siodma strona </title>
</head> <body>
<body background=„Murek.gif">
<p><b><h1>Krotki kurs jezyka HTML </b></h1><hr>
<p>Witam wszystkich komputerowcow, a <u>szczegolnie</u> tych, ktorzy maja zamiar sie nauczyc, jak nalezy tworzyc strony w jezyku <i>HTML</i>. Ponizej widnieje logo Gamblera:<br><br>
<img src=„Gambler.gif" ALT=„Logo Gamblera">
<br><br>Zas na strony Lupusa przeniesc sie mozemy klikajac
<a href = „http://www.lupus.waw.pl"> tutaj </a>.<br>
Kliknij <a href=„mailto:pila@pol.pl"> tu </a> by wyslac do mnie list.
</body>
</html>
```

Na ekranie prezentować się będzie tak:




Jak widać, powyższa strona wygląda już całkiem przyzwoicie. Możesz się więc pokusić o stworzenie własnej prostej strony w Internecie.

PiŁA (pila@pol.pl)

# Escape – audiotele

Przedstawiamy dzisiaj nazwiska zwycięzców konkursu audiotele z marca. Można je także znaleźć w Internecie na stronie www.zigzag.pl/escape.

**NAGRODĘ GŁÓWNĄ – KONSOLĘ GAME BOY otrzymuje:**

Roman Lasek – Lublin

**Pozostali nagrodzeni:**

Jerzy Białogor – Chocinków
Jacek Borys – Racibórz
Sławomir Bzura – Bydgoszcz
Leszek Gawerski – Bartoszyce
Jakub Hilarowicz – Włocławek
Jacek Jaworski – Gorzów Wielkopolski
Łukasz Jurczyński – Piekary Śląskie
Roman Lasek – Lublin
Mateusz Laś – Piotrków Trybunalski
Jerzy Locuń – Rudniki
Radosław Kacprzyk – Radzyń Podlaski
Michał Kijowski – Ostrów Wielkopolski
Tadeusz Kwiecień – Częstochowa
Robert Miałoń – Mysłowice
Leszek Motyka – Dzięgielów
Jakub Orleański – Świdnica
Mariusz Osak – Radzyń Podlaski
Sławomir Para – Skoczów
Roman Pawlak – Radom
Marek Piekarski – Warszawa
Marek Wiktor – Gdańsk Oliwa

**Godziny emisji programu Escape (tel. 45-03-14)**

Polonia 1, premiery: czwartek – 19.00, stałe powtórki: niedziela – 11.00, poniedziałek – 21.15

PSX GAMBLER

# KOLEJNY PODSTĘPNIAK

**Ceny lecą w dół. Staniała konsola, tanieją gry, rynek zaczyna się normalizować. Coraz więcej doskonałych gier pojawia się na PSX... Developerzy nauczyli się w końcu korzystać z mocy obliczeniowej, znajdującej się w małym, szarym pudełku. Niektóre gry grafiką nie ustępują produkcjom arcadowym, a czasem nawet je przewyższją. W Polsce PSX kosztuje 650 zł, a wchodzące w skład platynowej serii gry: wipEout, Tekken, Ridge Racer oraz inne znane tytuły będą kosztować po 100 zł. Graczom nie pozostaje nic innego, jak się cieszyć. Cieszę się i ja.**

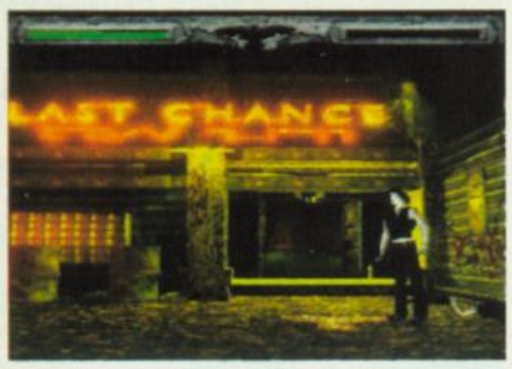
Ucieszony ZooltaR

# THE CROW – CITY OF ANGELS

Trochę ponad dwa lata temu w kinach pojawił się bardzo oryginalny film akcji. Ze względu na udział w nim syna samego Bruce'a Lee, Brandona, oraz wspaniałą muzykę niezwykle popularnych zespołów (np. „Rage against the machine") film szybko zyskał miano kultowego. Mówię oczywiście o „The Crow". Nie wiedzieć czemu, w Polsce tytuł został przetłumaczony jako: „Kruk". „Crow" to po angielsku „wrona". Podejrzewam, że dystrybutorzy uznali, iż to ptak zbyt pospolity i dlatego został „kruk".

Jak już kiedyś pisałem, Amerykanie wyznają zasadę, że z każdego tematu należy wycisnąć, ile tylko się da. Z tego powodu „Wrona" doczekała się już kontynuacji o tytule „Wrona – miasto aniołów". Powstał film, a tuż po nim gra, którą właśnie się zajmiemy.

Tym razem samotnym



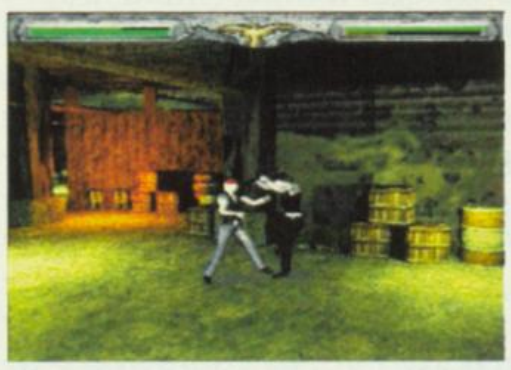

mścicielem zostaje niejaki Ash. Pewnego dnia on i jego syn zostali bestialsko zamordowani (zawsze chciałem to napisać) przez gang Judaha. Ów Judah jest wyjątkowo paskudną postacią, mającą jakieś konszachty z tzw. ciemnymi siłami. Ash po śmierci nie poszedł ani do Nieba, ani do Piekła – jego dusza trwała zawieszona między wymiarami. Wtedy pojawił się Ptak. Poprowadził go z powrotem na Ziemię, gdzie Ash stał się nieśmiertelnym mścicielem. Jego jedyny cel to odnalezienie Judaha i pomszczenie śmierci syna.

The Crow – City of Angels jest czymś w rodzaju trójwymiarowego Double Dragona połączonego z Alone in the Dark. Brzmi to strasznie, ale zapewniam Was, że rzeczywistość jest znacznie mniej oryginalna niż na to wygląda.

**The Crow – City of Angels**

Sprzedaż: CMR Digital

Wyobraźcie sobie AitD, tylko bez części przygodowej. Jedynym naszym zadaniem jest przejść dalej i natrzaskać kolejnych gości (to właśnie część podobna do DD). Taki typowy, chodzony beat'em up, tylko wykonany inną manierą (ujęcia kamer z różnych dziwnych miejsc). W połączeniu ze wspaniałym klimatem filmu – mogłaby to być świetna gra. Niestety, nie jest.



Ash dysponuje słownie DWOMA ciosami. Może kopnąć lub uderzyć ręką. Biorąc pod uwagę, że gra z założenia jest bijatyką, fakt to zatrważający. Kiedy pojawia się większa liczba przeciwników, w ogóle nie można sobie z nimi poradzić – po prostu, nie ma



czym uderzać. Wystarczy nawet tylko trzech. Ze względu na brak jakichkolwiek technik, możemy się zająć tylko jednym, podczas gdy dwaj pozostali spokojnie kopią nas w plecy. A poza tym, jeżeli kupuję sobie grę, której głównym



celem jest bijatyka, to chcę na ekranie widzieć bójkę, a nie dwóch facetów niemrawo zadających sobie ciosy na zasadzie: „Ty mnie uderzyłeś, to teraz ja Ciebie".



Grafika jest taka sobie. Niby trzyma klimat, bo całość jest mroczna, brudna i wszystko oblazły robaki, ale z drugiej strony postacie, przy których tworzeniu podobno użyto motion capture, poruszają się jak kukiełki. Sam Ash biega tak sztywno, że ma się wrażenie, iż zaraz się przewróci.



Dźwięki nie doprowadziły mnie do takiej ekstazy jak w grze Micro Machines V3. Są i już. Czasem słychać wrzask wrony, nawołującej do dalszej wędrówki, czasem jakieś uderzenia, bo Ash właśnie nabił się na kolejnego przeciwnika i to wszystko. Cienizna.

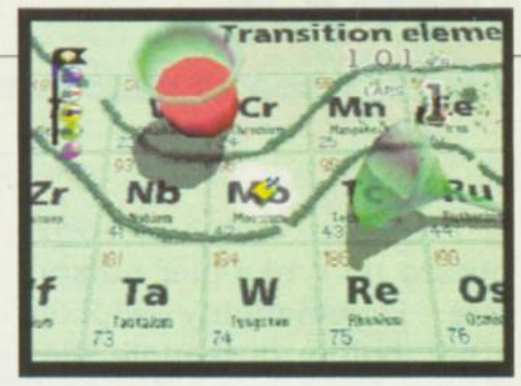
The Crow – CofA nie podobała mi się (inne gry, które dostałem razem z nią, całkowicie zaabsorbowały moją uwagę). Gra nie wciąga i generalnie mówiąc, można ją sobie darować.

The ZooltaR




| |
|---|
| Acclaim 1997 |
| Bijatyka |
| PSX |
| Grafika: 45% |
| Dźwięk: 45% |
| **Ogółem: 39%** |

# MICRO MACHINES V3




W końcu pojawiła się długo oczekiwana, trójwymiarowa wersja bardzo popularnych wyścigów – Micro Machines. Gra doczekała się kilku wersji na komputery domowe i, choć ich oprawa graficzna nie była doskonała, to jednak przykuwały wiele osób na długie godziny do ekranu. Najnowszą wersję zapowiadano już na ubiegłorocznych edycjach targów ECTS. W końcu się pojawiła.

MMV3 to jedna z najładniejszych gier, jakie widziałem. Jest po prostu perfekcyjna. Niesamowicie kolorowa, zadziwia liczbą szczegółów. Do tego dodano wspaniałe efekty świetlne i graficzne. Na przykład: wyścig odbywa się na sadzawce. Kierujemy malutkimi łódeczkami. Start. Motorówki, odbijając się od powierzchni wody, zostawiają na niej zachodzące na siebie kółka. Nad trasą wyścigu przelatuje ważka. Zawisa bez ruchu i nagle gdzieś znika. O rany! Inny przykład. Wyścigi toczą się na stole w laboratorium chemicznym. Tym razem jeździmy malutkimi czołgami. Start. Przeciwnicy od razu zaczynają strzelać. Rozbłyski światła dają genialne refleksy na szklanych menzurkach i probówkach. Nagle mijamy palnik Bunsena (niestety, zgaszony) i wjeżdżamy na tablicę Mendelejewa. Rozwalają nas gdzieś w okolicach krzemu (Si).

Tak wygląda cała gra. Doskonale dopracowane, trójwymiarowe trasy wyścigów zostały zaczerpnięte z poprzednich części gry. Mamy więc wyścig na stole bilardowym, w restauracji czy w kuchni podczas śniadania.

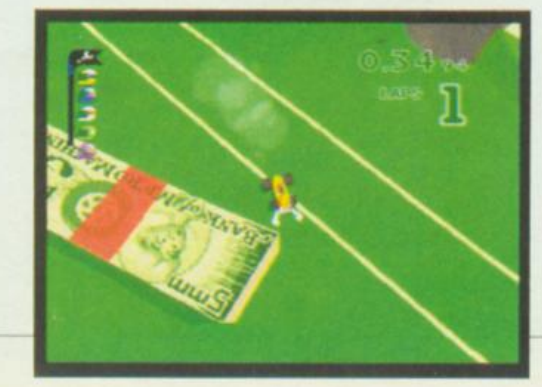



Do tego wszystkiego najlepsza oprawa dźwiękowa, jaką ostatnio słyszałem. W czasie wyścigu po sadzawce słychać śpiewające ptaki, bzyczące owady i żabę (nie tę Żabę, ale zawsze żabę) rechoczącą w momencie, gdy mijamy liść, na którym siedzi. W restauracji panuje ciągły gwar (rozmowy ludzi siedzących przy innych stołach), a kiedy wbijemy się przypadkiem w telefon komórkowy – słychać przeciągły sygnał.

Jednak oprawa to nie wszystko. MMV3 to także wspaniała gra zarówno dla jednej osoby, jak i dla całej grupy. Za pomocą specjalnego rozdzielacza do joypadów mogą grać jednocześnie nawet cztery osoby. Oprócz tego dostępna jest specjalna opcja Party Mode, przystosowana do gry na dużych imprezach. Jednym słowem, dajemy dzieciom w czasie kinderbalu MMV3 i mamy święty spokój na cały dzień. Oczywiście pod warunkiem, że się nie pokłócą i nie pozabijają, ale z takim zagrożeniem zawsze musimy się liczyć.

W nowej wersji gry znajdziemy wszystkie postacie znane z poprzednich. Jest więc Spider, mój ulubieniec Jethro, żółtek Chan i blondynka Cherry. Z nowych postaci pojawiła się chyba tylko Jade, zielonowłosa punkówa. Tym razem dzieci przemówiły. Każde z nich ma podłożony głos i czasem go używa. Za pierwszym razem ma się wrażenie, jakby się oglądało gadającego Toma i Jerry'ego, ale można się przyzwyczaić.




Sam system gry właściwie się nie zmienił. Oprócz kilku opcji multiplayer, o których już pisałem, wszystko jest po staremu. Samemu można jeździć tzw. challange, czyli kilka tras ułożonych jedna po drugiej. Dysponując trzema życiami, musimy je wszystkie skończyć na pierwszym albo drugim miejscu. Skończenie na którymś z dalszych oznacza utratę życia.

Podobnie jest w grze z inną osobą. Jeżeli znacie MM, to nie będzie tu dla Was nowości. Gdy uda Wam się wyrzucić przeciwnika z ekranu – zdobywcie punkt. Wystarczy zdobyć pięć i wyścig jest wygrany. Jeżeli wyjdziecie na zero, to punkty zaczyna zdobywać rywal.

Micro Machines V3 jest obecnie jedną z najlepszych gier dostępnych na PlayStation. Łączy w sobie wspaniałe wykonanie z niezwykle dużą dawką grywalności. Po prostu czuje się przyjemność z grania. Chciałbym, żeby na PSX wychodziło więcej tak przemyślanych i dopracowanych produkcji. To doskonały przykład gry, którą poleciłbym każdemu niezależnie od wieku, upodobań dotyczących gier i orientacji seksualnej.

**Micro ZooltaR**

TOP DOWN RACER

Micro Machines V3

Codemasters 1997

Wyścigi

PSX

Grafika: 90%

Dźwięk: 95%

**Ogółem: 90%**




**Micro Machines V3**

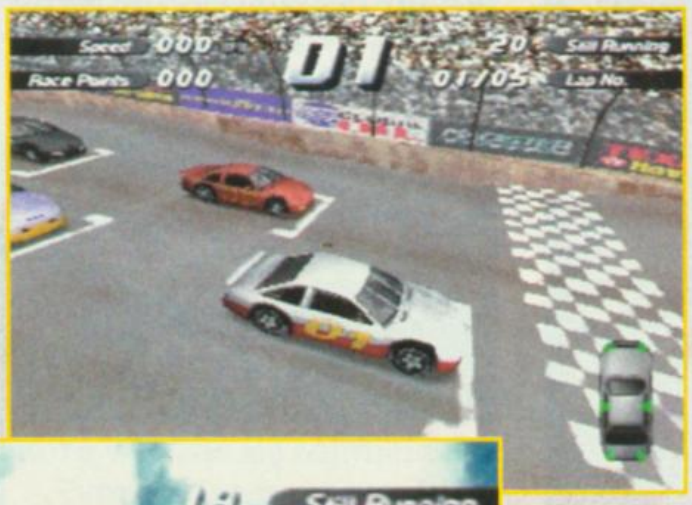
Sprzedaż: CMR Digital

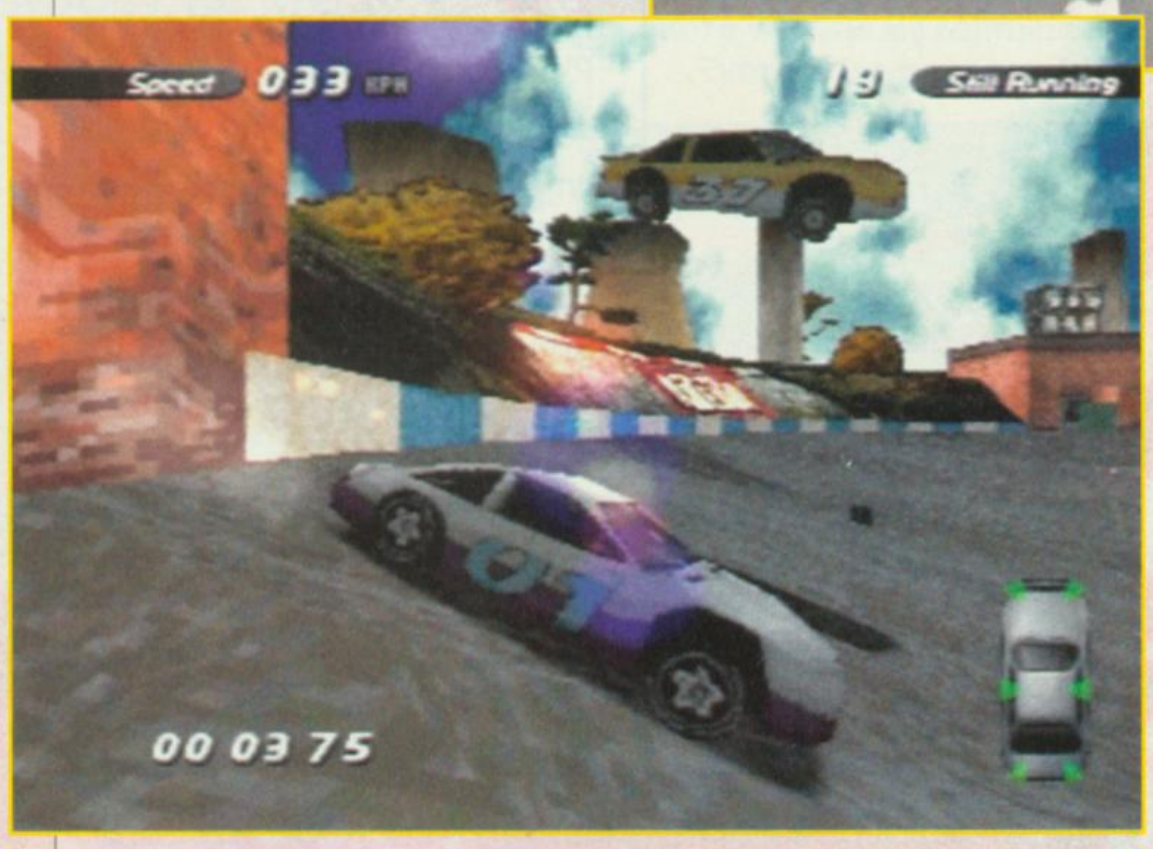
PSX GAMBLER

# DESTRUCTION DERBY 2

Psygnosis ostatnio ostro miesza na rynku gier na konsole. Fenomenalny wipEout 2097, potem doskonała platformówka Lomax (recenzja wersji pecetowej w następnym numerze), a teraz kontynuacja jednej z najlepiej sprzedających się gier na PlayStation, czyli Destruction Derby.

DD2 to bardzo nietypowe wyścigi. O ile w normalnych zawodach chodzi tylko o to, aby dojechać do mety na pierwszym miejscu, o tyle w DD należy w ogóle dojechać do końca wyścigu. Zadanie o tyle trudne, że celem komputera jest uniemożliwić to, a ponieważ ma liczbową przewagę 19:1, szanse gracza maleją w tempie geometrycznym. Wyścig wygląda tak, jakby wszyscy w jednym momencie postanowili zderzyć się ze sobą.

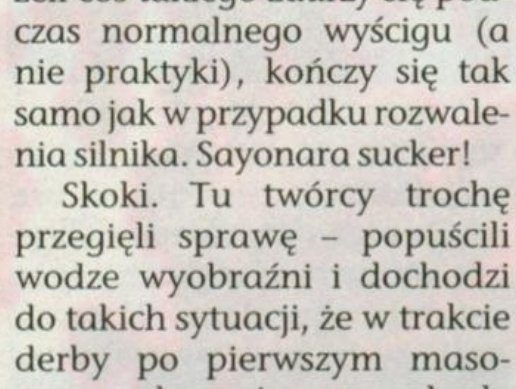





Samochody co chwila wpadają na siebie. Na zakrętach nie obowiązują żadne zasady wyprzedzania – chodzi tylko o efekt. Przy pierwszym skoku (jeżeli trasa tego wymaga) kilka pojazdów ląduje w rowie i nie wyjeżdża już z niego do końca wyścigu. Chłodno. Atmosfera zniszczenia – dokładnie to, co lubię.

Jednak Destruction Derby 2 to nie tylko wyścigi – to także tytułowe „derby zniszczenia". Wszystkie samochody lądują na okrągłej arenie i na trzy–cztery ruszają naprzód. O ile w wyścigu liczą się tak nieważne rzeczy, jak pozycja na mecie czy czas na okrążenie, to w derby chodzi tylko o to, żeby przeżyć. Jak dotąd nie udało mi się ani razu. Po prostu, wszystkie komputerowe samochody zdecydowały, że ponieważ jestem tylko człowiekiem – nie ma sensu trzymać mnie w tak elitarnej gromadce. Oczywiście, ta część gry jest najbardziej pociągająca dla większości graczy w DD2.

Rzecz jasna, rozbijanie się zostało dopracowane w najdrobniejszych szczegółach. I nic dziwnego, przecież to sedno gry. Samochody tracą więc klapy, odpadają im koła, wybuchają silniki i dymią chłodnice. W porównaniu z pierwszą częścią gry, samochód niszczony jest dużo dokładniej i bardziej fachowo. Na przykład, jeżeli odpadną przednie koła (w jedynce w ogóle nie mogły odpaść), to samochód nie będzie skręcał (genialna myśl). Bogu dzięki za napęd 4×4, bo kiedyś odpadły mi oba tylne. Zabawa kończy się w momencie rozwalenia silnika. Najpierw do gazu idzie chłodnica (o czym uradowanym głosem informuje nas komputer), a pojawiający się po dwóch kolejnych stłuczkach czarny dym daje do zrozumienia, że dla nas gra już się skończyła. Dodano możliwość dachowania, której tak brakowało w poprzednim Destruction Derby. Jeżeli coś takiego zdarzy się podczas normalnego wyścigu (a nie praktyki), kończy się tak samo jak w przypadku rozwalenia silnika. Sayonara sucker!




Skoki. Tu twórcy trochę przegięli sprawę – popuścili wodze wyobraźni i dochodzi do takich sytuacji, że w trakcie derby po pierwszym masowym zderzeniu samochody wylatują na kilkadziesiąt metrów w górę i spadają dokładnie tak, jak spadały kombajny w filmie „Twister". Całkowicie nierealne. Ale zabawne!



Grafika, tradycyjnie w wysokonakładowych grach na PSX, jest bardzo dobra. Wszystko teksturowane – otoczenie areny wygląda wreszcie jak normalne trybuny, a nie kawałek ściany, na której ktoś wymalował góry (tak było w „jedynce"). Oko cieszą miłe szczególiki: oderwane koła leżące na drodze, iskry tryskające spomiędzy samochodów ocierających się o siebie i o bandy. Całość jest szybka i płynna – można więc jeszcze na PSX zrobić grę z dobrą grafiką, która się nie rwie (takim niechlubnym przypadkiem był Soviet Strike, opisany w poprzednim numerze).

Dźwięki na wysokim poziomie, choć właściwie, czym można się zachwycać w samochodówce – mruczy, brzęczy i



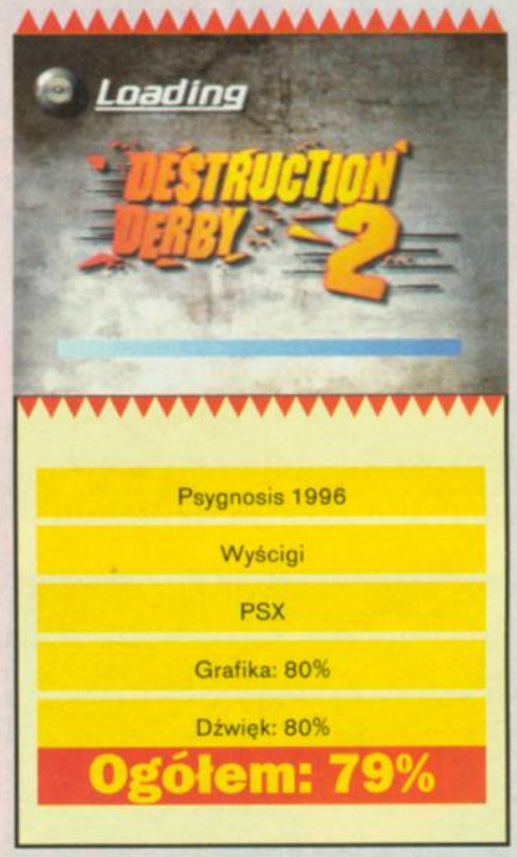
tyle. Na uwagę zasługuje jednak niezła ścieżka dźwiękowa. Są to bardzo agresywne, heavymetalowe kawałki, doskonale dobrane do charakteru gry. Main theme (czyli główny temat) został nawet umieszczony na specjalnej płytce, zawierającej najlepsze kawałki z wydanych przez firmę gier. Ja wolę goa i jungle (wipEout, wipEout), ale trzeba oddać sprawiedliwość, że muzyka jest zdecydowanie mocną stroną Destruction Derby 2.

Polecam grę nie tylko miłośnikom części pierwszej (i tak ją kupią), ale wszystkim, którzy ostatnio czują się nie wyżyci, bo wyżyć się nie mają na czym. Proszę, nie róbcie tego na studentach – kupcie Destruction Derby 2.

**ZooltaR Destructor**

**Destruction Derby 2**

Sprzedaż: CMR Digital



DEF

- Sprzedaż wysyłkowa
- Zamówienia realizujemy w 12 godzin
- Ceny zawierają VAT
- Pokrywamy koszty przesyłki
- Nasza oferta to ponad 1000 tytułów
- Programy PC, Amiga, PSX, Sega Saturn
- Katalog wysyłamy po otrzymaniu koperty zwrotnej i znaczka

# Czy widzisz te ceny?



## Nie mylisz się, to wszystko prawda!

Zamówienia listowne proszę kierować pod adres:
00-144 Warszawa,
Al. Solidarności 82/152
FAX (22) 826-60-63
TEL (22) 826-60-62

| | |
|---|---|
| DK - Enc. Przyrody (PL) | 159 .- |
| DK - Historia Świata (PL) | 158 .- |
| DK - Jak to Działa (PL) | 160 .- |
| Dyktando | 89 .- |
| Enc. PWN | 220 .- |
| Euro Plus - Angielski (1,2,3) | 333 .- |
| Euro Plus - Niemiecki (1) | 189 .- |
| Word Translator - Multi (CD) | 225 .- |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Ace Ventura | TEL. | Mega Six Pak | 134 .- | Magic Carpet II | 39 .- |
| C & C - Red Alert | 144 .- | MS Flight Simulator | 180 .- | Net Zone | 39 .- |
| Heroes of M & M II | 143 .- | NBA '97 | 130 .- | Pinball Extreme | 39 .- |
| KK'N'D | 137 .- | Necrodome | 150 .- | Psychic Detective | 39 .- |
| Polanie CD | 77 .- | NFS II | 135 .- | Scorched Planet | 39 .- |
| Settlers II - Misje | 67 .- | Privateer II | 148 .- | Sim Ant | 39 .- |
| War Craft II - Deluxe | 174 .- | Tomb Raider | 134 .- | Sim City | 39 .- |
| FIFA '97 | 130 .- | A-Train | 39 .- | Sim Earth | 39 .- |
| G-Nome | 125 .- | Cyber Mage | 39 .- | Sim Farm | 39 .- |
| HIND | 125 .- | Grand Prix Manager | 49 .- | Speed Haste | 39 .- |
| MDK | 134 .-1 | Machiavelli | 39 .- | SWAT (4 CD) | 49 .- |

# A.D. 2044

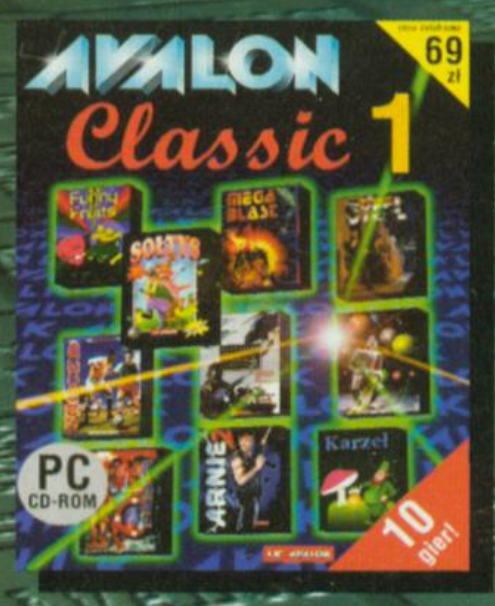
ROKU 1998



2 CD doskonałej zabawy!

Uwaga: Gra działa tylko z Windows 95.
Zapraszamy do dobrych sklepów komputerowych.
Gra dostępna również w sprzedaży wysyłkowej.
Cena detaliczna: 122zł.

Nagroda przyznana przez kapitułę GAMBLERIADY dla najlepszej polskiej gry wydanej w 1996 roku.




LK AVALON

SOŁTYS
MEGA BLAST
STALOWE NERWY
INT. SOCCER
OP. COMBAT II
THE MACHINES
SINK OR SWIM
ARNIE II
KARZEŁ
FUNNY FRUITS




TYRIAN
KOSMOS
CA STARSHIP
ISLE OF THE DEAD
SSSM
INT. TENNIS
FRANKENSTEIN
BS WRESTLING
SPY MASTER
BALLTRIS

NIEWIARYGODNA CENA - NIE MOŻNA PRZEGAPIĆ!
DWA ZESTAWY PO 10 GIER! NIE 6,90 ZA GRĘ! TAKIEJ OKAZJI NIE

Gry dostępne we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Cena detaliczna 69 zł.
Zestawy dostępne tylko na CD!

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

# DIE HARD ARCADE




**Die Hard Arcade**

Sprzedaż: Comat

Chociaż tytuł gry wskazuje na silne powiązania z opisywaną dwa miesiące temu Die Hard Trilogy, są one podobne jedynie pod względem fabuły. Przede wszystkim, DHA nie jest połączeniem trzech gier, ale jedną grą. Czy może to być jednak uważane za wadę? Biorąc pod uwagę jakość gry – zdecydowanie nie.







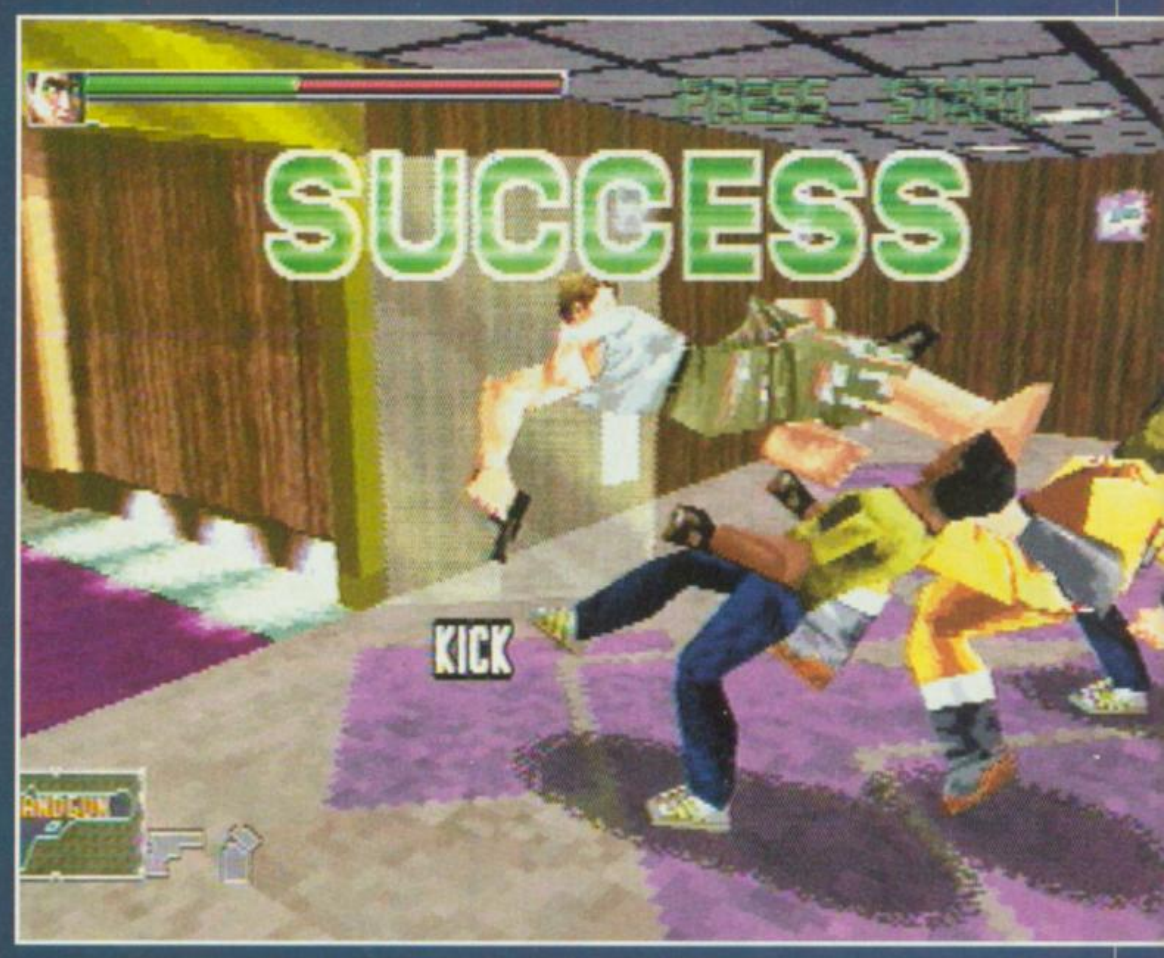
Tytuł nie bez przyczyny nawiązuje do filmu „Die Hard". Jako detektyw John McClane gracz musi wydostać z rąk terrorystów wieżowiec Nakatomi Building, w którym uwięziona jest między innymi córka prezydenta USA.

Na pierwszy rzut oka mogłoby się wydawać, że Die Hard Arcade to zwyczajna „chodzona" bijatyka, bez żadnych fajerwerków. Na szczęście, nie jest – DHA po brzegi wypełniona jest szczegółami i świetną grafiką. Wreszcie udało się pozbyć dwuwymiarowego tła, towarzyszącego każdej chyba bijatyce (nawet słynnej drugiej części Virtua Fighter). Nic w tym dziwnego – akcja toczy się niemal bez przerwy w różnego rodzaju pomieszczeniach, tak więc użycie „płaskiego" tła zniszczyłoby całą grafikę. Bardzo ważnym elementem są zbliżenia kamery, dokonywane w najważniejszych momentach.

Chociaż sylwetki ludzi uczestniczących w grze nie są perfekcyjnie gładkie ani „opływowe", raczej wyraźnie kanciaste, to umiejętnie dobrane tekstury wraz z bardzo dobrą animacją niwelują ten niewielki problem. Również tła (zdarza się, że animowane) wyglądają bardzo dobrze – łącznie oprawa graficzna Die Hard Arcade zasługuje na słowa uznania.

Cóż innowacyjnego można było wymyślić w dźwięku? Chyba niewiele, i faktycznie – wykonanie dźwiękowe, chociaż wysokiej klasy, niczym nie zaskakuje i nie szokuje. Przeważają, co jest zrozumiałe, odgłosy ciosów i kopniaków oraz jęki poszkodowanych osób. Co jakiś czas, głównie podczas przerywników, towarzyszy nam jeszcze muzyka.

Co to takiego te przerywniki? Podczas przechodzenia do następnej lokacji często można spotkać dodatkowego przeciwnika. Wówczas gracz zmuszony jest nacisnąć jeden z trzech przycisków: Pięść, Kopniak lub Skok. Jeżeli wszystko będzie w porządku, to gra potoczy się dalej; jeżeli jednak nie zdążymy wcisnąć na czas przycisku lub wciśniemy inny, czeka nas dodatkowa walka.




Die Hard Arcade należy raczej do tych dłuższych gier, walka wręcz mogłaby więc okazać się nieco monotonna. Dlatego autorzy dodali sporo elementów dających graczowi nieco swobody. Są to przede wszystkim przerzuty przeciwnika (choć nie tylko), można też używać do walki różnych przedmiotów – krzeseł, wielkiego zegara lub (co wygląda zabawnie, lecz jest



nadzwyczaj skuteczne) szczotki do zamiatania. Na koniec wspomnę jeszcze o możliwości zdobycia zestawu spray + zapalniczka, tworzącego razem całkiem skuteczny miotacz ognia.

Arsenał jest przebogaty (do wspomnianych rodzajów broni dochodzą też bardziej klasyczne, czyli pistolet i kilka innych typów broni palnej), lecz jest pewne ograniczenie. Nie można przenosić żadnego wyposażenia do kolejnego poziomu – wyjątkiem od reguły są: zapalniczka, magazynki oraz pistolet (dlatego właśnie warto go nieco oszczędzać).

Na koniec mały tip: jeżeli narzekacie na brak żyć, pograjcie trochę w prymitywną (lecz całkiem wciągającą) grę Deep Scan, dostępną z głównego menu. Napis „credits" w prawym dolnym rogu mówi sam za siebie...

**Yuyo**




| |
|---|
| 20th Century Fox 1997 |
| 3D |
| Saturn |
| Grafika: 76% |
| Dźwięk: 72% |
| **Ogółem: 83%** |



# MASS DESTRUCTION

GAMBLER




Return Fire, czyli poprzedniczka opisywanej gry, weszła na rynek bardzo „głośno", mimo to nie zyskała należnej jej sławy – było to zapewne winą słabej wersji na PC. Zapisała się jednak w pamięci z jednego powodu – w jej ścieżce dźwiękowej zostały wykorzystane kawałki muzyki poważnej i to tej najwyższego lotu. Również z tego powodu liczyłem, że Mass Destruction będzie Bóg wie jakim arcydziełem. I nie zawiodłem się na grze, lecz muzyka...

O wykonaniu będzie za chwilę, najpierw trochę o samej grze. W przeciwieństwie do Return Fire, gdzie latało się helikopterem, tutaj gracz jest „uziemiony" w czołgu. Można by się spodziewać, że będzie to oznaczać znaczne ograniczenie swobody gracza, lecz na szczęście – wcale tak nie jest. Twórcy gry na tyle zmienili warunki, w jakich toczy się rozgrywka, że kierujący czołgiem ma jeszcze więcej roboty niż w grze poprzedniej.

Wspomniałem już, że po oprawie dźwiękowej spodziewałem się wiele. Sądziłem, że i tym razem na kompakcie znajdzie się kilka klasycznych kawałków. Niestety, muzyka znacznie bardziej odpowiada standardom gier tego typu – lekkie techno z domieszką kilku innych rodzajów muzyki. Fakt, niektóre fragmenty są wykonane po mistrzowsku (mój faworyt to utwór na trzeciej ścieżce), ale brakuje jakiegoś elementu zaskoczenia.

Jak przystało na porządną zręcznościówkę, dużo tu strzelania, ognia i wybuchów. I chociaż zdarzają się misje z wątkami bardziej pokojowymi (w rodzaju ratowania pilota czy agentów wywiadu), to nic nie stoi na przeszkodzie, żeby sobie troszkę po drodze postrzelać. A za każdy zniszczony obiekt wroga przyznawane są punkty... Warto jednak pamiętać, że istnieje coś takiego jak czas przeznaczony na misję i za zbyt długie marudzenie na polu walki punkty są odejmowane.













Uzbrojenie czołgu (możemy wybrać jeden z trzech pojazdów) na początku niemal wszystkich misji nie należy do najlepszych – działo do niszczenia większych celów i karabin maszynowy, przeznaczony głównie na pojedynczych żołnierzy wroga. W miarę posuwania się w głąb terenu możemy znaleźć kolejne elementy wyposażenia czołgu – rakiety (kilka rodzajów), miny, a także bardzo efektowny, i nie mniej efektywny, miotacz ognia. Wszystko to służy eksterminacji obiektów nieprzyjaciela.

Znakomita jest grafika. Mimo że większość obiektów nie jest zbyt wymyślna i składa się z niewielu wieloboków, to całość prezentuje się nader efektownie. Jak wspomniałem, szczególnie ładne są efekty ognia i wybuchy – jest na czym zawiesić oko.

Do przejścia mamy pięć kampanii, każda o różnym (choć zwykle wysokim) stopniu trudności. W ogóle, Mass Destruction to gra o bardzo zróżnicowanym poziomie skomplikowania. Bywają zadania, w których niemal bez problemu można dotrzeć do celu i zniszczyć go. Są też misje, w których bardzo trudno poruszać się w tłumie wrażych pojazdów. Oczywiście przesadzam, chociaż nie do końca.

W sumie, jeżeli ktoś szuka gry dobrze wykonanej i w którą da się pograć przez dłuższy czas, nie powinien zawieść się na Mass Destruction. Dość wysoki stopień trudności może nieco odstraszać, ale przecież nie takie rzeczy się robiło...

**Yuyo**




## Mass Destruction

Dystrybucja: Bobmark




BMG Interactive 1997

3D

Saturn

Grafika: 72%

Dźwięk: 70%

**Ogółem: 74%**

# THREE DIRTY DWARVES





Do zręcznościówek rozgrywanych w dwóch wymiarach Saturn ma niebywałe szczęście. Przypomnę tu dwa hity: Guardian Heroes i Rayman (oba opisywane w Gamblerze), a także bijatyki z serii Street Fighter i Mortal Kombat. Wszystkie wymienione pozycje były w swoim czasie wielkimi przebojami i znikały ze sklepowych półek szybciej niż nowe numery Playboya. Obecnie, czekając na Rayman 2, można pobawić się grą w nieco innym stylu, lecz równie pasjonującą.



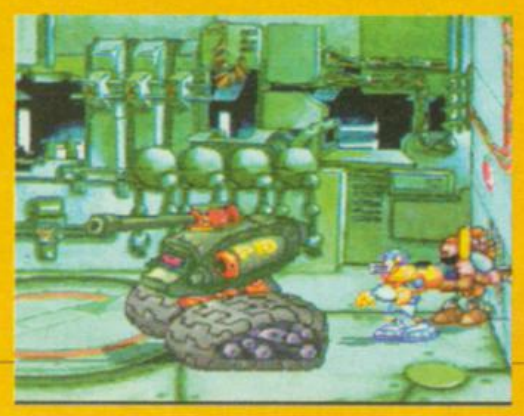


Tytułowe trzy karły to „dzieło" czworga dzieci, które bawiąc się grą planszową kierowały poczynaniami karłów. Teraz, gdy dzieci zostały porwane przez złych niejomych, bohaterowie muszą uratować swoich twórców... Historyjka dość banalna i typowa, ale za to opowiedziana we wspaniały sposób! Intro jest znakomitym przykładem dobrej roboty grafików. Trwa równe pięć i pół minuty i stanowi doskonały wstęp do zabawy. Przyznam się, że po obejrzeniu intro, zamiast zabrać się do gry, obejrzałem je jeszcze raz...

Sukces Three Dirty Dwarves jest przede wszystkim zasługą jej ogromnej różnorodności, a także łatwości sterowania postaciami. Jeżeli kogoś bawi uczenie się na pamięć opasłego tomu z opisanymi ciosami specjalnymi – ta gra nie jest dla niego. Tu liczy się prostota i dobra zabawa, co jest zagwarantowane przez wiele śmiesznych gagów, bajeranckie wykonanie (o tym za momencik) i ogólne jajcarstwo produkcji.

Warto wiedzieć, że przy rozpoczęciu gry gracz decyduje się na prowadzenie nie jednego, ale trzech karłów! Oczywiście, nie wszystkich jednocześnie – w grze kierujemy jednym bohaterem, którego w każdej chwili można zmienić na innego. Nawet nie można, a trzeba – każdy członek drużyny ma bowiem inne wyposażenie. Łącznie w arsenale do dyspozycji są: karabin (dość długi czas przeładowania, ale duży zasięg), kule do kręgli (mają tę zaletę, że odbijają się od napotkanych obiektów, co zwiększa liczbę trafionych przeciwników) oraz kij baseballowy z nieograniczoną liczbą piłeczek (cztery piłki mogą być uderzane jedna po drugiej).





Jest to, jak sądzę, całkiem spory zestaw środków pozwalających na pozbycie się wroga. Dodatkowo, zbierając pojawiające się w miejsce zabitych przeciwników czaszki, zyskujemy siłę potrzebną na wykonanie jednego z ciosów specjalnych, dostępnych pod klawiszami X, Y, Z. Innym mocnym punktem gry jest spora liczba poziomów dodatkowych, mających własne zasady i sposób na przejście do dalszych plansz.

Grafika... właściwie, co ja mogę powiedzieć – wystarczy popatrzeć na screeny. Wykonanie w tym stylu można lubić lub nie, wszystko zależy od gustu gracza. Ja sam bardzo lubię grafikę i animację w stylu kreskówek, dlatego byłem zachwycony oprawą Three Dirty Dwarves.

Dźwięk jest równie dobry, lecz z małymi zgrzytami. Mimo że intro znakomicie udźwiękowiono, że odgłosy w grze wykonano bardzo dobrze, że w końcu muzyka to w większości znakomite kawałki – właśnie w ścieżce muzycznej zdarzają się słabsze miejsca. I chociaż nie zaważy to zbytnio na ocenie ogólnej, nie powinno mieć tutaj miejsca.

Firma SegaSoft wykazała się dobrą intuicją, trafiając w gusta graczy tym w sumie prostym, a jak znakomicie wykonanym i wciągającym pomysłem.

**One Dirty Yuyo**

## Three Dirty Dwarves

Dystrybutor: Bobmark




SegaSoft 1997

Platformówka

Saturn

Grafika: 83%

Dźwięk: 77%

**Ogółem: 82%**

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

# HEROES II of Might and Magic



STUDIO 3DO

www.3do.com

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

# KILLING TIME

COMPUTER PLAYER RECOMMENDED

CG RATED

CD-ACTION Lipiec '97

**Jesteś studentem egiptologii poszukującym starożytnego zegara wodnego z okresu dynastii Faraona Ramzesa. Jako pierwszy od 60 lat człowiek wkraczasz na zakazaną wyspę Matinicus. Spotykasz tam ducha młodej spadkobierczyni wyspy - Tess Conway, która zginęła wraz z wieloma przyjaciółmi w roku 1932. Obsesją Tess był okultyzm, a zegar wodny, który rzekomo znajdował się w jej posiadaniu miał moc wiecznego życia. Czy uda Ci się odkryć sekrety wyspy i ujść z życiem?**
**Otoczony przez legiony zjaw i bestii będziesz musiał użyć całej swojej zręczności i rozumu, aby dotrzeć do serca przerażającej tajemnicy.**



# STRIFE



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

# WAGES OF WAR



# 3DO DECATHLON GAMES

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

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





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

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

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

# NINTENDO 64



Jak zapewne wszyscy czytelnicy Gamblera zauważyli, na łamach naszego pisma goszczą dwie superkonsole: Sony PlayStation i Sega Saturn. Od pewnego czasu nie są to już jednak jedyne systemy nowej generacji. Dołączył do nich produkt znanej i podziwianej firmy Nintendo, od marca dostępny również w Polsce. Jest to Nintendo 64.

## A było to tak...

Od chwili, gdy w sierpniu 1993 r. firma Nintendo ogłosiła rozpoczęcie prac nad nowym systemem (początkowo używano nazwy „Project Reality", potem zaś „Ultra 64"), N64 wzbudzało wiele emocji. Powodów ku temu było bardzo wiele, większość zaś z nich wywoływała (z reguły nieumyślnie) sama firma Nintendo. Było to stałe przesuwanie terminów premiery konsoli (mimo że układy graficzne stworzone przez Silicon Graphics były gotowe już w styczniu 1995 r., premierę systemu przewidziano na niemal rok później) oraz strategia Nintendo w kwestii tworzenia oprogramowania – o ile Sony i Sega, poza działaniami zapobiegającymi pojawianiu się zupełnie kiepskich produktów, nie ograniczały możliwości produkowania gier przez firmy trzecie, to Nintendo już na początku wybrało dziesiątkę firm, które miały tworzyć software dla N64.

Mimo wszystkich błędów, jakie popełnił producent nowej konsoli (włączając w to gigantyczne opóźnienie premier amerykańskiej i europejskiej), Nintendo 64 miało ogromne powodzenie już w chwili pojawienia się na rynku. Z całą pewnością było to zasługą wspaniałej kampanii reklamowej, na którą wydano ponad 50 mln USD. W chwili premiery konsola N64 oferowała kilka spektakularnych tytułów: Super Mario 64 oraz Star Wars: Shadows of the Empire. Amerykański debiut konsoli miał miejsce wiosną 1996 r. na targach $E^3$, natomiast europejski odbył się w tym samym roku na jesiennych targach ECTS – były to właściwie imprezy poświęcone tej jednej konsoli. Szał, jaki w październiku ubiegłego roku N64 wywołało w Stanach Zjednoczonych (całonocne kolejki przed sklepami, 350 tys. maszyn sprzedanych w ciągu pierwszych trzech dni), przyniósł bardzo wymierny skutek w postaci 1,7 mln konsol sprzedanych w ciągu trzech ostatnich miesięcy roku. Dla porównania: tyle samo sztuk PSX sprzedano w ciągu 9 poprzednich miesięcy, zaś Saturna – przez cały rok! Gdyby nie fakt, że Nintendo nie mogło nadążyć z produkcją konsol, sprzedano by ich zapewne dużo więcej.

Oczywiste było, że Nintendo będzie musiało ostro walczyć o odzyskanie wysokiej pozycji w wyścigu o klienta. Dowodem na to była kampania reklamowa pod hasłem „Change the System" (zmień system). Szef firmy atakował bezpośrednio gry tworzone na konkurencyjną konsolę PlayStation twierdząc, iż są „głupie i nudne". Równie interesująca była walka na maskotki Segi (Sonic) i Nintendo (Mario) – zwyciężyła zdecydowanie Nintendo, dzięki swej rewelacyjnej grze Super Mario 64.

Do Europy N64 dotarło z bardzo dużym, niemal rocznym opóźnieniem w stosunku do zapowiadanego terminu premiery. Na rynek polski konsola weszła bocznymi drzwiami, bez tak hucznej jak w innych krajach kampanii reklamowej. Ale mimo to od samego początku Nintendo 64 sprzedaje się bardzo dobrze.

## Nowy system, nowe możliwości

N64 ma bardzo futurystyczny wygląd. Na przedniej ściance umieszczono aż cztery gniazda joypadów, co uwalnia graczy od konieczności dokupywania specjalnych rozgałęziaczy. Na górze konsoli centralne miejsce zajmuje slot na cartridge, zaś nieco bardziej z przodu mamy wyłącznik zasilania, przycisk „Reset" oraz gniazdo karty pamięci. Tylna część obudowy zawiera „wnękę" na zasilacz oraz gniazdo, do którego podłącza się przewód łączący konsolę z telewizorem lub monitorem. Przewód ten jest zakończony standardowymi wtyczkami cinch, a więc nie ma problemu z zastosowaniem przejściówki na gniazdo Euro. N64 można podłączyć właściwie pod każdy domowy zestaw wideo i to równolegle z ewentualnym systemem SNES.

Na szczególną uwagę zasługuje joypad dołączany do konsoli. Na pierwszy rzut oka jest to dziwoląg – rozszerzona o trzecie „odnóże" wersja joypada do PSX. Okazał się jednak najdoskonalszym i najwygodniejszym z istniejących urządzeń tego typu. Na środkowej „rączce" umieszczony jest malutki joystick analogowy – N64 jest więc jedynym jak dotąd systemem, którego użytkownik dostaje wraz z konsolą analogowy joypad (do PSX i Saturna można takie dokupić oddzielnie). Poza wspomnianym joystickiem urządzenie ma jeszcze dwa inne zestawy przycisków sterujących. Łącznie daje to sporą liczbę – 14 przycisków. To dużo, a na początku zabawy z N64 nawet za dużo, lecz bardzo szybko można do joypada przywyknąć.

Po opisie walorów zewnętrznych konsoli pora na podanie tego, co zapewne interesuje Was najbardziej, czyli parametrów technicznych. Nintendo 64 jest w pełni 64-bitowym urządzeniem, opartym na procesorze RISC MIPS R4300 o częstotliwości 93,75 MHz. Procesor jest wspomagany także 64-bitowym koprocesorem graficznym RISC „Reality Immersion" o częstotliwości 62,5 MHz, wyposażonym w procesor renderujący, zajmujący się teksturami, anti-aliasingiem oraz z-bufferingiem. Wszystkie efekty generowane przez konsolę Nintendo 64 podane są w osobnej ramce, tu wspomnę jedynie o szybkości generowania obiektów. N64, mając włączone wszystkie dostępne efekty, może tworzyć około 160 tys. polygonów (trójkątów) na sekundę, przy szybkości 60 klatek na sekundę.

Pamięć Nintendo 64 jest dwa razy większa niż pamięć PSX lub Saturna – N64 ma 4 MB pamięci DRAM. Możliwości audio konsoli – 16-bitowy dźwięk stereo o jakości CD (44,1 kHz). Teoretycznie N64 może mieć nieograniczoną liczbę kanałów dźwięku, jednak (według danych technicznych) każdy kanał zabiera procesorowi ok. 1% mocy obliczeniowej, co w oczywisty sposób ogranicza liczbę kanałów do najwyżej 100.



Napęd 64DD



Jolt Pack

## Co do konsoli?

Konsola, dla której nie są produkowane jakieś dodatki, to sprzęt niezbyt miło widziany na rynku – dlatego właśnie Nintendo zadbało o wystarczającą liczbę dodatkowych podzespołów dla swego „dziecka". Zacznę chyba od najbardziej oczekiwanej nowości, która znacznie rozszerzy możliwości pamięci masowej N64. Obecnie bowiem na swą premierę czeka napęd dyskowy 64DD (64 Disk Drive).

Myślę, że stanie się on swoistym fenomenem na rynku gier wideo, będzie to bowiem pierwszy napęd podłączany do konsoli, na który użytkownik będzie mógł cokolwiek nagrywać! Projektanci 64DD za-




*Mortal Kombat Trilogy*

kładają, że będzie czymś w rodzaju napędu ZIP – ma to być nośnik magnetyczny o pojemności 64 MB, z korekcją błędów. Dodatkowym zyskiem płynącym z posiadania 64DD będzie zamontowane na nim 2 MB dodatkowej pamięci. Transfer z dysku do pamięci konsoli będzie mieć wartość bliską transferowi napędu CD o sześciokrotnej prędkości – ok. 800 kB na sekundę. Z całego dysku około 44 MB będzie można wyłącznie odczytywać, pozostałymi 20 megabajtami użytkownik będzie dysponował według własnych potrzeb.



*Super Mario 64*

Jaka jest przyszłość napędu 64DD? Jak sądzę, wspaniała. Zapewni to fakt, że na pokładzie 64DD ma być również zamontowany... modem! Stworzy to użytkownikom konsoli Nintendo 64 warunki nieporównywalnie lepsze niż mają posiadacze innych systemów. Wyobraźcie sobie grę np. w Quake'a – gdy tylko znudzą Wam się mapy standardowe, będziecie mogli połączyć się przez Internet z dowolnym serwerem i ściągnąć sobie stamtąd dodatkowe mapy. Jest to duży krok w kierunku „pecetyzacji" konsol, ale jednocześnie znakomite przedłużenie życia wielu gier. Modem będzie mógł również służyć do innych celów, np. przeglądania stron WWW, a także grania wielu osób przez Internet. Możliwości wykorzystania napędu 64DD z pewnością znajdzie się jeszcze wiele.

Drugim ciekawym uzupełnieniem nawet nie samej konsoli, a joypada, będzie Jolt Pack. Gdy włożymy go na spód joypada, każda gra stanie się jeszcze bardziej realistyczna – Jolt Pack ma bowiem generować efekty w rodzaju wibracji. Najlepiej wytłumaczyć to na przykładzie: podczas gry w strzelaninę kosmiczną, gdy pocisk trafi w statek gracza – odczuje on lekkie „poderwanie" joypada, wywołane właśnie przez Jolt Pack.

Rozmaitych akcesoriów, jak joypady czy kierownice nie ma sensu wymieniać, bowiem jest oczywiste, że powstaną (czy nawet już powstały). Chciałem zasygnalizować jedynie rzeczy najciekawsze.

## Quality, not quantity

to jedno z haseł firmy Nintendo, używanych w kampanii reklamowej N64. Chodzi oczywiście o powstające na tę konsolę gry. „Jakość, nie ilość" – to stwierdzenie w pełni obrazuje sytuację na rynku oprogramowania do Nintendo 64. Istniejące tytuły to w większości perełki, w które można grać przynajmniej przez kilka tygodni.

Spoglądając na listę tytułów już wydanych i czekających, aż ujrzą światło dzienne, widać zapał twórców do przenoszenia starszych tytułów w trzeci wymiar. Tak stało się z rewelacyjnym Super Mario 64, tak jest z Mario Kart 64 lub z Killer Instinct. I tak stanie się również z mało u nas znaną grą F-Zero lub z ciekawą Zeldą. Wszystkie wymienione tytuły święciły niegdyś sukcesy na konsolach 8- lub 16-bitowych, teraz przyszła kolej na przeniesienie ich w 64 bity.

Niestety, zalew komplementów pod adresem N64 nie przysłoni rzeczy mniej rado-




*Pilotwings 64*

## Niektóre efekty generowane przez N64

**Efekty stosowane przy tworzeniu grafiki 3D:**

**Alpha channel** – służy do uzyskania efektu przezroczystości (całkowitej lub częściowej). Układy graficzne N64 mają możliwość stosowania 256 poziomów przezroczystości.

**Anti-aliasing** – wygładzanie krawędzi brył, z których składają się obiekty w grach (czyli m.in. pozbywanie się efektu „schodków" na krawędziach).

**Bilinear interpolation** – technika polegająca na zmianie kolorów tekstur, gdy obiekty oddalają się od obserwatora. Jest to dokonywane przez wyliczenie barw pośrednich dla tekstur pokrywającch obiekty.

**Environment mapping** – tworzenie realistycznych odbić na powierzchniach obiektów. Zadanie to pochłania dużą część mocy obliczeniowej koprocesora graficznego, ale daje znakomite efekty.

**Fog effect** – bardzo popularny efekt mgły (stosowany np. w celu zaznaczenia znacznej odległości obiektu od obserwatora) oraz efekt dymu. Efekt mgły stosowany jest zwykle w połączeniu z kanałem alfa, co umożliwia stopniowanie natężenia mgły.

**Gouraud shading** – bardzo popularny rodzaj cieniowania, polegający na rozmyciu krawędzi dwóch sąsiadujących ze sobą obiektów pokrytych różnymi teksturami.

**MIP-mapping** – stosowanie kilku identycznych tekstur, przeskalowanych według wielkości. W odpowiednim momencie tekstura podmieniana jest na swój przeskalowany odpowiednik, co zapobiega pojawianiu się ogromnych pikseli, gdy np. zbliżamy się do ściany w grach 3D.

**Perspective correct texture mapping** – umiejętność poprawnego użycia perspektywy w grach 3D. Zapobiega to przekłamaniom podczas obracania tekstur wokół trzech osi.

**Z-buffering** – ustalanie kolejności wyświetlania obiektów znajdujących się w różnej odległości od obserwatora.

**Efekty wykonywane na sprite'ach:**

- obracanie,
- skalowanie,
- anti-aliasing (patrz wyżej),
- 256-poziomowy kanał alfa (patrz wyżej).




Mario Kart 64

snych. Do takich należą ciągłe opóźnienia w premierach gier – to spotkało m.in. rewelacyjnego Turoka firmy Acclaim. Na wydanie czeka np. Mission: Impossible i wiele innych znakomitych tytułów, które miały się pojawić na początku roku. Jest to oczywista wina producentów gier, ale mści się na



Shadows of the Empire



Turok: Dinosaur Hunter

twórcach konsoli i na użytkownikach.

Niezależnie jednak od tego, co napiszemy o terminowości wydawców, jedno jest pewne: możliwości N64 zwalają z nóg. Myślę tu na przykład o znakomitej grze zręcznościowo – przygodowej Super Mario 64, która zdążyła już stać się żywą legendą. Jak też o grze Turok: Dinosaur Hunter, wokół której firma Acclaim narobiła sporo (zresztą słusznego) szumu... Inna sprawa, że to właśnie Turok, zapowiadany pierwotnie na listopad 1996 r., ukazał się




Cruis'n USA

dopiero w marcu bieżącego roku.

Obok tych najlepszych i najbardziej znanych tytułów są i takie, które prasa zachodnia przyjęła chłodno. Nie wyczerpują bowiem możliwości konsoli, a przez to nie różnią się wiele od produkcji na nieco starsze systemy. Do tej grupy należą Cruis'n USA oraz Killer Instinct Gold. Te tytuły na szczęście są jednak w mniejszości.

Ważną cechą N64 jest jej elitarność: o tym, kto może pisać gry na konsolę, decyduje sama firma. Tak na początku było również z Sony PlayStation i (w niewielkim stopniu podtrzymane do dzisiaj) z Sega Saturn. I chociaż zawężenie grona twórców wpływa na ograniczenie liczby nowych tytułów, zarazem zapobiega powstawaniu produkcji zupełnie




Wave Race 64




FIFA Soccer 64

beznadziejnych, co ma ostatnio miejsce w przypadku PSX.

## N64 a my

Wiele z podanych wyżej informacji pochodzi ze źródeł zachodnich. A na co można liczyć u nas? Otóż firma Nintendo ma w Polsce swojego przedstawiciela, którym jest warszawska firma American Computers & Games. Działa ona bardzo prężnie i można już zauważyć powolne tworzenie się rynku N64.

Polskę dotknęły jednak problemy znane wcześniej z innych krajów – przede wszystkim, fizyczny brak konsol. Do tej pory firma Nintendo nie może sobie poradzić z zaspokojeniem popytu, co powoduje, że dostawy konsol do dystrybutorów są nieregularne. Dotyczy to nie tylko naszego kraju, ale całej Europy.



Doom 64

Ceny gier są różne: Super Mario 64, najpopularniejsza jak dotąd propozycja dla N64, kosztuje ok. 200 zł, lecz wspomniany wyżej Turok aż o 150 zł więcej. Dlatego też nad doborem odpowiednich tytułów warto się trochę zastanowić. Pomogą w tym m.in. recenzje gier na N64, które będziemy zamieszczać od następnego numeru Gamblera.

Na zakończenie tego opisu konsoli Nintendo oczekujecie zapewne jakiejś rady, czy warto kupić ten system. Moim zdaniem, naprawdę warto. Mimo że gier jest jeszcze niewiele, każda z nich wystarczy na długo. Nie do pogardzenia są też możliwości samej konsoli. Czyli – system na piątkę.

**Yuyo**
**(yuyo@lupus.waw.pl)**

PS Dystrybucją konsoli w Polsce zajmuje się firma American Computers & Games, Warszawa, ul. Lektykarska 20, tel. 33 62 77, 79.

## Gry dla Nintendo 64, które pojawią się wkrótce (informacje z końca kwietnia 1997)

| Tytuł | Wydawca | Zapowiadana data wydania |
|---|---|---|
| Dark Rift | Vic Tokai | 10 maja |
| Robotron X | Midway | 15 maja |
| War Gods | Midway | 15 czerwca |
| Clay Fighter Extreme | Interplay | wiosna 1997 |
| K. Griffey Baseball | Nintendo | wiosna 1997 |
| Mission: Impossible | Ocean Soft | wiosna 1997 |
| Perfect Striker | Konami | wiosna 1997 |
| RTech: Crystal Dream | Gametek | wiosna 1997 |
| GoldenEye 007 | Nintendo | lato 1997 |
| Hexen | GT Interactive | lato 1997 |
| Lamborghini 64 | Titus | lato 1997 |
| Star Fox 64 | Nintendo | lato 1997 |
| World Champ Wrestling | THQ | jesień 1997 |
| **Tytuły bez podanej daty wydania** | | |
| Actua Golf | Interplay | |
| Body Harvest | Nintendo | |
| Buggie-Boogie | Nintendo | |
| Command and Conquer | Virgin Interactive | |
| Condemned | Acclaim | |
| Crazy Cars | Titus | |
| Creator | Nintendo | |
| Deadly Honor | TecMagik | |
| EarthBound 64 | Nintendo | |
| Freak Boy | Virgin Interactive | |
| F-Zero 64 | Nintendo | |
| Hed | UBI Soft | |
| Kirby's Air Ride | Nintendo | |
| The Legend of Zelda | Nintendo | |
| Lode Runner | Undetermined | |
| Mr. Tank | GT Interactive | |
| Quake | Midway | |
| Quarterback Club '98 | Acclaim | |
| Realms of Valor | Interplay | |
| Rotor Gunner | TecMagik | |
| Silicon Valley | BMG Entertainment | |
| Super Mario RPG 64 | Nintendo | |
| Tales of Phantasia 2 | Namco | |
| TetrisPhere | Nintendo | |
| Top Gear Rally | Kemco | |
| Turok 2 | Acclaim | |
| Ultimate Racer | Acclaim | |
| Ultra Combat | GT Interactive | |
| Ultra Descent | Interplay | |
| WWF Wrestling | Acclaim | |
| Yoshi's Island 64 | Nintendo | |

# CD-ROM PO POLSKU

ALBION®

## Nowości




**JĘZYK ANGIELSKI DLA DZIECI**
Bogaty zestaw programów dla dzieci do nauki j. angielskiego. Książeczki, łamigłówki, słowniki, bajki będą stanowiły doskonałe połączenie nauki i zabawy.




**SYMULATORY 2**
Gry symulujące samoloty, samochody, statki kosmiczne, wyścigi na torze...



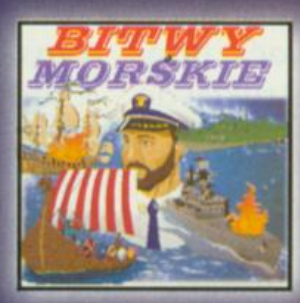

**GRY RPG**
Gry przygodowe, w których sam tworzysz charakter bohatera. Tajemnicze legendy, nieznane światy, rycerze i czary,... świat gier pochłonie Cię bez reszty.




**GRY AKCJI**
Szybka, wartka akcja, wybuchy, zasadzki, strzelaniny. Możesz wcielić się w dowódcę komandosów, pilota maszyn bojowych, superrobota lub zostać ostatnim ninja. Walcz i wygrywaj!




**GRY PLATFORMÓWKI**
Tu zręczność i refleks decydują o sukcesie. Trzeba przejść przez ścieżki i korytarze pełne tajemniczych przedmiotów, które pomogą wyjść cało z każdej opresji i pokonać dziwne stwory.




**BITWY MORSKIE**
Gry, dzięki którym stoczysz walkę z piratami, będziesz tropił wrogie łodzie podwodne, albo zostaniesz weneckim kupcem. Jedyny warunek to brak choroby morskiej. Przez cały czas gry nie zejdziesz na ląd!




**WALKI POWIETRZNE**
Helikoptery, myśliwce, statki kosmiczne... siądź za ich sterami i sprawdź się w boju! Płyta zawiera kilkadziesiąt gier strategicznych, symulatorów, strzelanek, których akcja rozgrywa się w powietrzu.




**GRY WIRTUALNE 3D 2**
Gry w stylu DOOM, trójwymiarowe, wirtualne z doskonałą grafiką i efektami dźwiękowymi.




**GRY WYŚCIGI 2**
Formuła, gokardy, motocykle, szybkie samochody, wyścigi konne i inne...



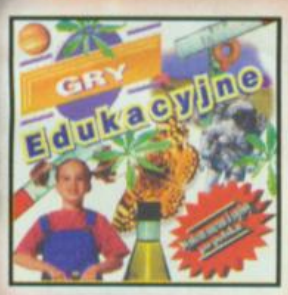

**GRY HORROR**
Zestaw gier dla osób o mocnych nerwach. Mroczne korytarze, duchy, wiedźmy, potwory...




**GRY FANTASY**
Zamki, potwory, czary, lochy, baśnie i przygoda to wszystko przeniesie Cię w magiczny świat fantazji.




**WINDOWS 95 KOLEKCJA GIER 2**
Zestaw wspaniałych gier przygodowych, labiryntowych, układanek, strzelanek... pod Windows 95.




**GRY EDUKACYJNE**
Przygodowe gry edukacyjne, łamigłówki, quizy. Dzięki nim poćwiczysz m.in. angielski, matematykę, geografię, a także pamięć i spostrzegawczość.




**WINDOWS 95 DLA DZIECI 2**
Nauka alfabetu, kolorowanki, znane postacie z bajek, gry i zabawy specjalnie pod Windows '95.




**GRY SPORTOWE 2**
Gry związane z tematyką sportową, począwszy od piłki nożnej poprzez siatkówkę, golf, hokej, krykiet, wyścigi samochodowe, aż do gry w kości.




**GALERIA DŹWIĘKÓW MOD**
Kilka tysięcy plików MOD podzielonych tematycznie na jazz, egzotykę, muzykę taneczną, elektroniczną, muzykę poważną... itp.




**JĘZYK ANGIELSKI**
Zestaw programów do nauki pisowni, słownictwa, gramatyki, wymowy oraz wiele testów, dyktand, ćwiczeń itp.

**PYTAJ W NAJBLIŻSZYM SKLEPIE KOMPUTEROWYM LUB ZAMÓW U NAS.**

*Tysiące wyselekcjonowanych programów i gier z całego świata pod DOS, Windows 3.11 i Windows 95 w wersjach shareware, freeware, public domain i playable demo. Wszystkie płyty posiadają polski system „menu".*


ALBION® Albion Sp. z o. o.
pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław
tel. (071) 44 21 01, 44 20 13, fax (071) 44 82 16
E-Mail: albion@albion.pl, www.albion.pl


PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ HURTOWĄ I DETALICZNĄ. POSZUKUJEMY DYSTRYBUTORÓW. WYSOKIE RABATY !

# Worms – Director's Cut

W poprzednim numerze obiecałem powrócić jeszcze do tej, moim skromnym zdaniem, najlepszej gry amigowej ostatnich miesięcy. Słowo się rzekło, tym razem serwuję obszerny opis wszelkich zmian, jakie zostały dokonane w Robalach. Zanim jednak przejdę dalej, pozwolę sobie, z ogromnym smutkiem, zacytować fragment oryginalnej instrukcji do W-DC:

„This is our last Amiga product and perhaps our best. Enjoy it and thanks for all your support, not least in giving this package at home."

ni produkt Team 17 na Amigę – firma ta już kilka razy zapowiadała odejście i zawsze się z tego wycofywała. Może Amiga PPC będzie na tyle dobra, że Team 17 powróci?

## Arsenalik

Ale dość już płaczów i jęków, czas zabrać się za najnowszy produkt Andy'ego Davidsona. Na początku szerzej omówię zmiany dokonane w arsenale dostępnym graczowi. Nie tylko dodano nowe rodzaje broni, ale rozszerzono nieco działanie starych. Najlepszym przykładem jest Uzi, które obecnie czyni większe szkody, niż w pierwszej części Worms (nie mówiąc o tym, jak pięknie rzeźbi teren). Ogólnie jednak, poza dodaniem owcy do podstawowego zestawu broni, zmieniło się tu niewiele.

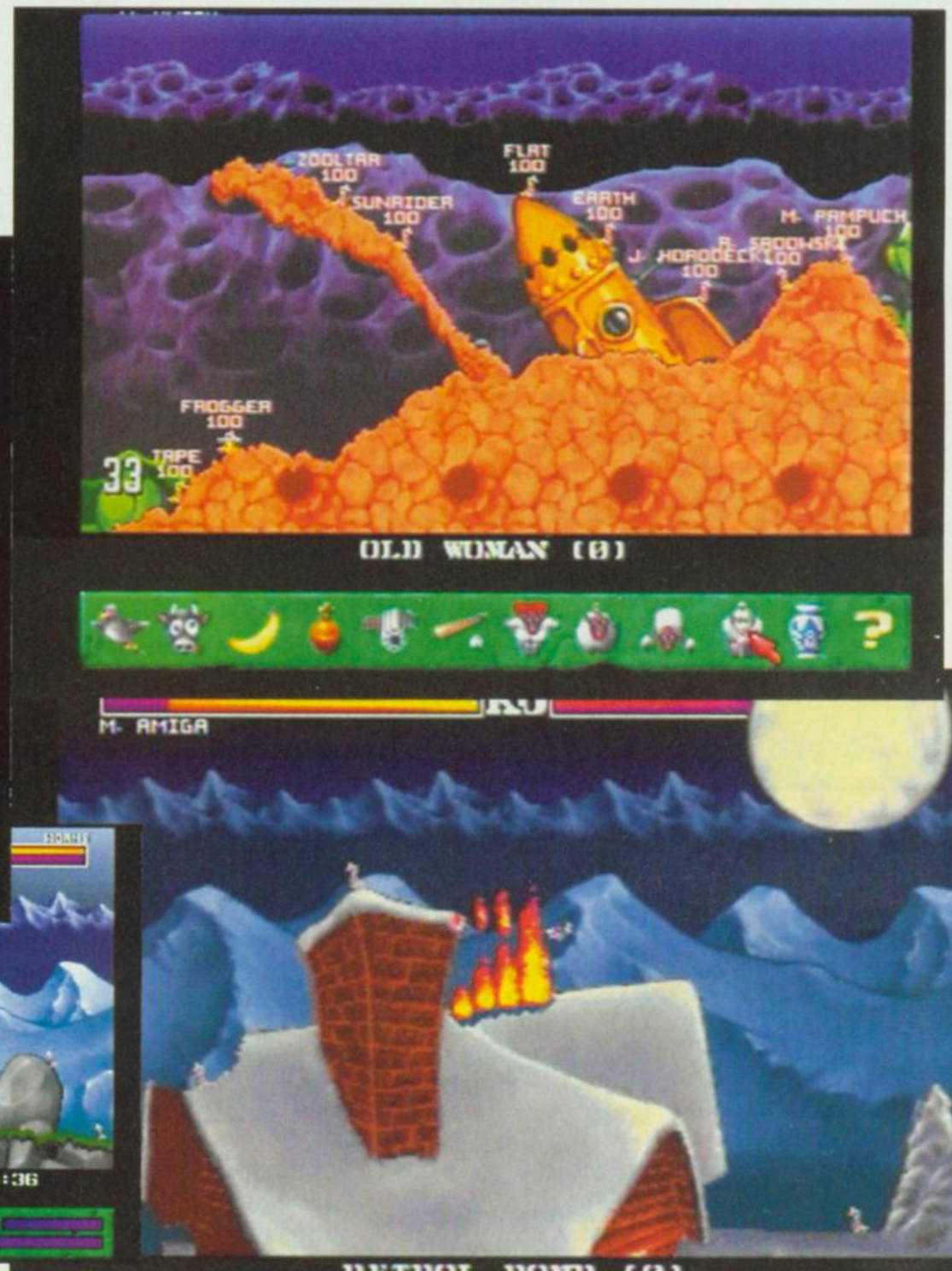
Zupełnie inaczej wygląda sprawa nowego wyposażenia. Podobnie jak owca w poprzedniej części gry, tak teraz kilkanaście innych typów broni dostępnych jest jedynie w spadających od czasu do czasu skrzynkach. W większości są to ulepszone wersje akcesoriów standardowych, zdarzają się również całkiem nowe dodatki.

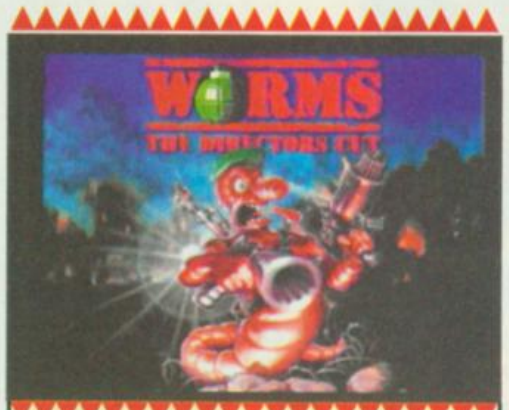
- **Homing Pigeon** – nieco zmieniona wersja Homing Missile.
- **Mad Cows** – wściekłe krowy, o działaniu podobnym do owcy, tyle że dysponują znacznie większą mocą.
- **Holy Hand Grenade** – granat powodujący bardzo potężny wybuch.
- **Banana Bomb** – broń znana już z pierwszej części gry – działa podobnie jak Cluster Bomb, ale ze znacznie większą siłą.
- **Minigun** – również znany z Worms – silniejsza wersja Uzi.
- **Baseball Bat** – kij do baseballa, działa podobnie jak Dragon Ball.
- **Super Sheep** – znakomita, zupełnie nowa broń; owca, której lotem (!) można sterować. Trochę niestabilna, ale skuteczna.
- **Sheep on a Rope** – jak sama nazwa wskazuje, owca, którą można spuszczać na linie.
- **Sheep Strike** – rodzaj nalotu, lecz zrzucane są owce.
- **Old Woman** – jeden z przykładów wisielczego humoru autorów gry: stara kobieta, eksplodująca po 10 sekundach.
- **Priceless Ming Wase** – nie










Team 17 1997

Logiczna/strzelanina

Amiga AGA

Grafika: 90%

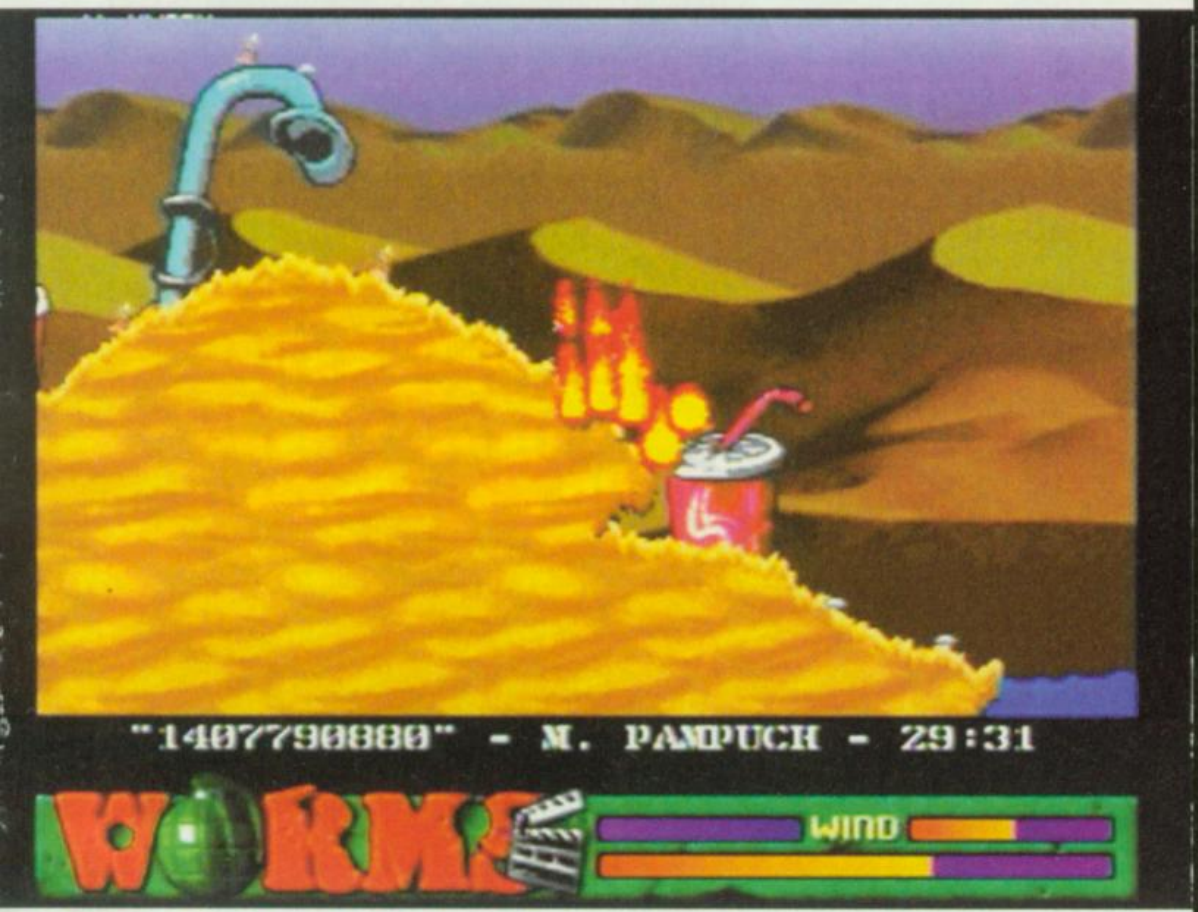
Dźwięk: 75%

**Ogółem: 94%**

wiem, czy tak bezcenna, jak wskazuje na to nazwa, w każdym razie wybucha i rozrywa się na kilka kawałków, które dodatkowo uderzają w planszę.

Jest jeszcze broń ukryta pod symbolem znaku zapytania. Udało mi się zdobyć bombę atomową (nie jest tak niszczycielska, jak wskazywałaby na to nazwa; jedyny jej efekt to niewielkie poruszenie planszą – tylko robaki stojące na krawędzi jakiejś przepaści mogą być zabite przez tę broń) oraz Nalot Pocztowy (spadające listy).

Zastosowanie broni „niewojennych" nie zostało zmienione. Jedynie Ninja Rope zyskało znakomitą możliwość odczepiania się od sufitu i zaczepiania się ponownie w locie. Taki tam Tarzan Boy.




## Tworzenie plansz

Wydawało się, że w tym zakresie nic nowego nas już nie spotka. Tymczasem stało się inaczej – istniejące wcześniej metody tworzenia poziomów zostały ulepszone, dodano również całkiem nowe opcje.

Najpierw kilka słów o poprawionych procedurach tworzenia plansz „rysowanych". Jak pewnie pamiętacie, w pierwszej części Worms można było narysować poziom o zastraszającej liczbie 8 kolorów. Na szczęście, wraz z pojawieniem się na pudełku z grą napisu „AGA-only", możliwości kreowania własnych poziomów znacznie wzrosły. Dodane zostały na przykład dwuwarstwowe podłoża. Jest to całkiem niezły patent – po zniszczeniu (np. przez wybuch) jednej warstwy podłoża, pojawia się druga. Nie można po niej chodzić, lecz dzięki niej uzyskujemy efekt trójwymiarowości.



Nic nie stoi na przeszkodzie budowaniu własnych światów (włączając w to dwie warstwy gór i zupełnie nowe elementy, z których komputer będzie automatycznie generował plansze!). Służy do tego niewielki programik dostarczany razem z Worms – Director's Cut.

Najciekawszą funkcją wspomagającą dopasowanie gry do własnych gustów jest tzw. tryb graffiti. Wspomniałem już o nim w recenzji Worms (Gambler 5/97), teraz mogę powiedzieć trochę więcej. Nie jest to tak prymitywne narzędzie jak mogłoby się na pierwszy rzut oka wydawać. Przypomnę, że tworzenie dodatkowych poziomów w tym trybie polega na rysowaniu po ekranie odpowiedniej wielkości kursorem (rozmiar kursora można oczywiście regulować klawiszami + oraz –). Następnie komputer samodzielnie tworzy z naszych bazgrołów planszę. Możemy również w pewnym stopniu „edytować" tworzoną planszę – ścierać narysowane wzorki, zamieniać miejsca zamazane z czystymi, a także decydować o rodzaju „krajobrazu".

Ostatnim już elementem tworzonych etapów są odgłosy towarzyszące grze. Tym razem mamy możliwość przydzielania różnych dźwięków każdej z walczących drużyn. Dokonuje się tego bardzo prosto – najpierw sampluje się odgłosy (podobnie jak do pierwszej części Worms) i nazywa odpowiednio z rozszerzeniami .1, .2 itd. Od tej pory każdy team będzie się mógł „odzywać" inaczej.

To wszystko, co mogłem napisać w tym krótkim tekście. Dalej bawcie się sami. Dla ułatwienia podaję jeszcze kilkanaście użytecznych (jak sądzę) kodów.

Yuyo

## Worms – Director's Cut

Dystrybucja: Mirage

## NIE CAŁKIEM FAIR

Wszystkie podane tu kody zostały „ujawnione" przez samego autora gry, Andy'ego Davidsona, w Internecie.

● EKRAN TYTUŁOWY

Tutaj podane są hasła, które należy wpisać na ekranie tytułowym.

| | |
|---|---|
| JAMIE AND HIS MAGIC TORCH | – włączenie/wyłączenie specjalnego uzbrojenia. |
| SUPA SHOPPA | – zamiast min na planszy rozstawione zostają skrzynie z dodatkowym wyposażeniem. |
| RED BULL | – robaki skaczą wyżej, uderzają mocniej itp. |
| PESTILENCE | – robaki płoną w momencie śmierci. |
| LITTLE FLUFFY SHEEP | – strzelenie w skrzynię za każdym razem uwalnia owcę. Nieskończone paliwo dla SuperOwcy. |
| TOTAL WORMAGE | – logo Total Wormage na panelu. Przywrócone oryginalne nazwy typów broni. |
| NUTTER | – użycie każdej broni, nawet Uzi, daje efekt zbliżony do użycia dynamitu. |
| MAGICAL MYSTERY TOUR | – imiona robaków nie są wyświetlane. |
| KARTONG APA | – nazwy typów broni podane w języku szwedzkim! (Kenny-on-a-Rope) |
| OMNIPOTENT BLUE WORM | – robaki są odporne na strzały i mogą chodzić po wodzie. |
| ARTILLERY | – robaki nie mogą chodzić ani skakać. |

Kilka ciekawostek:

| | |
|---|---|
| PONG | – uderzanie granatu przez kursor myszy. |
| MAGNET | – granat jest „przyciągany" przez kursor. |
| GRAVITY | – na granat działa grawitacja. |
| BETONG ASNA | – osioł na ekranie. |
| BOING | – czerwono-biała piłka na ekranie. |
| MUSIC | – włączenie/wyłączenie muzyki. |
| WEIRDED | – zmiana kolorów. |
| VERSION | – wyświetlenie numeru wersji. |
| CHIPRAM | – wyświetlenie ilości wolnej pamięci. |

Kody powodujące wyświetlenie różnych napisów:
ANDY, TONY, KILBURN, LA CIENDA HONDURAS, TBL, FISK, BEN HUT CHINGS, AMIGA, CHEAT.

● KODY PRZY TWORZENIU PLANSZ

| | |
|---|---|
| LOW | – niski poziom wody (standardowo). |
| MEDIUM | – średni poziom wody. |
| HIGH | – wysoki poziom wody. |
| WEIRDED | – dziwne plansze. |
| NORMAL | – zwykłe plansze. |
| 1471 | – powtórzenie ostatniego poziomu. |
| CUSTOM | – losowa plansza stworzona przez użytkownika. |
| GRAFFITI | – losowy poziom graffiti. |
| FOREST, DESERT, WAR itp. | – tworzenie wyłącznie poziomów danego rodzaju. |
| CAVERN | – tworzenie tylko poziomów z „sufitami". |
| FOREST CAVERN, DESERT CAVERN itp. | – połączenie dwóch powyższych kodów. |
| ALL | – tworzenie wszystkich poziomów. |

AMI-COMM

**AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR : *IPS, MIRAGE, CD PROJEKT, MARKSOFT, AVALON, EXE***

# 1500 TYTUŁÓW W JEDNEJ FIRMIE CZEKA NA CIEBIE

| CD ROM: | | PC: | | AMIGA: | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3 DATLAS | 146,00 | BETTLE ISLE | 30,00 | ALFABET ŚMIERCI | 39,00 |
| ALBION | 138,00 | EKSPERYMENT DELFIN | 51,00 | BEZ KOMPROMISU | 35,80 |
| A.D. 2044 | 122,00 | F-29 RETALIATOR | 39,00 | BRYDŻ | 25,00 |
| ADMIRAL SEA BATLES | 150,00 | FRANKO | 39,00 | DATA GIRL | 29,50 |
| ASSASIN 2015 | 140,00 | FIRST SAMURAI | 30,00 | DESERT WOOLF | 42,00 |
| AZREL'S TEAR | 135,00 | HANIBALL | 39,00 | DOMAN GRZECHY ARDANA | 35,00 |
| AVALON CLASIC V. I | 69,00 | HAROLD'S MISSION | 45,00 | EKSPERYMENT DELFIN | 35,80 |
| BLOOD & MAGIC | 138,00 | ISHAR 3 | 45,00 | F-29 RETALIATOR | 39,00 |
| DEADLOCK | 146,00 | JURAJSKI PARK | 55,00 | FOREST DUMP FOREVER | 29,00 |
| DESTRUCTION DERBY II | 145,00 | KAJKO I KOKOSZ | 49,50 | FRANKO | 25,00 |
| DIABOLO | 155,00 | KOSMOS | 35,00 | GLOOM | 62,00 |
| DISCWORLD II | 155,00 | LAMBORGINI | 40,00 | HELIOSFERA | 30,50 |
| EXTREME GAMES | 119,00 | LIGA POLSKA MANAGER 95 | 39,00 | INTERNATIONAL SOCCER | 25,00 |
| GENEWARS | 146,00 | MANAGER PIŁKARSKI | 29,90 | INTERCALARIS | 39,00 |
| HARPOON II ADMIRAL'S EDITION | 145,00 | MEGABLAST | 29,90 | ISHAR III | 43,00 |
| HARWESTER | 160,00 | MEGALOMANIA | 30,00 | JURAJSKI PARK | 55,00 |
| KRAZY IVAN | 138,00 | NOC | 49,00 | KAJKO I KOKOSZ | 39,00 |
| LEW LEON | 99,00 | POLANIE | 53,00 | KILLING GROUNDS A 1200 | 89,00 |
| MECHWARRIOR 2 | 164,00 | PRAWO KRWI | 33,00 | KUPIEC | 29,90 |
| METAL RAGE | 129,00 | RAMON' SPELL | 30,00 | LEGION | 40,00 |
| MEGARACE 2 | 134,00 | SKAUT KWATERMISTRZ | 43,90 | LIGA POLSKA MANAGER | 29,00 |
| MUPPET TREASURE ISLAND | 164,00 | SLATERMAN | 34,90 | MIASTO ŚMIERCI | 29,00 |
| NHL 97 | 145,00 | SOŁTYS | 29,90 | MISTRZ POLSKI 96 | 39,00 |
| PHANTASMAGORIA II | 175,00 | SPEEDWAY MANAGER 96 | 40,50 | OLIMPIADA 1996 | 29,00 |
| PRIVATIER II/THE DARKENING/ | 160,00 | STALOWE NERWY | 34,00 | POLE WALKI | 25,00 |
| SCORCHED PLANET | 134,00 | STARSHIP COMMAND ADV. | 43,90 | RAID PRZEZ POLSKĘ | 29,00 |
| SETTLERS II | 138,00 | TAJEMNICA STATUETKI | 22,50 | SNSIBLE WORLD OF SOCCER | 89,00 |
| SHATTERED STEEL | 138,00 | THE MACHINES | 29,90 | SHAQ FU | 49,00 |
| SHERLOCK HOLMES II | 146,00 | TYRIAN | 35,00 | SKAUT KWATERMISTRZ | 29,00 |
| SITENT THUNDER | 134,00 | VINYL BOGINI Z MARSA | 32,00 | SUPER TAEKWONDO MASTER | 39,00 |
| SMURFY - po polsku | 119,00 | WORMS | 115,00 | TAJEMNICA BUTSZT. KOMN. | 29,00 |
| STRIKER'96 | 119,00 | **EDUKACJA / UŻYTKI** | | TEENAGENT | 51,00 |
| SINDICATE WARS | 134,00 | 2 x 2 DLA WINDOWS | 45,00 | TYTAN | 39,00 |
| TIME COMMANDO | 134,00 | EDUKACJA | 59,90 | WORMS | 100.00 |
| TOTAL MANIA | 142,00 | ETEACHER /Ang.Niem.Franc./ | 57,50 | **EDUKACJA / UŻYTKI** | |
| TOMB RAIDER | 145,00 | GEOGRAFIA | 34,90 | AMILAB | 24,50 |
| URBAN RUNNER | 146,00 | GEOMETRIA | 16,60 | AMITEKST PRO GOLD | 49,50 |
| WARCRAFT II | 185,00 | GEOPHOBIA | 33,50 | HIPER SŁOWNIK | 23,00 |
| **EDUKACJA / UŻYTKI** | | HISTORIA | 34,90 | FIRMA 6.1 | 160,00 |
| POLSKIE FONTY WIN | 69,00 | HYPER SŁOWNIK POL-ANG | 52,00 | NOVAPAINT | 39,00 |
| OKSFORDZKA ENCYKLOPEDIA | 120,00 | LITERAT | 50,00 | PISARZ 3.0 | 47,50 |
| ENCYKLOPEDIA PWN | 240,00 | LITERKI CYFERKI | 29,50 | POLONISTA | 36.00 |
| ENCYKLOPEDIA PRZYRODY | 169,00 | POZIOMKOWA WRÓŻKA | 47,00 | SUPERDEMO | 49,00 |
| MOJE PIERWSZE ABC | 89,00 | TESTY PRAWA JAZDY | 43,90 | YOU & ME J.ANGIELSKI | 33.00 |




**TOMB RAIDER**



**RED ALERT**



**DISCWORLD 2**

**TO TYLKO WYCINEK NASZEJ OFERTY WIĘC: ZADZWOŃ, NAPISZ, A WYŚLEMY CI PROGRAM W CIĄGU 24 GODZIN. KOSZTY WYSYŁKI ZAWSZE 5 ZŁ. JEŚLI ZAKUPISZ: 2 PROGRAMY - 5 % RABATU, 3 PROGRAMY - 10 % RABATU + TAJEMNICZY UPOMINEK**

**OFERUJEMY W DOBREJ CENIE:**
- Karty dźwiękowe, - Głośniki, - Joysticki (20 gat.)
- Dyskietki, - Boxy, - Filtry, - Taśmy do drukarek,
- Rozszerzenia pamięci, - Peryferia do AMIGI

**SPRZEDAŻ DETALICZNA:**
UL. WAŁY JAGIELLOŃSKIE 1
/BUDYNEK "ŻAK"/
**tel. (058) 31 29 64**

**SPRZEDAŻ HURTOWA/WYSYŁKOWA:**
80-125 GDAŃSK
ul. KARTUSKA 245
tel. zgłosz. **(058) 32 10 44, 31 2964**
**tel. kom. 090 521-730**

emiter

PRZEDSIĘBIORSTWO PROFESJONALNYCH TECHNIK MIKROKOMPUTEROWYCH

**EMITER** Sp. z o.o. 00-723 Warszawa, ul. Chełmska 1/5

**Dział handlowy** tel.: (22) 41 48 41, 41 50 11, 651 24 54; fax: (22) 41 28 04

**Serwis** tel.: (22) 41 53 06

Zapraszamy od poniedziałku do piątku w godz. 9.00-19.00, sobota 10.00-15.00

Rok założenia 1958

# OTO NADCHODZI ERA SZYBKIEGO KOMPUTERA

**5% RABAT** ważny do 31.05.97

PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ

NIE MASZ PIENIĘDZY? - TO NIE PROBLEM - U NAS KUPISZ NA RATY

ROZBUDOWA CZY ZAKUP NOWEGO - MY DORADZIMY - ZADZWOŃ

# Już możesz oswoić niedźwiedzia!

**nowe postacie**
**nowe misje**
**lepsza grafika**
**46 minut muzyki CD**
**prostsza obsługa**
**inteligentniejszy przeciwnik**

**cena 89.00 PLN (z VAT),**
**dla zarejestrowanych użytkowników "Polan"-**
**upgrade 55.00 PLN**

**Upgrade dostępny wyłącznie u dystrybutora.**
**Dostępna również Edycja Specjalna z Koszulką - 109.00 PLN**
**oraz sama Koszulka z Bombowym Nadrukiem - 29.90 PLN!**

**Do nabycia we wszystkich dobrych sklepach**
**z grami komputerowymi lub bezpośrednio u wydawcy:**

Hurtownia Oprogramowania **USER**
Dział Wydawniczy: skr. poczt. 14, 31-557 Kraków 49
e-mail: user@bci.krakow.pl
WWW: http://www.com-pass.com/user

USER

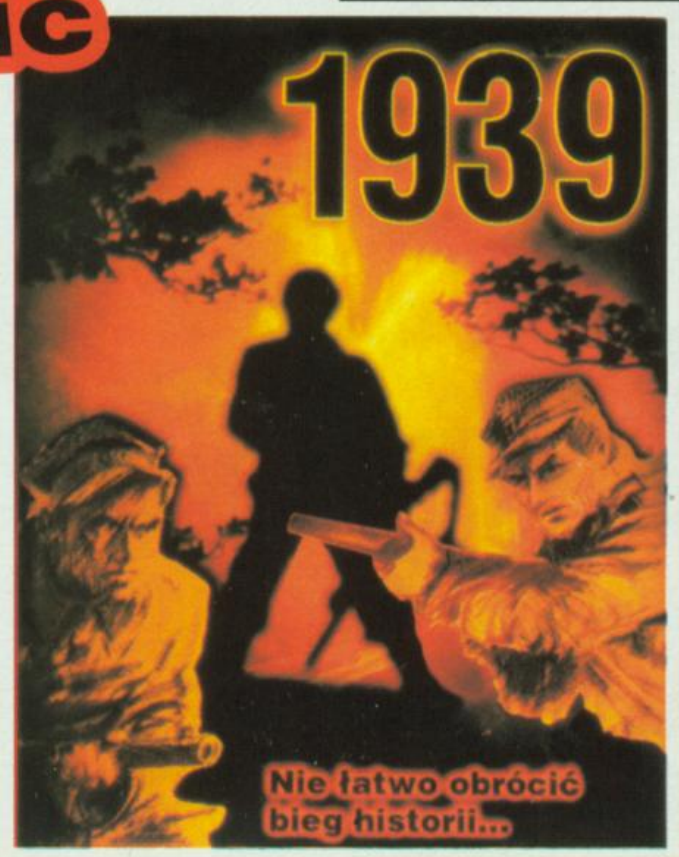
Polan

OPCJE
MENU

CD

© AGP (012) 67 10 50

# Nie łatwo obrócić bieg historii...




1939

**Realistyczne odtworzenie warunków walki:**

- **o**graniczona widoczność
- **w**pływ terenu na mobilność jednostek, widoczności, walkę i obronę
- **n**asze i nieprzyjacielskie oddziały zdobywają w walce doświadczenie
- **p**unkty zaopatrzenia, możliwość transferu sił pomiędzy jednostkami
- **l**otnictwo zwiadowcze
- **7** historycznych oraz 5 fikcyjnych scenariuszy
- **k**ilkanaście rodzajów dostępnych wojsk

Komputer nie grzeszy

# FALLEN

Ludzie, Obcy i „krwawa, międzygalaktyczna wojna"... Historia to mniej lub bardziej prawdopodobna, daje jednak doskonały pretekst do stworzenia gry strategicznej, w której bohaterscy i dobrzy ludzie walczą z krwiożerczym i złym przeciwnikiem. Podobnie (choć nie tak do końca) jest w przypadku Fallen Haven.

W Fallen Haven widać wyraźne związki z grą Dune 2, która zapoczątkowała rozwój całej nowej „gałęzi" gier strategicznych – Command & Conquer, Warcraft... jednak bez akcji w czasie rzeczywistym, tylko z podziałem na tury. Jednostki mają punkty akcji (AP), co przypomina UFO. Jeżeli chcemy strzelić, to nie możemy posunąć się zbyt daleko do przodu – strzał z broni głównej wymaga więcej AP niż z broni lekkiej.

Możemy grać po stronie ludzi bądź Obcych. Wszystko jest bardzo piękne, ale... Kampanię Tauran rozpoczynamy w tej samej prowincji, co gdy wybierzemy stronę ludzi. Budynki są w tych samych miejscach, jednostki podobnej klasy w takich samych liczbach, misje specjalne identyczne... Tak samo jest również w przypadku ataku orbitalnego – jeżeli gramy po stronie ludzi, korzystają z niego Tauranie, gdy Obcych... ludzie. Rozgrywanie dwukrotnie tych samych scenariuszy nie należy do największych przyjemności. Różne są tylko charakterystyki jednostek, w efekcie dużo łatwiej grać po stronie Obcych. Jednym słowem, jest to zdecydowane %!&$*?%?@%•# (autocenzura).

## Scenariusz i reżyseria

Tauranie atakują skolonizowaną przez ludzi planetę New Haven. Jest ona podzielona na prowincje. Do wyboru mamy kampanię standardową – obie strony startują z jednej prowincji i zdobywają kolejne, by potem rzucić się na siebie. The Last Hope Campaign to propozycja odpowiednia dla mocno nawiedzonych graczy – my mamy tylko jedną prowincję, zaś przeciwnik pozostałe (przynajmniej nikt nie może narzekać na zbyt niski poziom trudności).



Czołgi [D] powinny, stojąc w miejscu, zlikwidować znajdujące się w pierwszej linii wieżyczki [E]. Piechotę [F] należy wycofać w pobliże czołgów. Wszystkie jednostki znajdą się poza zasięgiem pozostałych wieżyczek i wyrzutni rakietowej. Ruchome jednostki wroga będą atakować pierwszą linię, czyli piechotę. Wszystkie czołgi powinny przetrwać misję – w kolejnych walkach będą stanowiły znaczącą siłę uderzeniową.
Misję powinny wykonać jednostki desantowe. Najkrótsza droga do celu prowadzi na południe [G]. Znajduje się tu jednak duże zgrupowanie wieżyczek laserowych. Drogę na zachód [H] blokuje zaledwie jedna wieżyczka.

## Misja Alpha




Zbuntowane jednostki [A] znajdują się na południu prowincji, a jedyne miejsce, w którym mogą wylądować nasze transportowce – na północy [B]. Jeżeli gramy po stronie ludzi, powinniśmy mieć dwa statki transportowe – po stronie Tauran wystarczy jeden. Nasz cel [C] znajduje się w środku bazy wroga.

## Oprawa

Grafika jednostek i terenu jest dobrej jakości, podobnie jak statyczne wstawki graficzne. Nad animacjami przydałoby się popracować znacznie dłużej. Efektom dźwiękowym nie można niczego zarzucić, muzyka (audio CD) jest sympatyczna.



Cześć słabszych jednostek powinna pozostać w miejscu lądowania [I], do momentu zlikwidowania Grav Bike'ów wroga, a później dołączyć do głównych sił [J]. Oddziały nie powinny posuwać się dalej, tylko czekać na wrogie czołgi – od północnego zachodu [K] nadjeżdża jeden, a od południowego zachodu [L] – dwa.

**Ludzie, Obcy i „krwawa, międzygalaktyczna wojna"... Bohaterscy i dobrzy ludzie walczą z krwiożerczym i złym przeciwnikiem...**

## Prowincja

Dzięki budowlom produkcyjnym uzyskujemy wpływy po-



Po zlikwidowaniu nieprzyjacielskich czołgów opancerzone jednostki (przynajmniej 2–3 Speedery i jeden L.A.V. „na wabia") powinny posuwać się na południe. Wystarczy tylko zniszczyć fragment muru [M] i wyrzutnia [N] znajdzie się w zasięgu skutecznego ognia.

nadmiarem wyobraźni.

# HAVEN

zwalające na budowę jednostek i rozbudowę kolonii. Bez elektrowni nic nie może działać. Laboratoria zapewniają rozwój nauki, co zwiększa skuteczność naszych oddziałów.

Musimy także wybudować ośrodki szkolenia piechoty oraz zakłady produkujące jednostki naziemne i poduszkowce. W stolicy znajduje się także fabryka transportowców bojowych.

Obronę bazy zapewnią wieżyczki oraz mury. Istotne znaczenie mają systemy antyrakietowe. Jednak z uwagi na fakt, że pociskami nuklearnymi można atakować tylko sąsiednie prowincje, nie warto budować ich w rejonach bardzo oddalonych od linii frontu.

Lepiej nie przesadzać z produkcją jednostek – zbyt duża ich liczba to wysokie koszty utrzymania.

## Obrona

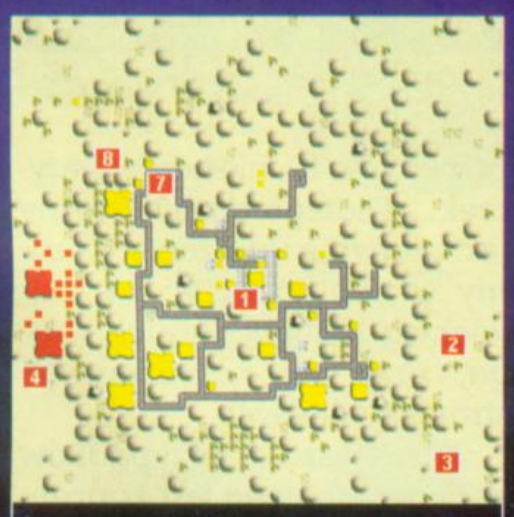
Wszystkie gry od czasu Command & Conquer cierpią na „zespół Muru" (od zespołu Downa) [zlikwidowano to dopiero w Red Alert – Alx]. Wystarczy zbudować mur odsunięty dosyć daleko od własnych pozycji i komputerowy przeciwnik okazuje się kompletnym idiotą – nie wie, co robić z tą „przeszkodą terenową".







## Misja Beta




Celem misji jest zniszczenie budynku [1] w centrum bazy wroga. Obok znajduje się wyrzutnia rakietowa, która przez cały czas walki nie rusza się z miejsca. Ewentualne miejsca lądowania [2] i [3] nie dają naszym jednostkom wystarczającej osłony terenowej. Musimy się liczyć ze stratami, choć chciałoby się ich uniknąć. Dlatego lepiej skorzystać z innego miejsca desantu [4].




Naszą artylerię [5] ustawiamy za linią innych jednostek. Nadciągające ze wschodu [6] oddziały przeciwnika będą atakować jednostki, znajdujące się w pierwszym szeregu. Artyleria będzie niszczyć wolniejszego wroga (czołgi), zanim zbliży się on na odległość skuteczności własnego ognia. Teraz wystarczy tylko zniszczyć wszystkie aktywne siły przeciwnika oraz część działek laserowych [7] i dalekim ostrzałem z bezpiecznego rejonu [8] zniszczyć laboratorium.

## Tabela jednostek

(dane dla pierwszego poziomu technologicznego)

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | 7 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | a | b | a | b |
| **Prowincja Haven** | | | | | | | | |
| Squad | 20 | 1 | 10 | 70 | 4 | 10 | 1 | 30 |
| Ranger | 40 | 2 | 15 | 80 | 9 | 10 | 1 | 30 |
| L.A.V. | 100 | 5 | 20 | 140 | 7 | 4 | 6 | 10 |
| Laser Tower | 100 | – | 50 | 10 | – | – | 7 | 60 |
| Buggy | 100 | 5 | 15 | 300 | 6 | 5 | 10 | 15 |
| Speeder | 200 | 10 | 20 | 180 | 5 | 10 | 10 | 20 |
| Tank | 200 | 10 | 65 | 100 | 6 | 15 | 7 | 40 |
| Grav Tank | 200 | 10 | 55 | 140 | 6 | 9 | 7 | 40 |
| Artillery | 600 | 30 | 20 | 60 | 7 | 10 | 13 | 30 |
| Gunship | 900 | 50 | 75 | 120 | 6 | 10 | 8 | 50 |
| **Tauranie** | | | | | | | | |
| Trooper | 30 | 1 | 15 | 50 | 4 | 15 | 1 | 30 |
| Sniper | 60 | 3 | 20 | 70 | 7 | 10 | 1 | 30 |
| Light Tank | 150 | 10 | 30 | 100 | 6 | 5 | 5 | 15 |
| Fusion Tower | 75 | – | 40 | 10 | – | – | 8 | 40 |
| Hover Tank | 300 | 15 | 60 | 100 | 5 | 6 | 6 | 60 |
| Flyer | 300 | 15 | 30 | 140 | 5 | 11 | 9 | 30 |
| Tank | 300 | 15 | 75 | 70 | 5 | 14 | 6 | 60 |
| Artillery | 500 | 25 | 30 | 50 | 6 | 15 | 12 | 45 |
| S.H.O.G. | 600 | 30 | 75 | 100 | 6 | 10 | 8 | 25 |
| Mega Tank | 600 | 30 | 90 | 70 | 6 | 14 | 5 | 120 |
| **Prowincje neutralne** | | | | | | | | |
| Strike Car | 100 | – | 20 | 140 | 7 | 5 | 6 | 12 |
| Grav Bike | 200 | – | 20 | 180 | 5 | 12 | 10 | 15 |
| Tank | 200 | – | 50 | 100 | 6 | 24 | 7 | 50 |
| Launcher | 600 | – | 20 | 80 | 7 | 13 | 13 | 25 |

1 – typ jednostki, 2 – cena, 3 – koszty utrzymania, 4 – pancerz, 5 – punkty akcji, 6 – broń lekka (a – zasięg, b – siła ognia), 7 – uzbrojenie główne (a – zasięg, b – siła ognia).

## Prowincja Haven



**Squad**. Typowe, bardzo tanie, mięso armatnie. Na początku jedna z lepszych jednostek. Oddziały te należy wykorzystywać w terenie zabudowanym – ich lekka broń (moździerze) może prowadzić ogień ponad budynkami, murami.



**Ranger**. Jego podstawową zaletą jest bardzo duży zasięg broni lekkiej.



**L.A.V.** Kiepskie opancerzenie, średni zasięg, niewielka siła ognia... Inaczej mówiąc – trumna na kółkach. Na początku gry musimy go używać, ponieważ nie mamy innego wyboru.



**Laser Tower**. Podstawowe aktywne zabezpieczenie naszych kolonii – solidny pancerz i duża siła ognia.



**Buggy**. Najszybsza jednostka w grze. Słabo opancerzona, ale o dosyć silnym uzbrojeniu głównym. Jej podstawowym zadaniem są misje samobójcze – wniknięcie głęboko na tyły wroga i niszczenie wyrzutni rakietowych.



**Speeder**. Duży zasięg i siła ognia (jak na oddziały z Haven), słaby pancerz. Najlepsza jednostka z dostępnych na początku gry.



**Tank**. Średnia prędkość, solidny pancerz, dobre uzbrojenie lekkie i główne... Podstawowa jednostka uderzeniowa.



**Grav Tank**. „Powietrzna" wersja czołgu. Może przekraczać rzeki i rozpadliny. Niezły pancerz i uzbrojenie główne, słaba broń lekka.



**Artillery**. Podstawowy cel ataku dla wszystkich wrogich oddziałów. Należy ją ukrywać za murem odporniejszych jednostek (słaby pancerz). Ma bardzo duży zasięg i znaczną siłę ognia (strzał wyrządza szkody na obszarze 3×3 pola). Niewielka ilość AP uniemożliwia (na niskich poziomach) wykonanie ruchu i oddanie strzału.



**Gunship**. Bardzo droga jednostka – duże koszty produkcji i utrzymania. Jednak wydatek ten jest naprawdę opłacalny. Bardzo silny pancerz, duża ruchliwość, znaczna siła ognia (prowadzi ostrzał tak jak artyleria). Dzięki Gunshipowi możemy wygrać wojnę z Obcymi.

## Fallen Haven

Dystrybucja: MarkSoft

W Fallen Haven sytuacja jest odmienna – nie musimy odgradzać się od wroga. Możemy jednak zabezpieczyć przed atakiem kolonie, przynajmniej te, w których nie płyną żadne rzeki i nie ma przecinających teren rozpadlin. Transportowiec bojowy wymaga wolnego obszaru 3×3 pola. Wystarczy więc wybudować szachownicę z murów (taniej z dróg, z niewielkimi fragmentami muru) tak, by takiego miejsca nie mógł znaleźć. Można też zostawić jakieś wolne, nieduże lądowisko i przygotować „komitet powitalny" (wieżyczki na obrzeżach, jednostki skoncentrowane w pobliżu).

Tak w obronie, jak i w ataku warto pozostawić jednostce przynajmniej tyle punktów, by mogła strzałem z broni lekkiej odpowiedzieć na atak wroga.

### Atak

W czasie jednej tury można atakować tylko jedną prowincję. W ataku mogą uczestniczyć jedynie 3 transportowce, czyli 24 jednostki. Niekiedy liczba oddziałów przeciwnika przekracza 40, nie licząc wieżyczek... Dlatego bardzo ważne jest pierwsze uderzenie. Musimy w nim zniszczyć jak największą liczbę jednostek wroga, przy jak najmniejszych stratach własnych.

W większości przypadków najlepszą metodą jest koncentracja wszystkich oddziałów w jednym rejonie, zniszczenie obrońców oraz czekanie i likwidowanie nadciągających sił wroga.

Gdy jednostki przeciwnika są rozproszone, warto rozłączyć transportowce – niech wylądują w taki sposób, aby w pierwszej turze zniszczyć jak największe siły wroga.

Najlepiej lądować w miejscach, z których można szyb-

### Podsumowanie

W Fallen Haven gra się przyjemnie, choć nie jest to program nowatorski. Najpoważniejsza jego wada – niewielka liczba kampanii. Pojawienie się w Internecie przynajmniej 2–3 dodatkowych kampanii poprawiłoby jakość gry.








**Zwiększenia poziomu trudności dokonano w sposób daleki od doskonałości.**

## Tauranie



**Trooper**. Podobnie jak w przypadku ludzi, jest to klasyczne, tanie mięso armatnie.



**Sniper**. Jednostka beznadziejna. Jak na piechotę zbyt droga i słabo uzbrojona – niewielki zasięg i siła ognia broni lekkiej. Można sobie spokojnie darować...



**Light Tank**. Słaby pancerz, niewielka ruchliwość i siła ognia... Zamiast dwóch oddziałów tego typu, lepiej wyprodukować jeden Hover Tank.



**Fusion Tower.** Taurański odpowiednik wieżyczki laserowej. Słabszy pancerz, mniejsza siła ognia, ale większy zasięg.



**Hover Tank**. Dostępna od początku gry jednostka z prawdziwego zdarzenia. Bardzo dobry pancerz, olbrzymia siła ognia (3 razy większa niż analogicznej jednostki z Haven), dobra (jak na standardy taurańskie) ruchliwość. Potrafi jednym strzałem zniszczyć czołg prowincji neutralnych!



**Flyer**. Najszybsza jednostka taurańska. Może spełniać rolę zbliżoną do Buggy, choć nie ma takiego zasięgu i jest zbyt droga, jak na misje samobójcze. Jej wielką zaletą jest bardzo duży zasięg broni głównej.



**Tank**. Podstawowa jednostka bojowa. W stosunku do ceny jest to najlepszy oddział taurański. Potężny pancerz i siła ognia, nieco zbyt mała ilość AP.



**Artillery**. Ma mniejszy zasięg od analogicznej jednostki z Haven, ale większą siłę ognia. Z uwagi na słaby pancerz należy ją dobrze zabezpieczyć przed atakiem wroga.



**S.H.O.G**. Odpowiednik Gunshipa. Podobny pancerz, mniejsza ruchliwość oraz (niestety) o połowę słabsza siła ognia. Ma doskonałe uzbrojenie lekkie – można z niego oddać dużą liczbę strzałów (mała ilość AP), nawet po przebyciu sporej odległości.



**Mega Tank.** Zdecydowanie przeceniona jednostka. Ma, co prawda, najpotężniejszy pancerz oraz olbrzymią siłę niszczącą uzbrojenia głównego (najczęściej jest to tak przydatne, jak strzelba na słonie podczas polowania na zające). Jednak strzał z broni głównej wymaga dużej ilości AP, a zasięg broni jest niewielki.

## Prowincje neutralne



**Strike Car**. Wersja L.A.V. ze zwiększoną siłą ognia.



**Grav Bike**. Najszybsza jednostka prowincji neutralnych. Z uwagi na bardzo duży zasięg uzbrojenia głównego stanowi poważne zagrożenie dla naszej artylerii.



**Tank**. Jest nieco lepiej uzbrojony niż czołgi z Haven. Ma jednak znacznie słabszy pancerz, dlatego nie stanowi zbyt wielkiego zagrożenia.



**Launcher**. Jak na wyrzutnię rakiet, ma zbyt małą siłę ognia. Jednak z uwagi na większą ilość AP, nawet na niskich poziomach technologicznych może nieco podjechać i strzelić. Dlatego stanowi poważne zagrożenie, szczególnie dla słabiej opancerzonych jednostek.

ko dotrzeć na teren wrogiej bazy i wykorzystać jej budynki i mury obronne do osłony naszych jednostek. Można wykonać jednoczesny atak nuklearny, aby oczyścić miejsce pod lądowanie.

Nie należy wyładowywać wszystkich oddziałów jednocześnie, lepiej robić to pojedynczo – podczas prowadzenia ognia mogą oberwać rykoszetem. Najpierw powinny atakować lekkie, szybkie jednostki, ich zadaniem jest niszczenie artylerii wroga – trzeba podjechać jak najbliżej. Dopiero potem można wyładować główne siły.

Jeżeli zniszczyliśmy całą artylerię, można wykorzystać transportowce jako osłonę i ostrzeliwać przeciwnika „zza węgła".

Jeżeli chcemy przebić sobie drogę na skróty, trzeba pamiętać, że siła ognia musi być przynajmniej równa liczbie punktów pancerza muru (minimum 20). Cztery strzały z broni, która zadaje straty na poziomie 5 (inaczej niż w przypadku jednostek i budynków) nie przyniosą żadnych skutków.

Nie należy niszczyć budynków, a w prowincjach neutralnych także wieżyczek – przeciwnik podda się po zniszczeniu jego mobilnych jednostek, a baza wraz ze wszystkimi budowlami będzie nasza.

Za szybkie zdobycie prowincji jak najmniejszą liczbą oddziałów dostajemy premie finansowe. Lepiej jednak nie spieszyć się i zebrać duże siły – słabo przygotowany i chaotyczny atak wiąże się ze stratami, a każda jednostka kosztuje.

### Misje specjalne

Uzyskujemy w nich punkty nauki, produkcji lub nowe jednostki. O misjach Alpha i Beta napisałem dokładnie, ponieważ dysponujemy w nich stosunkowo niewielkimi siłami, o niskim poziomie technicznym. Powinniśmy przejść je jak najszybciej (oczywiście, zawsze możemy poczekać na nowe jednostki, np. artylerię) i z jak najmniejszymi stratami. Pierwsza misja daje nam znaczną siłę uderzeniową (6 czołgów), którą możemy wykorzystać do szybkiego podboju innych prowincji. Druga – 5000 punktów badań naukowych, co pozwoli nam szybko znaleźć się na wyższym poziomie rozwoju techniki.

Misje Delta i Gamma wykonujemy w późniejszej fazie gry, gdy dysponujemy większą liczbą lepszych jednostek, dlatego nie powinniśmy mieć w tym przypadku większych problemów.

### Sztuczna Inteligencja i poziom trudności

Komputer nie grzeszy nadmiarem wyobraźni. Podczas ataku z uporem maniaka niszczy wieżyczki, które są w budowie (do następnej tury strategicznej nie stanowią żadnego zagrożenia), zamiast skoncentrować się na naszych oddziałach.

Momentami odnosiłem wrażenie, że wszystkie jego ataki były zaplanowane przez twórców gry, np. jeżeli podbijemy prowincję X, to należy liczyć się z atakiem orbitalnym na prowincję Y (transportowce lądują w takich to a takich miejscach, a na swoim pokładzie mają następujące oddziały...).

Zwiększenie poziomu trudności zostało dokonane w sposób daleki od doskonałości. To normalne, że im wyższy poziom, tym większa częstotliwość ataków wroga i tym potężniejsze siły uczestniczą w walce. Jednak zmniejszenie celności naszych jednostek, a zwiększenie celności oddziałów przeciwnika może doprowadzić do szału nawet kogoś obdarzonego świętą cierpliwością.

### Wnioski

Fallen Haven nie jest grą nowatorską, jednak gra się w nią bardzo przyjemnie. Niestety, najpoważniejszym niedociągnięciem jest niewielka liczba kampanii. Jeżeli w Internecie pojawią się przynajmniej 2–3 bezpłatne, standardowe kampanie – jakość gry podwyższy się znacznie (wzrost oceny ogólnej przynajmniej o 15%), jeżeli nie...

**Jacek Ilczuk**

**Wymagania sprzętowe**

**486DX2/66, 8 MB RAM, 30 MB lub 85 MB na dysku twardym, Windows 95, SVGA, CD-ROM 2×**



**Podstawową ideą gry jest wykorzystanie przestrzeni kosmicznej, a raczej tego, co się w niej znajduje, jako źródła surowców.**

# FRAGILE ALLEGIANCE

Ubiegły rok obfitował w „kosmiczne" wydarzenia. Na rynku gier komputerowych pojawiły się Star General, Master of Orion 2 i wreszcie Fragile Allegiance. Ta ostatnia to po prostu pecetowa wersja K-240 – gry, która została zrealizowana w 1994 r. na Amigę. Nie da się ukryć, że K-240 – choć nie należała do ścisłej czołówki – była wtedy jednym z lepszych programów... szczególnie, gdy weźmie się pod uwagę fakt, że amigowi gracze nie cierpieli na nadmiar gier strategicznych.

W 1996 r. firma Gremlin zdecydowała się udostępnić swój wyrób graczom posiadającym pecety. Gra została, w stosunku do pierwowzoru, nieco wygładzona. Poprawiono grafikę i dźwięk, jednak w obu przypadkach ustępują one znacznie czołowym osiągnięciom naszych czasów. Intro mocno zalatuje myszą, a renderowana grafika postaci we wstawkach „video" mogła zachwycić kogoś dwa lata temu.

## Pomysł

identyczny jak w K-240. Nasuwają mi się także pewne, jeszcze bardziej historyczne, skojarzenia z Utopią (tyle że zamiast metropolii budujemy wioskę) oraz z Millennium 2.2 czy też Deuterosem (ale bez rozwoju naukowego).

Gracz może rozgrywać przygotowane wcześniej scenariusze o różnym poziomie trudności bądź walczyć w generowanym losowo (po podaniu parametrów) świecie.

Podstawową ideą jest wykorzystanie przestrzeni kosmicznej, a raczej tego, co się w niej znajduje, jako źródła surowców. Budujemy kolonie górnicze i zarządzamy nimi (jako przedstawiciele TetraCorp). Kolonie mogą się znajdować tylko na asteroidach. Ciekawe, dlaczego?! Każda planeta, tak po prostu, musi mieć większe zasoby mineralne, czyli jest bardziej opłacalna dla długofalowej eksploatacji.

**Fragile Allegiance**

Dystrybucja: LiComp

W pomyśle tym coś najwyraźniej szwankuje. Wydobywamy surowce, rozbudowujemy strukturę kolonii, a wszystko to po to, by po wyeksploatowaniu zasobów mineralnych (niezbyt wielkich) stworzyć wiecznie zagrożoną kosmiczną wiochę, w której mieszka kilkuset znudzonych (czyt. przepitych) do nieprzytomności górników... Gdzie podziały się bezwzględne prawa ekonomii?

Aby nie było zbyt nudno, pojawiają się obce, konkurujące z nami rasy – 6 z nich należy do Federacji, jest także jedna niezrzeszona. Oczywiście, muszą wystąpić tarcia, które prowadzą do ostrych konfliktów, na które lekarstwem są statki kosmiczne, rakiety... czyli wojny gwiezdne.





## Eksploracja

Pierwszy asteroid zostaje nam narzucony, kolejne możemy wybrać sami. Musimy prowadzić badania – wysyłać statki zwiadowcze. Będą one znajdowały nowe asteroidy i sprawdzały ich zasoby mineralne – najważniejsze (najbardziej dochodowe) są pokłady Traxium i Nexos. Przed rozpoczęciem masowej kolonizacji warto najpierw rozbudować pierwszą osadę.

## Budowa

Dysponujemy dużym wyborem budynków. Najważniejsze z nich są te, które zaspokajają podstawowe potrzeby kolonii: dostawy energii, produkcję żywności, powietrza, wody oraz budynki mieszkalne. Duże znaczenie mają systemy zabezpieczające przed promieniowaniem: im więcej rzadkich i cennych surowców, tym wyższe zagrożenie.



O zdrowie górników zatroszczy się personel centrum medycznego. Przy pierwszej okazji warto nabyć lek Vir Attack, będzie bardzo przydatny do zwalczania epidemii, dziesiątkujących populację naszych kolonii.

Nie można też zapomnieć o ośrodku rozrywki oraz o siłach porządkowych.

Najważniejsze są jednak kopalnie, ponieważ zapewniają nam stały dopływ gotówki. Musimy też mieć silosy na składowanie rudy.

Warto pomyśleć o: stacji uzupełniającej paliwo naszych statków, stoczni do budowy niewielkich jednostek (potrzebna jest także fabryka broni), lądowisku oraz centrum dowodzenia.

Ważną funkcję spełniają sensory kontrolujące obszar w pobliżu asteroidu – ostrzegają nas przed wrogimi statkami i rakietami. Lepiej też zapewnić kolonii przynajmniej minimalną obronę przed atakiem floty wroga – wieżyczki laserowe.

Jednym z najważniejszych urządzeń jest reduktor grawitacji. Stabilizuje on asteroid oraz pobliskie „kawałki skały", na których znajdują się nasze kolonie. Najprostszą metodą ochrony przed zderzeniem z nadlatującym szybko asteroidem jest wybudowanie na nim osady – wytraci prędkość w momencie, gdy znajdzie się w zasięgu reduktora.

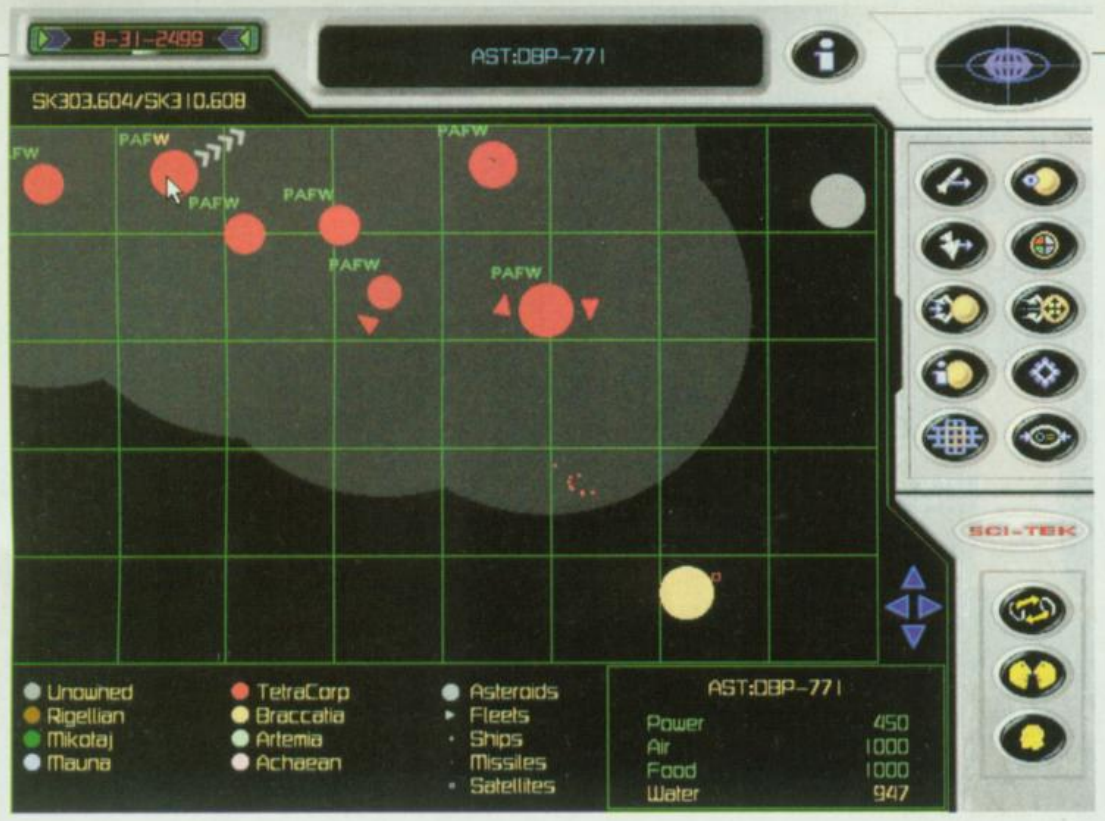
Istotna dla rozwoju kolonii jest stocznia kosmiczna. Koszty jej budowy są wysokie, ale tylko w niej możemy konstruować większe statki.

Plany bardziej wymyślnych systemów, urządzeń, rakiet i potężnych statków kosmicznych znajdują się w posiadaniu korporacji Sci–Tek. Są bardzo drogie i trzeba naprawdę dobrze zarabiać, aby je kupić. Na początku warto pomyśleć przynajmniej o ulepszeniach do kopalni – są stosunkowo niedrogie, a zapewnią znacznie większe wydobycie. W późniejszej fazie gry warto kupić silniki, które pozwolą na przemieszczanie asteroidów.

**Wymagania sprzętowe**

**486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, od 36 do 130 MB na dysku twardym, SVGA (VESA), mysz**






Bardzo wygodnym urządzeniem jest teleporter. Za jego pomocą można natychmiast przenosić zapasy ze wszystkich kolonii do tej, na orbicie której znajduje się transportowiec Federacji.

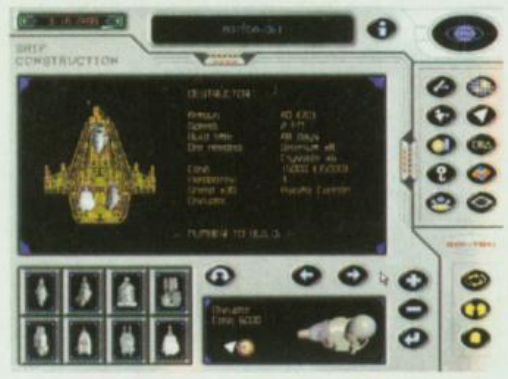
Jeżeli mamy spore dochody i dużą liczbę asteroidów, powinniśmy zatrudnić przynajmniej jednego administratora. Nadzoruje on rozwój kolonii, dzięki czemu gracz może skoncentrować się na handlu i walce z wrogiem. W przypadku, gdy zwolnimy zarządcę lepiej nie oszczędzać i zapewnić mu stałą „opiekę" służb bezpieczeństwa, aż do momentu, gdy opuści kolonię. Inaczej może nas spotkać bardzo przykra niespodzianka.

## Finanse

Gotówkę dzielimy na fundusze: budowlany, konstruowanie statków, budowa pocisków rakietowych oraz pensje dla personelu. Wpływy zapewnia nam handel, co wiąże się z jak największym wydobyciem surowców. Możemy handlować z Federacją (pojawiający się regularnie transportowiec), z innymi rasami lub z prywatnymi przedsiębiorcami (transakcje czarnorynkowe).

## Polityka,

czyli stosunki z innymi rasami. Dziwne jest to, że prywatni przedsiębiorcy mogą prowadzić jakąkolwiek działalność dyplomatyczną... My jednak



możemy zawierać pakty o nieagresji i sojusze militarne. Te ostatnie są ciekawie pomyślane, ponieważ określają dokładnie zobowiązania obu stron. Zerwanie jakiegokolwiek traktatu bądź niewypełnienie przyjętych przez sygnatariuszy warunków umowy wiąże się z karą finansową określoną w momencie podpisywania porozumienia.

Wszystko to, na pierwszy rzut oka, wygląda bardzo ciekawie. Niestety, większość negocjacji przypomina gadanie do ściany – my proponujemy, im się nie podoba, oni proponują, my nieco zmieniamy warunki umowy i... otrzymujemy propozycję identyczną co poprzednio!

## Wojna

Jeżeli jakaś rasa zna lokalizację naszego asteroidu, a my nie znamy miejsca, w którym znajduje się jej kolonia, nie możemy nawiązać kontaktu i musimy się liczyć z niespodziewanym atakiem rakietowym.




Gremlin 1996

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 63%

Dźwięk: 61%

**Ogółem: 53%**

GAMBLER

## Fragile Allegiance stała się przestarzała

To kolejne dziwne rozwiązanie zastosowane przez twórców gry. Można się spodziewać czegoś takiego po rasie nie należącej do Konfederacji (Mauna), jednak inne powinny zachować przynajmniej pozory dobrych stosunków sąsiedzkich. Owszem: agenci, satelity szpiegowskie, sabotaż urządzeń... ale atak bez ostrzeżenia i bez wypowiedzenia wojny?!



Przygotowania do wojny to rozwój floty: duże siły uderzeniowe (przynajmniej statki typu Destructor) oraz myśliwce do obrony asteroidu (Combat Eagle). Dodatkowe zabezpieczenie stanowią działa na powierzchni asteroidu i systemy antyrakietowe.

Najlepszą metodą ataku na wrogą kolonię są rakiety. Możemy też skorzystać z wyeksploatowanego asteroidu i skierować go na asteroid wroga.

### Ocena

Samo odkurzenie i poddanie drobnym poprawkom kosmetycznym starego przeboju nie wystarczy do osiągnięcia natychmiastowego sukcesu. Dziś Fragile Allegiance, pecetowa wersja amigowej strategii sprzed ponad dwóch lat, jest po prostu przestarzała.

## Wnioski

Niestety, nie da się ukryć, że w ciągu dwóch lat postęp był tak znaczny, że Fragile Allegiance stała się, po prostu, przestarzała. Do osiągnięcia natychmiastowego sukcesu nie wystarczy tylko odkurzenie starego przeboju...

**(at)Random**

ARTICA®
Hurtownia Komputerowa
80-248 Gdańsk - Wrzeszcz, ul. Matejki 6
tel. 47-02-86, fax 47-02-62

Wybrane akcesoria oraz programy

GRY NA CD PC

| | |
|---|---|
| 1. MDK | – 100,00 |
| 2. RED ALERT | – 111,00 |
| 3. TOMB RAIDER | – 100,00 |
| 4. HEROES OF MAGIC II | – 108,00 |

GRY NA DYSKIETKACH PC

| | |
|---|---|
| 1. POLANIE | – 30,00 |
| 2. KAJKO I KOKOSZ | – 27,00 |
| 3. LIGA POLSKI 97 | – 32,00 |
| 4. URBAN | – 21,00 |

AKCESORIA KOMPUTEROWE

| GŁOŚNIKI: | | MYSZY: | |
|---|---|---|---|
| ENCORY 25 W | – 70,00 | PCA4 PRO 9V | – 30,00 |
| ENCORY 100 W | – 97,00 | GENIUS EASY MOUSE | – 18,50 |
| TYPHOON 25 W | – 57,00 | PIMAX ECHO MOUSE | – 17,50 |
| DATALUX EXTREME | – 86,50 | PC ANUBIS | – 19,00 |

Zestawy komputerowe na zamówienie, autoryzowany dealer ADAX COMPUTER posiadamy szeroki wybór oprogramowania na cd i pc, oraz duży wybór akcesoriów. Przyjmujemy zamówienia telefoniczne, fax, list. Działamy szybko i błyskawicznie.

**Wojna w tej grze jest nieodłącznie związana z genami.**

# GENE

GeneWars pojawiły się trochę wcześniej niż Syndicate Wars i to od nich rozpoczął się powrót Bullfroga na arenę komputerową. Szczerze mówiąc, mam bardzo mieszane uczucia co do jakości tego powrotu. O ile Syndiacte Wars była grą przełomową (przynajmniej moim zdaniem), o tyle GeneWars jest produktem dość zachowawczym i jakby nie ukończonym.

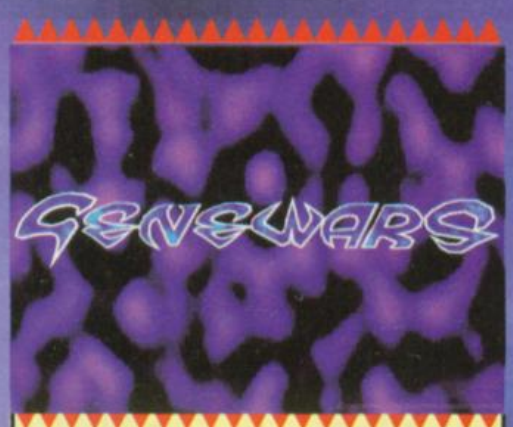
## A co to?

GeneWars to gra strategiczna przypominająca trochę Warcrafta 2 pod względem rozwiązań technicznych oraz grę Unnatural Selection w sprawach merytoryczych.

Gdzieś w przyszłości toczyła się Wojna. Uwikłały się w nią cztery rasy – Bohemianie, Saurianie, Schnozzoidzi (o których dość często opowiadano dowcipy z powodu ich dużych nosów) oraz Ziemianie (o których opowiadano dowcipy, bo są głupi).

Wojna przybrała zastraszające rozmiary. Często zdarzało się, że jakiś kapitan gwiezdnego niszczyciela niszczył całą planetę, ponieważ nie podobał mu się jeden krzaczek.

Pewnego dnia (lub nocy – zależy, z której strony na to spojrzeć) bohemiański kapitan Jean–Luc Pontiac napotkał w przestrzeni wielki czarny monolit, nie przymierzając jak ten z Odysei Kosmicznej 2010. Uznał, że jest to na pewno pułapka zastawiona przez jedną z wrogich ras i bez namysłu strzelił. Był – jak to sam określił – „cokolwiek zdziwiony", gdy monolit odbił promień, trafiając nim w kwatery załogi i zabijając 40 tys. osób. Nagle znikąd pojawił się wielki statek kosmiczny (tak jak w filmach SF z naprawdę dużym budżetem). Był to statek Etheralów, potężnej rasy istot, które znudzone Wojną toczącą się w galaktyce, zdecydowały się w sposób definitywny zakończyć konflikt. W Naprawdę Bardzo Krótkim Czasie Etherale zlikwidowali całą broń, jaką dysponowały cztery rasy. Dzięki swoim mocom psychicznym poinformowali wszystkich, że teraz oni tu rządzą i obraz galaktyki trochę się zmieni. Zgodnie z nowymi założeniami, rasy winne zamieszania będą musiały naprawić wyrządzone szkody poprzez ponowne zaludnienie i „zaroślinnienie" zniszczonych planet. Etherale nadmienili, że w wypadku używania przez grupę kolonizacyjną jakiejkolwiek broni, kontrakt z nią zostanie Trwale Rozwiązany.




| |
|---|
| Bullfrog/Electronic Arts 1996 |
| Strategiczna |
| PC CD-ROM |
| Grafika: 79% |
| Dźwięk: 75% |
| **Ogółem: 64%** |

## Cel, Pal!

Cel gry jest w sumie dość prosty – wykonać misję, zanim zrobi to przeciwnik. Jeżeli nam się nie uda, nad naszą rozwijającą się kolonią pojawi się latający spodek Etheralów (zupełnie jak z „Plan 9 z kosmosu" Eda Wooda) i zrobi czystkę.

Grupa kolonizacyjna złożona jest z przedstawicieli wszystkich czterech ras.

- **Ziemianie** są dość odporni, a oprócz tego bardzo zdolni, więc dobrze wykonują powierzone im zadania.
- **Saurianie** to raczej wojownicy. Są silniejsi i bardziej odporni od innych ras. Potrafią też pracować.
- **Bohemianie** mają umiejętność szybkiego leczenia ran. Pracują średnio. To najsłabsza z ras.
- **Schnozzoidzi** – ponieważ inne rasy śmieją się z ich dużych nosów, rozwinęli umiejętność maskowania. Jeżeli są akurat widzialni, to najczęściej noszą na głowie papierową torbę z wyciętymi dziurami na oczy. Nieźle pracują i są dość wytrzymali (bardziej niż Ziemianie, w każdym razie).

Każda z ras może pracować w jednej ze specjalności.

- **Botanik** – taki facet, który zajmuje się kwiatkami i roślinkami. Może (co dziwne) sadzić rośliny, zbierać nasiona lub ścinać to, co mu wyrosło (eee... bez skojarzeń).
- **Inżynier** – biega po terenie z pudełkiem na narzędzia. Jest jedynym załogantem, który może budować nowe struktury, więc trzeba na niego uważać. Może też zniszczyć budynek, który nam się nie podoba, albo naprawić to, co się zepsuło.
- **Genetyk** – potrafi badać nowe formy życia. Jest bardzo ważnym członkiem załogi. Może też, używając zestawu urządzeń, leczyć uszkodzonego specjalistę lub zwierza.
- **Ranger** – nie z Texasu, Bogu dzięki. Zajmuje się nadzorem i hodowlą zwierząt. Za pomocą specjalnego kija pasterskiego na mikrofale potrafi zmuszać zwierzęta do jedzenia, walki albo szukania partnera. Wyposażony jest w pistolet laserowy, którym może zabijać wrogie stwory. Niestety, takie typy zachowań są surowo karane przez Etheralów.




## Do czego to wszystko podobne?

Najbardziej do Warcrafta i szeroko pojętej sfery gier strategicznych w czasie rzeczywistym.

W grze mamy do czynienia z typowym łańcuchem przyczynowo-skutkowym. Żeby wybudować budynek A, musimy posiadać budynek B i oczywiście trochę gotówki, nazwanej w GW „goop". „Goop" uzyskujemy dzięki kopalni, a kiedy się już trochę „rozwiniemy",






# WARS

**Cel gry jest prosty – wykonać misję, zanim zrobi to przeciwnik.**

możemy wybudować specjalne urządzenie do zamieniania zbieranych roślin i padliny w forsę. Do zbierania służą Muły, czyli wyhodowane przez nas stworzenia pociągowe. Są silne i głupie. Muły głodnieją, a wtedy trzeba je karmić roślinami, które sadzi Botanik. Myślę, że już wiecie, o co mi chodzi. Każda budowla, każde stworzenie i każdy specjalista ma swoje miejsce w tym wspaniałym kręgu życia (Jeezu!!! zaraz m i z tego wyjdzie scenariusz do Króla Lwa II).

### Gdzie geny? Gdzie Wojna?

Jak sama nazwa wskazuje, Wojna w tej grze jest nie-

**GeneWars**

Dystrybucja: IPS Computer Group

(bez skojarzeń!), Ptak oraz Dinozaur), autorzy gry stworzyli możliwość krzyżowania.

Każdemu stworzeniu „bazowemu" przypisano jakąś specjalną umiejętność, którą może otrzymać, gdy dotknie monolitu zostawianego przez Etheralów za dobre sprawowanie. Np.: Krab odbija pociski, a Dinozaur zieje ogniem. Jeżeli więc skrzyżujemy Kraba z Mułem, to dostaniemy KraboMuła z umiejętnością kopania, budowania (Krab może budować), odbijania strzałów i pływania (Krab może pływać). Wspaniałe, czyż nie?

### Nie do końca

Gra toczy się w tak zawrotnym tempie, że praktycznie nie ma na nic czasu. W kilku pierwszych etapach wszystko jest jeszcze łatwe. Nie ma przeciwników, nikt nam nie niszczy

## Kilka krótkich porad

- Dobre zachowanie jest nagradzane przez Etheralów zesłaniem monolitu. Po dotknięciu go dane zwierzę otrzymuje specjalną (przypisaną mu) zdolność, a specjalista podnosi umiejętności w swojej dziedzinie.
- Warto inwestować w jednego specjalistę. Jeżeli będzie on dużo pracował, to jego umiejętności znacznie się poprawią. Z drugiej strony, jak go zabiją....
- Jak najszybciej należy wybudować lądowisko dla rakiety. Tylko dzięki temu budynkowi można sprowadzić nowych specjalistów z orbity. To jedyna droga ratunku, kiedy zginie nam inżynier.
- Należy pilnować, żeby wszystkie budynki miały zasilanie. Jak nie będzie prądu, nie będzie pracy.
- Zwierzęta szybko się męczą, więc trzeba pilnować, żeby nie głodowały – inaczej zaczną zdychać.
- Kiedy statki Etheralów pojawią się nad planetą, nie wolno toczyć żadnych wojen. Chociaż, z drugiej strony, nalot jest bardzo widowiskowy...

odłącznie związana z genami. Ponieważ wszystkie próby użycia broni palnej kończą się zniszczeniem naszej bazy przez nalot szalejącego spodka Etheralów, do walki musimy używać hodowanych przez nas stworzeń. Początkowo będą do tego służyły Muły, ale w późniejszej cześci gry spotkamy inne stwory, które po zbadaniu będziemy mogli produkować. Ponieważ istnieje tylko pięć różnych (Muł, Krab, Żaba

bazy. Jednak w momencie, gdy atakują nas dwaj wrogowie jednocześnie, a my zajmujemy się akurat żywieniem dziesięciu umierających z głodu Mułów, naprawianiem uszkodzonych w poprzednim ataku budynków, krzyżowaniem Żaby (huh, huh) z Krabem – gra zaczyna się robić absurdalnie trudna.

Do tego dochodzi główna wada – stworzenia „włażą" na siebie. W Warcrafcie każdy wojownik zajmuje oddzielne pole i jeżeli znajdzie się na polu przeciwnika, to oznacza, że tamten zszedł. W GW wszystko wygląda jak jeden wielki kłębek odnóży. Byłoby to może nawet zabawne, gdyby nie fakt, że skutecznie utrudnia jakąkolwiek kontrolę nad własnymi stworzeniami. To naprawdę bardzo denerwuje. Oprócz tego miałem nieodparte wrażenie, że moi dzielni genetyczni wojownicy robią dokładnie to, co chcą, niewiele zważając na rozkazy. Grrr.

### Grafika i dźwięk

Grafika jest niezła. SVGA – do robienia terenów wykorzysta-

## Wnioski

GeneWars to gra niezła, ale na pewno nie wybitna. Potrafi przykuć do komputera na długi czas, ale trzeba się przyzwyczaić do dość dziwnego interfejsu oraz do trudnego sterowania postaciami. Polecam zagorzałym miłośnikom strategii czasu rzeczywistego (Red Alert & co.)

no chyba najbardziej wyeksploatowany engine świata, czyli ten od Magic Carpet. Wygląda to naprawdę nieźle. Projekty stworów, budowli i specjalistów są całkiem zabawne. Ale to wszystko. I w sumie – nic lepszego nie musi być.

Dźwięk też jest przyzwoity. Każdy specjalista ma inne teksty. Wszystkie ważne informacje podaje donośnym głosem narrator. Brzmi to bardzo zabawnie (zwłaszcza „The Ethereals have arrived!!!"). Od strony wykonania nie ma się do czego przyczepić.

**ZooltaR**

Wymagania sprzętowe

**486DX2/66, 8 MB RAM, CD 2×**


TopWare

*POSZUKUJEMY*

**GRAFIKÓW 3D - profesjonalistów i samouków pracujących w:**

**3D STUDIO, 3D STUDIO MAX, LIGHT WAVE**
**oraz**
**grafików i animatorów 2D (pikslowych) pracujących w:**

**AUTODESK ANIMATOR (PC) lub BRILLIANCE, DELUXE PAINT (AMIGA)**

***Możliwość zakwaterowania na miejscu***

***Oferty pisemne lub telefoniczne:***
***43-300 Bielsko-Biała, ul. 1 Maja 18a***
***☎ 033 - 15 08 51, 12 30 01 wew. 34***

**Grę da się skończyć w 5 godzin. W 5 godzin można też skończyć 4 etapy TFS...**

# TERMINATOR: SKYNET

Trochę ponad rok temu w Gamblerze pojawił się mój opis gry Terminator – Future Shock (był to drugi opis w mojej karierze). Ponieważ wtedy byłem jeszcze dosyć niedoświadczony i nie wiedziałem, jak to się robi, tekst więc był może i ciekawy (tu sobie trochę schlebiam) [khe, khe – Alx], ale zupełnie nie przystawał do schematu typowego, gamblerowego opisu. Po prostu, niewiele mówił o samej grze. Od tamtego czasu, dzięki obcowaniu z Żabą, Alexem, drogim Zgredaktorem oraz kilkoma innymi osobami, trochę się nauczyłem. Teraz postaram się naprawić to, czego nie umiałem zrobić wtedy i napisać rzetelny opis gry Terminator: SkyNET, następcy TFS.

## Powrót na stare śmieci?

Właściwie TSN nie jest dosłowną kontynuacją TFS. Można powiedzieć, że jest dla niej tym, czym Red Alert dla Command & Conquer. Mimo że osadzona w tych samych realiach co poprzedniczka, występują w niej nawet te same postacie, to jednak akcja gry nie jest kontynuacją TFS. Toczy się jakby zupełnie niezależnie – w alternatywnej linii czasu albo po prostu przed wydarzeniami opisanymi w TFS. Gracz (czyli Ty) przyłącza się do ruchu oporu. Już na początku dostaje bardzo odpowiedzialne zadanie infiltracji obiektu zajętego przez roboty SkyNET-a. Odkrywa tam gigantyczną rakietę z głowicą atomową. Rakieta ta, o wdzięcznej nazwie „Hades", ma całkowicie zniszczyć ruch oporu na terenie Los Angeles. Razem z miastem. Cała późniejsza akcja będzie polegać na ratowaniu miasta i pozostałych w nim ludzi przed nową atomową zagładą.

## Różnice

SkyNET, wydany rok później niż TFS, nosi wszystkie cechy nowoczesnej gry. Dodano grafikę SVGA – trzeba przyznać, że wygląda doskonale, ale ma jedną zasadniczą wadę. Na P133 z czteromegową kartą graficzną gra działa jakby chciała, a nie mogła.







Jak na produkt multimedialny przystało, pojawiła się w niej duża liczba rozmaitych animacji. Jest to znaczny krok naprzód w porównaniu z TFS, w którym po dwóch godzinach pracowitego przechodzenia kolejnej misji raczeni byliśmy lakonicznym „Well done soldier". Trzeba przyznać, że filmiki, choć są w niskiej rozdzielczości, robią bardzo dobre wrażenie. Tym razem postacie biorące udział w „dramacie" zostały zagrane przez żywych aktorów (faceta, grającego rolę Connora, widziałem nawet w jakimś serialu). Nie jest to jednak pierwsza liga, tak jak w przypadku serii Wing Commander.

Kolejną innowacją jest dodanie opcji multiplayer.

Jednak podstawowa różnica między dwiema grami leży w czymś innym. Terminator Future Shock był grą BARDZO długą. Takim typowym produktem na długie, zimowe wieczory. Natomiast SkyNET ma całe 8 misji dla jednej osoby. Zresztą, ponarzekałem już sobie na ten temat w recenzji z poprzedniego numeru. Powtórzę tylko jedno – grę skończyłem w pięć godzin.

## Co zostało?

Krótko mówiąc, wszystko oprócz intrygi. Mamy dokładnie takie samo uzbrojenie, takich samych przeciwników, takie same typy misji. WSZYSTKO!!! Ba! Zostały nawet te same błędy. Przeciwnicy są przeraźliwie głupi (to nie to, co „chodząca inteligencja", jaką reprezentował Schwarcy w „Terminatorze 1"). Nadal nie można pełzać. Owszem, można kucnąć, ale poruszać się w kucki już nie. Ogólnie – żenada.

Z tego powodu wszystkie wywody, które za chwilę przedstawię, pasują i do jednej części, i do drugiej.




## Uzbrojenie

**Rurka ołowiana** – spróbujcie rozwalić nią spychacz. Jeśli się uda, to spróbujcie rozwalić spychacz, który do Was strzela rakietami.






**Uzi** – słaba broń przydatna tylko w walce z dronami, czyli samobieżnymi bombami.

**M16** – lepsze UZI. Korzysta z tej samej amunicji. Jest silniejszy i można go używać do niszczenia Raptorów.




**Terminator: SkyNET**

Dystrybucja: IPS CG

Virgin/Bethesda Softworks 1997

3D

PC CD-ROM

Grafika: 77%

Dźwięk: 69%

**Ogółem: 54%**



**Nie polecam TSN przeciętnemu graczowi bez dostępu do sieci – kończy się, zanim się zacznie.**

**Karabin maszynowy** – można z nim wyskoczyć do T800. Szybko zużywa amunicję.

**Shotgun** – jeden z najbardziej uniwersalnych typów broni w grze. Niestety, w TSN chronicznie brak do niej amunicji. Doskonała na Raptory, Hunter Killery (później H/K).




Od biedy ujdzie w walce z terminatorem.

**Granade Launcher** – świetna broń na roboty. Jeden celny strzał i po terminatorze. Właśnie – jeden celny strzał.

**Rocket Luncher** – potężna siła rażenia. Jedyna broń do niszczenia czołgów Goliath. Zwłaszcza, gdy jest ich dużo. Jeżeli pocisk zostanie zalokowany, to trafi w cel na 99%. W TSN przytrzymanie klawisza „BIEG" w momencie strzału przełącza widok na kamerę zamontowaną w rakiecie. Widowiskowe, ale całkiem nieprzydatne.

**Laser Rifle** – ma celownik na podczerwień. Dobrze zdaje egzamin w walce z lekko opancerzonymi celami. Świetnie niszczy wieżyczki, zanim jeszcze je zobaczysz.

**Laser Cannon** – moja ulubiona broń. Praktycznie doskonała na każdy rodzaj celu oprócz Goliathów, choć można jej użyć do niszczenia uzbrojenia. Świetnie sprawdza się w walce z czołgami antygrawitacyjnymi i flencerami. Szybkostrzelna, ale zużywa sporo energii.




**Plasma Pistol** – broni plazmowej nie używam prawie wcale. Mimo że zużywa mniej energii niż broń laserowa, strzela wolniej. Pistolet przydaje się tylko, zanim znajdziemy strzelbę laserową. W TSN mamy ją od samego początku, więc w grze nie użyłem plazmowych zabawek ani razu.

**Plasma Rifle** – jak wyżej. Trochę większa siła, Tak samo wolna. Ssie.

**Plasma Cannon** – poza rakietnicą i granatnikiem, najsilniejsza broń w grze. Strasznie szybko zużywa energię. Wolno strzela, więc trudniej jest trafić. A każde pudło to kilka jednostek energii mniej. Ma jedną zasadniczą zaletę. W momencie znalezienia dodaje 50 jednostek energii, którą można wykorzystać do strzelania z działka laserowego.

**Koktajl Mołotowa** – dobry towarzysz Mołotow wynalazł ponadczasowy napój używany nawet w 2000 r. Niełatwo trafić, ale nieźle kosi Raptory.




**Pipe Bomb** – ma paskudną właściwość odbijania się od wszystkiego, aż dopali się lont. Mała siła i duże opóźnienia, czy muszę mówić więcej?

**Granaty** – nie rzucać!!! To amunicja do granatnika. Jest celniejszy i dalej nosi. Nie ma sensu marnować rąk.

**Canister Bomb** – Huh, huh... Bum! I nie ma Goliatha... Wolno lata.

**Satchel Charge** (ładunek wybuchowy) – Huh, huh... 15 sekund. Bum! I nie ma mostu. Tylko trzeba daleko uciec w ciągu tych 15 s.

Dodatkowym urządzeniem w wersji multiplayer TSN jest detektor ruchu. Bez niego gra nie miałaby sensu. Znaleźć kogoś na tym pustkowiu wydaje się niemożliwe.

## Przeciwnicy

Tacy sami w TFS i w TSN. Powiem krótko o najbardziej niebezpiecznych:

**Raptory** – niebezpieczne dla pojazdów. Człowiek łatwo może im uciec.

**Czołgi antygrawitacyjne** – zmora nocna. Strzelają rakietami, więc są bardzo niebezpieczne. Należy je niszczyć, zanim nas wykryją.

**Flencery** – latające roboty. Słabo uzbrojone, ale zabójcze w starciu bezpośrednim. Najpierw widać czerwień, potem czerń.

**H/K** – tylko wydają się niebezpieczne. Kilka strzałów z shotguna i po sprawie.

**Terminatory** – najbardziej upierdliwe stworzenia w obu grach. Odporne, trudne do trafienia (granaty czasem przelatują przez szkielet) i dobrze uzbrojone. Bardzo niebezpieczne na wyższych poziomach trudności.

**Goliath** – duży i paskudny wprost proporcjonalnie do swoich rozmiarów. Likwidować rakietami. Z odległości. Dużej odległości.



## Podsumowanie

Dlaczego TSN nie został wydany jako expansion pack do poprzednika? Nie wnosi niczego nowego oprócz opcji multiplayer. Zawiodłem się na tej grze. Nie polecam jej przeciętnemu graczowi bez dostępu do sieci, bo kończy się, zanim się w ogóle zacznie. Do gry multiplayer wymaganych jest minimum 8 ludzi z dobrymi komputerami i trzema kopiami gry.

### Wymagania sprzętowe

**(według producenta): 486/66MHz, 8 MB RAM, CD-ROM 2×**




## Future Shock

Jedną z niewielu PRAWDZIWYCH zalet SkyNET-a jest możliwość zamiany grafiki w TFS na wysoką rozdzielczość. Oczywiście, bardzo przyjemnie jest bawić się starą grą w nowej oprawie, ale nie za taaakie pieniądze.

**ZooltaR – 800**



# DISCWORLD 2

„Oto komnata rozświetlona płomykami świec... Tu stoją życiometry, półki życiometrów: szerokie klepsydry, po jednej dla każdego żyjącego człowieka, przesypujące miałki piasek z przyszłości w przeszłość. Skumulowany szelest spadających ziarenek wzbudza szum głośny jak huk morskich fal.

A oto gospodarz tej komnaty. Przechadza się wzdłuż ściany, wyraźnie zamyślony. Na imię ma Śmierć."



Tak rozpoczyna się książka Terry'ego Pratchetta „Mort", która jest dołączana do każdego egzemplarza gry Discworld 2. I nic dziwnego, gra wykorzystuje motywy tej książki. Akcja Discworld 2, noszącej podtytuł Missing Presumed, rozgrywa się (podobnie jak części pierwszej) w świecie stworzonym przez Pratchetta. W fantastycznym świecie, którego centrum stanowi płaski dysk umieszczony na grzbietach czterech słoni, które z kolei stoją na wielkim żółwiu o imieniu A'Tuin. W świecie kochanym przez dziesiątki wielbicieli prozy Pratchetta.



## FA Buła

Z intro gry dowiadujemy się, że Śmierć (w Świecie Dysku Śmierć jest rodzaju męskiego) nagle zniknął podczas pełnienia swoich obowiązków służbowych. Od tego momentu w Świecie Dysku zaczynają się dziać dziwne rzeczy. Umarli chodzą po ulicach, nie mogąc się uwolnić od swoich ciał – wszystko staje na głowie. Nic więc dziwnego, że sprawą zaczynają się w końcu interesować magowie ze słynnego Niewidocznego Uniwersytetu, znajdującego się w mieście Ankh–Morpork. Tym bardziej, że w poczet bandy zombich, szwędających się po mieście, wstąpił ostatnio jeden z członków Uniwersytetu, który kilka dni wcześniej miał okazję niemal pożegnać się z życiem.



Zadanie nie jest proste, a sprawia wrażenie wręcz niebezpiecznego. Do wykonania misji zostaje więc wyznaczony – jak zwykle służący za kozła ofiarnego – Rincewind. Zabawny pomocnik bibliotekarza pod groźbą zamienienia w szczura (lub nawet coś jeszcze paskudniejszego) podejmuje się zadania. Niestety, gdy zbierze odpowiednie składniki i rzuci zaklęcie przywołujące Śmierć – okaże się, że ten wcale nie ma zamiaru wracać. Twierdzi, że jest na wakacjach i stan ten chciałby utrzymać jeszcze przez jakiś, bliżej nieokreślony czas. Rincewind będzie musiał zatem przekonać Posępnego Żniwiarza, aby zechciał wrócić do pracy.

Gra w zasadzie niewiele ma wspólnego z książką. Poza motywem Pana Śmierci, który postanawia zrobić sobie święto, fabuła jest jednak zupełnie inna. W książce głównym bohaterem jest tytułowy Mort (skrót od Mortimer), który w grze nie pojawia się wcale. Rincewind natomiast jest w książce postacią trzecioplanową – tak naprawdę pojawia się tylko raz, w krótkiej scenie. Oprócz Śmierci i Rincewinda w Discworld 2 pojawiają się jeszcze tylko dwie postacie występujące w książce – Albert i Uuk. Książka różni się więc tak bardzo od gry, że spokojnie można ją przeczytać, a później grać (lub



na odwrót) – nie nudząc się wcale. Skoro jesteśmy przy książce, to dodam jeszcze, że jest naprawdę dobrze napisana (było nie było – Pratchett jest uznawany za klasyka).

## Dane techniczne

Jak już pewnie wiecie, Discworld 2 to przygodówka. A nawet – bardzo klasyczna przygodówka. Mamy w niej wszy-

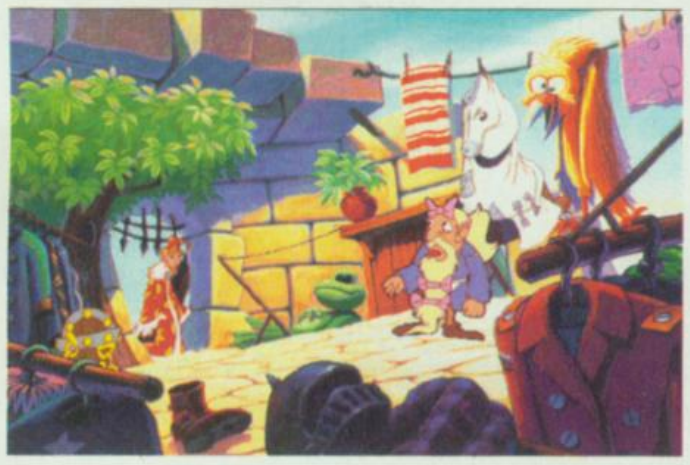


**Wymagania sprzętowe**

**DX4/100 MHz, 8 MB RAM, CD ROM 2×**

**W Świecie Dysku umarli chodzą po ulicach, nie mogąc się uwolnić od swoich ciał...**

stko, co powinno się znajdować w dobrej grze przygodowej. Łatwy w obsłudze system sterowania (uniwersalny kursor), możliwość włączenia



podpisów, ciekawy scenariusz i przede wszystkim – znakomita oprawa. Ale po kolei. Kursor spełnia dwa zadania. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy na przedmiocie powoduje wyświetlenie jego opisu (odpowiednik opcji look). Opis to, podobnie jak w części pierwszej, monolog Rincewinda, przeważnie ubarwiony docinkami złośliwego maga. Kliknięcie lewym przyciskiem powoduje wzięcie przedmiotu, ewentualnie wykonanie jakiejkolwiek innej czynności, która w danym momencie jest odpowiednia (ot, chociażby otwarcie drzwi). Znalezione przedmioty można chować



albo do kieszeni Rincewinda (ograniczona ilość miejsca – tylko dwa przedmioty), albo do Bagażu, czyli kufra, który wszędzie chodzi za magiem (a również pływa, jeżeli zajdzie taka potrzeba). To, gdzie schowasz przedmiot, w zasadzie nie ma znaczenia, choć zdarzy się dwa lub trzy razy w ciągu gry, że będziesz musiał mieć coś przy sobie (są miejsca, w które Bagaż nie da rady dojść).

Kolejną dobrą cechą Discworlda jest możliwość włączenia podpisów. Wprawdzie gadki są nagrane pierwszorzędnie, lecz czasami możesz mieć poważne kłopoty ze zrozumieniem wypowiedzi. Trudno jest na przykład zrozumieć zdenerwowanego Rincewinda – mówi szybciej niż komentator Sky News. Radzę więc włączyć od razu podpisy, tym bardziej że wykonane są bardzo starannie i estetycznie. W trakcie gry zwróćcie jednak koniecznie uwagę na wymowę poszczególnych postaci – to jeden z elementów, w których przejawia się humor gry.

Discworld 2 ma również znakomity podkład muzyczny. W zależności od planszy muzyka jest albo dostojna i poważna (kiedy akcja jest zabawna), albo skoczna i wesoła (kiedy sytuacja zdecydowanie wymagałaby nieco powagi). Miło więc posłuchać, polecam granie w słuchawkach. Jednak największą zaletą gry (oprócz scenariusza) jest

**grafika.**

Przepiękne, rysowane tła i postacie. Bajeczne kolory, wspaniałe, cartoonowe animacje i gagi. To po prostu trzeba zobaczyć. Mam nadzieję, że screeny w pełni oddadzą bogactwo graficzne gry. Wszystko oczywiście w wysokiej rozdzielczości, jak przystało na koniec XX wieku. Niestety, ma to swoją cenę – Discworld 2 najlepiej czuje się na Pentium z szybką kartą graficzną.

Zwykle uważam, że grafika nie ma wpływu na grywalność, w tym przypadku jest jednak inaczej. Taka a nie inna grafika jest fundamentalnym elementem gry, bez niej Discworld na pewno nie byłby tak wspaniały. Warto tu dodać, że Rincewinda dubbingował Eric Idle, którego znamy z Latającego Cyrku Monty Pythona.







**Chwała mu!**

Czym zatem Discworld 2 wyróżnia się spośród mnóstwa innych przygodówek obecnych na rynku? Przede wszystkim, świetnym scenariuszem oraz wspaniałym, świeżym humorem, który powinien wszystkim przypaść do gustu. Poza tym myślę, że słuszne będzie przyznać Discworldowi tytuł gry z najlepszą rysowaną grafiką (ostatnio tytuł ten przyznałem grze Torin's Passage ponad rok temu, czas więc chyba zmienić lidera).

**Frogger**

rozwiązania

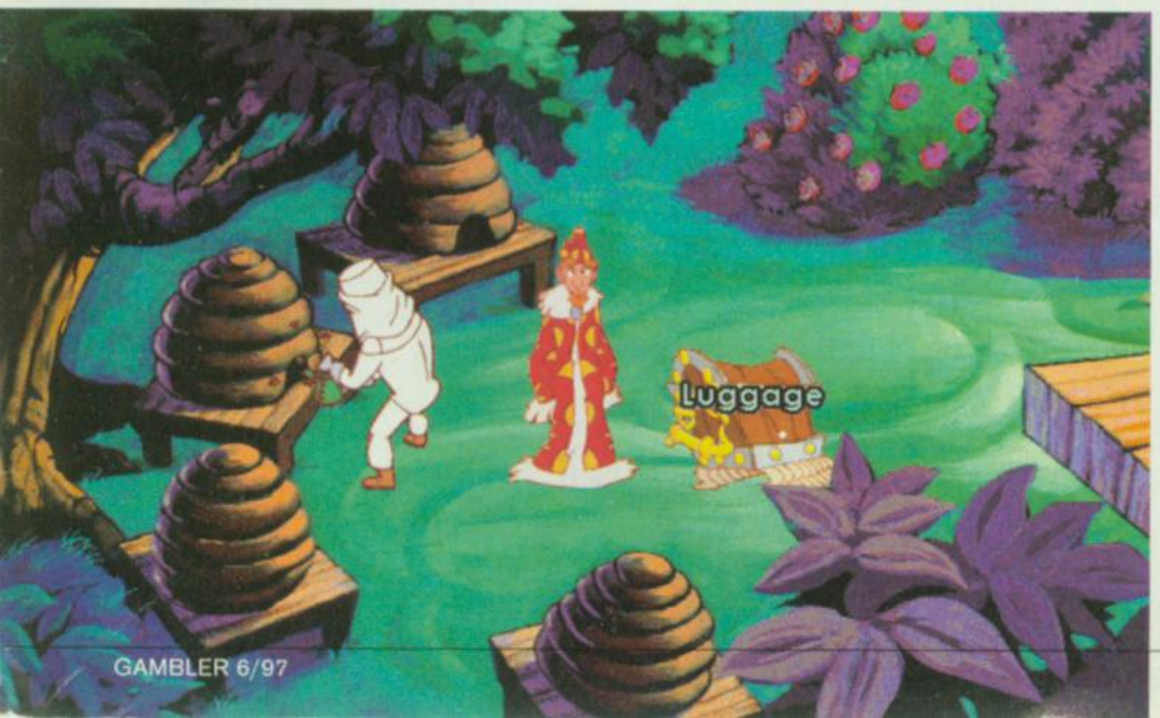
PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete na str. 53.

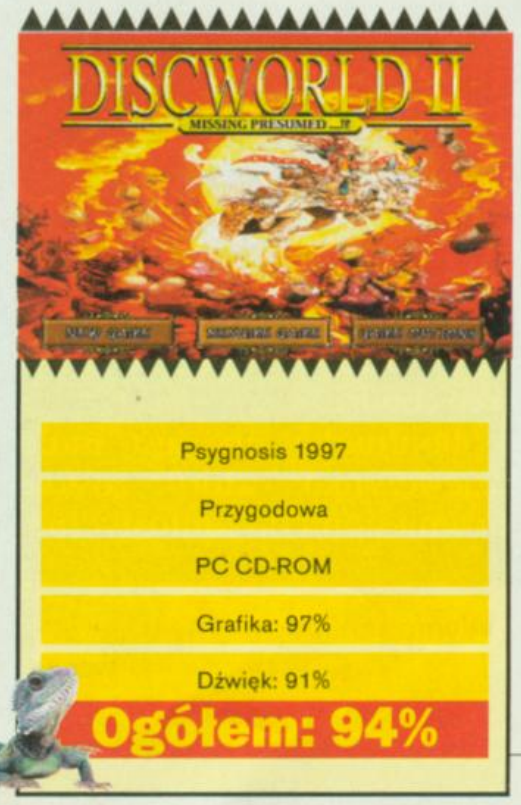
## Podsumowanie

Discworld 2 jest naprawdę świetny. Kto wie, czy nie jest najlepszą przygodówką spośród ostatnio wydanych. Zdecydowanie polecam, gra z pewnością jest warta zainwestowanych pieniędzy.

## Discworld 2

Dystrybucja: CD Projekt




Psygnosis 1997

Przygodowa

PC CD-ROM

Grafika: 97%

Dźwięk: 91%

**Ogółem: 94%**



# GOOSEBUMPS – ESCAPE FROM HORRORLAND

Były już strategie, były samochodówki, teraz nadszedł czas na przygodówkę spod sztandarów Microsoftu. Gossebumps to produkt przeznaczony przede wszystkim dla młodych odbiorców – zarówno ze względu na bajkową oprawę, jak i stopień skomplikowania zagadek. Scenariusz do gry powstał na podstawie drugiej części popularnej w USA powieści „One Day at Horrorland", pióra R.L. Stine'a. W Polsce chyba niewiele osób zna tę książkę. Nieznajomość oryginału nie przeszkadza jednak w zabawie, gdyż Goosebumps ma przyzwoite intro tłumaczące dokładnie, o co chodzi.

Bohaterką gry jest mała dziewczynka, która zostaje przeniesiona do fantastycznego świata za sprawą bliżej nie zidentyfikowanej magii. Miejsce, w którym rozwija się akcja to pewnego rodzaju wesołe miasteczko. A może raczej powinienem napisać – straszne miasteczko. Podzielone na takie obszary, jak: Werewolf Village (Miasteczko Wilkołaków), Monster Zoo (Potworne Zoo) czy Vampire Village (Miasteczko Wampirów) ma za zadanie głównie straszyć, a nie bawić swoich gości. Również mieszkańcy tego miejsca nie są najprzyjemniejsi, a do ich ulubionych zajęć należy porywanie i przetrzymywanie dzieci. Nic zatem dziwnego, że nasza bohaterka szybko odnajduje na terenie parku kolejne ofiary, trzymane pod kluczem w najdziwniejszych miejscach. Odnaleźć je jest jednak stosunkowo łatwo, gorzej z uwolnieniem. Lizzy, Luke i Clay będą więc musieli się wykazać sporą dozą cierpliwości. Zanim zdołasz ich odesłać do domu, czeka Cię mnóstwo zagadek i zadań do wykonania.

Ze względu na miejsce, w którym toczy się akcja, gra Gossebumps przypomina nieco Panic in the Park. Horrorland to bowiem nic innego jak park tematyczny, z tym że zapełniony fantastycznymi stworami. Biorąc pod uwagę tytuł oraz scenariusz, wypadałoby zakwalifikować Gossebumps jako przygodówkę–horror, lecz nie należy zapominać, że jest to gra dla dzieci. Zarówno elementy parku, jak i jego mieszkańcy potraktowani są z lekkim przymrużeniem oka, przez co nie wywołują prawdziwego lęku. Z drugiej strony, warto by zapytać o wrażenia kogoś w odpowiednim wieku (8–11 lat). Być może taki gracz czułby się przestraszony, choć wątpię w to. Tak czy inaczej, Horrorland bawi i lekko straszy, a wszystko w sumie przypomina klimatem jakieś dziwaczne połączenie krainy Oz i Muppetów.

## Oprawa

jest w zasadzie bez zarzutu. Grafika jak na Windows 95 dosyć płynna, rozdzielczość podwyższona. Dobre najazdy kamery. W rysowane tła całkiem zgrabnie wklejono postacie aktorów (wśród nich Jeff Goldblum). Nie jest to może osiągnięcie na miarę Wing Commandera 4, ale w tego typu grze w zupełności wystarcza.

Wszystkie teksty są mówione – podkład niezły. Nie ma możliwości włączenia podpisów – Microsoft nie zhańbiłby się przecież zrobieniem gry staromodnej. Muzyka występuje od czasu do czasu. Ponadto często słychać skrzypienie starych drzwi, pohukiwania różnych ptaszysk i inne dźwięki, stosowne do mrocznej atmosfery gry. Muzyka zmienia się w zależności od tego, co się akurat dzieje, często podkreśla zabawność lub dramatyzm akcji.

## Interfejs

w założeniach przypomina ten ze Spud! czy Zork Nemesis, Czyli w skrócie: są predefiniowane ścieżki, po których można się poruszać. Podobnie jak w Spud!, gdy przebywasz w danym miejscu możesz wykonać obrót o 360 stopni, by zorientować się, co Cię otacza i wybrać trasę, którą chcesz podążać. W Goosebumps możliwość ta pojawia się jednak tylko na niektórych planszach. Grę obsługuje się uniwersalnym kursorem i nie wymaga to wielkiej filozofii. Kliknięcie na przedmiocie, który można wziąć, powoduje przeniesienie go do torby, kliknięcie na drzwiach – otwarcie ich i tak dalej.

## Parę wskazówek

W trakcie przechadzek po parku często będziesz się natykał na porozrzucane tu i ówdzie monety. Zbieraj je, gdyż są bardzo pożyteczne. Na głównym placu znajduje się fontanna z rzeźbioną głową. Gdy w usta posągu wrzucisz dowolną monetę, otrzymasz jedną podpowiedź. Dzięki temu łatwiej Ci będzie rozwikłać napotykane zagadki.

Wprawdzie Horrorland nie jest miejscem tak strasznym, jakby się z początku mogło wydawać, ale mimo wszystko – bądź ostrożny. Od czasu do czasu możesz spotkać istoty, które mogą Ci zrobić krzywdę. Przykładowo, żarłoczna roślina stojąca w okolicy głównego placu może Cię boleśnie ukąsić, gdy zbliżysz się do niej – w rezultacie stracisz trochę energii. Na szczęście Gossebumps nie ogranicza liczby ani częstotliwości save'ów, więc nagrywaj stan gry regularnie, by uniknąć przykrych niespodzianek.

Podane przeze mnie rozwiązanie prowadzi najkrótszą drogą do zakończenia gry. Występuje jednak sporo wątków pobocznych, którymi nie musisz się zajmować, gdy nie

### Zastrzeżenia

Nie rokuję grze dużych sukcesów na rynku ze względu na barierę językową, a także zbyt krótki scenariusz.

**Horrorland nie jest miejscem tak strasznym,**

**The Goosebumps – Escape from Horrorland**

Dystrybucja: Microsoft Polska

Wymagania sprzętowe

**DX4/100, 16 MB RAM, Windows 95, CD-ROM 4×**

## jakby się z początku mogło wydawać...



masz ochoty. Jeśli Goosebumps Ci się spodoba, zachęcam do samodzielnego grania – park Horrorland oferuje więcej niż można zobaczyć, stosując się ściśle do rozwiązania. Ot, chociażby kilka gier zręcznościowych, ukrytych w pewnych miejscach parku. Jak również kilka ciekawych postaci i miejsc, które warto obejrzeć.

Grę zacznij od przechadzki po parku i zaznajomienia się z rozmieszczeniem terenowym poszczególnych jego części. Ułatwi Ci to życie i oszczędzi żmudnego szukania lokacji w późniejszych etapach gry. Postaraj się także zapamiętać najkrótsze drogi do ważnych miejsc. Goosebumps, niestety, nie ma systemu szybkiego przemieszczania między lokacjami, więc wszędzie będziesz musiał chodzić na piechotę.

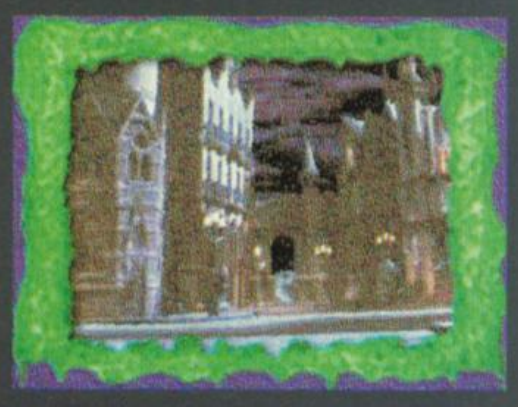
### Zastrzeżenia

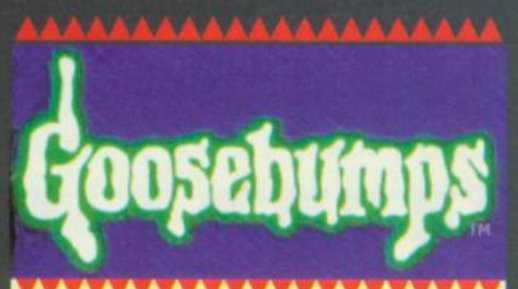
Podobnie jak w przypadku innych gier dla dzieci, które opisywałem w ciągu ostatnich kilku miesięcy, do Goosebumps mam jedno ważne zastrzeżenie. Chodzi oczywiście o barierę językową. Gra w wersji angielskiej będzie prawdopodobnie niezrozumiała dla 80% dzieci, mimo stosunkowo dobrej jakości „speechy". A polskiej wersji na razie nie ma i prawdopodobnie w ogóle nie będzie. W tej sytuacji nie mogę nikomu polecić gry jako prezentu dla jego pociech, gdyż będą to pieniądze wyrzucone w błoto. Z kolei starsi gracze z pewnością nie znajdą w Gossebumps niczego dla siebie. Nie rokuję więc grze wielkich sukcesów na naszym rynku.

Wadą jest również stosunkowo krótki scenariusz. Zanim zdążysz się dobrze rozegrać, już jest koniec. Pod tym względem Goosebumps przypomina opisywaną jakiś czas temu grę Muppet's Treasure Island. Nie wiem, dlaczego twórcy gier dla dzieci wychodzą z założenia, że muszą one być pięć razy krótsze od zwykłych. Stopień trudności to jedna sprawa, a długość scenariusza to coś zupełnie innego. Kupując produkt dla najmłodszych powinno się mieć pewność, że zaciekawi on dziecko przez jakiś czas. A Gossebumps na pewno nie zajmie więcej niż kilka wieczorów. Trochę to nieuczciwe w stosunku do potencjalnych nabywców.

**Frogger**

PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete, na str 54.






Microsoft 1997

Przygodowa

PC CD-ROM

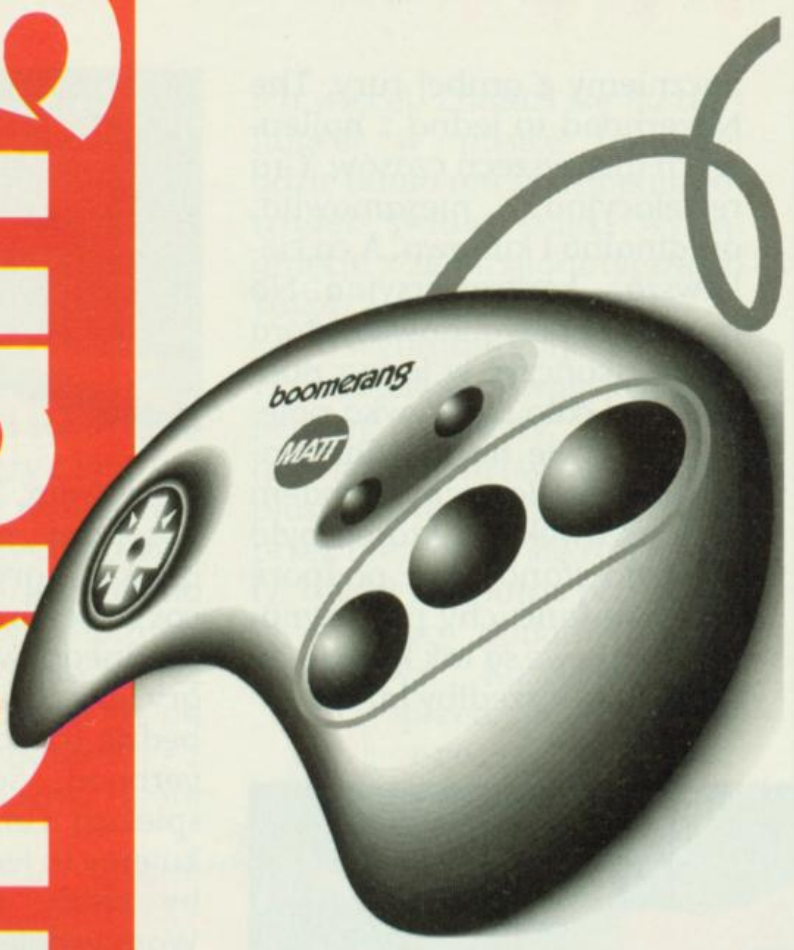
Grafika: 80%

Dźwięk: 70%

**Ogółem: 65%**



boomerang




nowe joy-pady z gwarancją!

AUGUSTÓW P.H.U.Z.P.Ch. ATVA (0-119) 40-92
BEŁCHATÓW AWEX S.C. (0-44) 32-95-23
BIAŁYSTOK A-Z COMPUTER'S S.C. (0-85) 44-16-90
GDAŃSK AMI-COMM (0-56) 32-10-44 w. 8, 28
GDAŃSK P.P.U.H. ARTICA SP. Z O.O. (0-58) 47-02-62
GRUDZIĄDZ STUDIO GRAFIKI KOMPUTEROWEJ (0-51) 218-51
KATOWICE BASTA S.C. (0-32) 51-77-92
KRAKÓW F.H. JASTA (0-12) 25-76-66 w. 102
KROSNO ODRZAŃSKIE P.P. MEDAR (0-68) 83-53-88
LUBLIN XYZ S.C. (0-81) 73-63-23
OLSZTYN A.H. ALMA (0-89) 27-47-75
OPOLE AR-WAL Export-Import S.C. (0-77) 74-64-43
PIŁA P.H. BIS-ELEKTRONICS (0-67) 12-67-27
PIŁA P.H.U.P. PIXEL (0-67) 12-70-24
POZNAŃ HURT-DETAL RYSZARD FRANCZAK (0-61) 67-74-57
RZESZÓW F.H. CENTER S.C. (0-17) 358-96 w. 24
RZESZÓW L.K. AVALON S.C. (0-17) 52-27-07
SŁUPSK P.P.U.H. LINEAR 090526006
SZCZECIN P.P.H. WIZFON 4 S.C. (0-91) 82-04-41
ŚWIDNICA DYSKLAND S.C. (0-71) 25-24-58
TORUŃ P.W. ULMAR S.C. (0-56) 229-11
WAŁBRZYCH ALTRA-POLSKA (0-74) 784-11
WAŁBRZYCH A.H. ELEKTRO-POL (0-74) 786-81 w. 27
WARSZAWA BIURO HANDLOWE - STAWICKI S.C. (0-22) 632-64-20
WITKOWO K/GNIEŹNA H.H.ID. SEDI (0-63) 77-82-71 w. 3715
ZIELONA GÓRA C-N-T ELECTRONIC S.C. (0-68) 27-22-22

MATT
PRZEDSIĘBIORSTWO TECHNICZNO - HANDLOWE
ŁÓDŹ, UL.WIGURY 15, TEL.(0-42) 36 59 24
FAX (0-42) 36 84 33, TLX 885770 MATT PL

PRODUCENT JOYSTICKÓW Z GWARANCJĄ:
MATTjoystick skorpion boomerang

# THE NEVERHOOD

Zaczniemy z grubej rury. The Neverhood to jedna z najlepszych gier wszech czasów. Gra rewelacyjna, niesamowita, oryginalna i kultowa. A co ciekawsze – kontrowersyjna. No bo co to za przygodówka, którą da się skończyć w jedną noc? W której cała rozgrywka polega właściwie na rozwiązywaniu zagadek logicznych rodem z planszówek? W której, było nie było stanowiące podporę gatunku łańcuchy przyczynowo–skutkowe są tak krótkie, że Burek nie obszedłby budy?



Osobny laur należy się muzyce – nigdy w życiu nie słyszałem tak dobrego dźwięku w żadnej grze komputerowej (a ja, JTJ, kilka ich oglądałem, i ja, KN, też). Odjechane, bluesowo–dixielandowe kawałki. Właściwie chęć wysłuchania ich to już wystarczający powód do kupienia płytki (acz, podkreślamy, nie jedyny).



Słowem, The Neverhood to absolutny „must" dla każdego, dla kogo gry komputerowe to coś więcej niż możliwość bezmyślnego wyżycia się. Takiej gry jeszcze nie było i długo nie będzie (chyba że chłopcy z Neverhood Software się pospieszą). Gra jest prosta. Publikujemy tu jednak rozwiązanie, by stresy nie przeszkodziły Wam w delektowaniu się przygodami Klaymena.

## Plastelemaniak

Pamiętaj, Plastusiu Młody! W czasie przygody Klaymen kolekcjonuje kastey wideo – prezent od naszego anioła–plastróża, Willy'ego. Musisz zebrać ich dwadzieścia, aby doprowadzić do (nie)szczęśliwego zakończenia i poznać historię tego pięknego świata (w opisie nie zaznaczaliśmy ich położenia, chyba że znalezienie ich wymaga specjalnej wyprawy). Do odtwarzania tego fascynującego dzieła służą pojawiające się „totutotam" (pozdrowienia dla Grzesia Turnaua) plastelowidy.

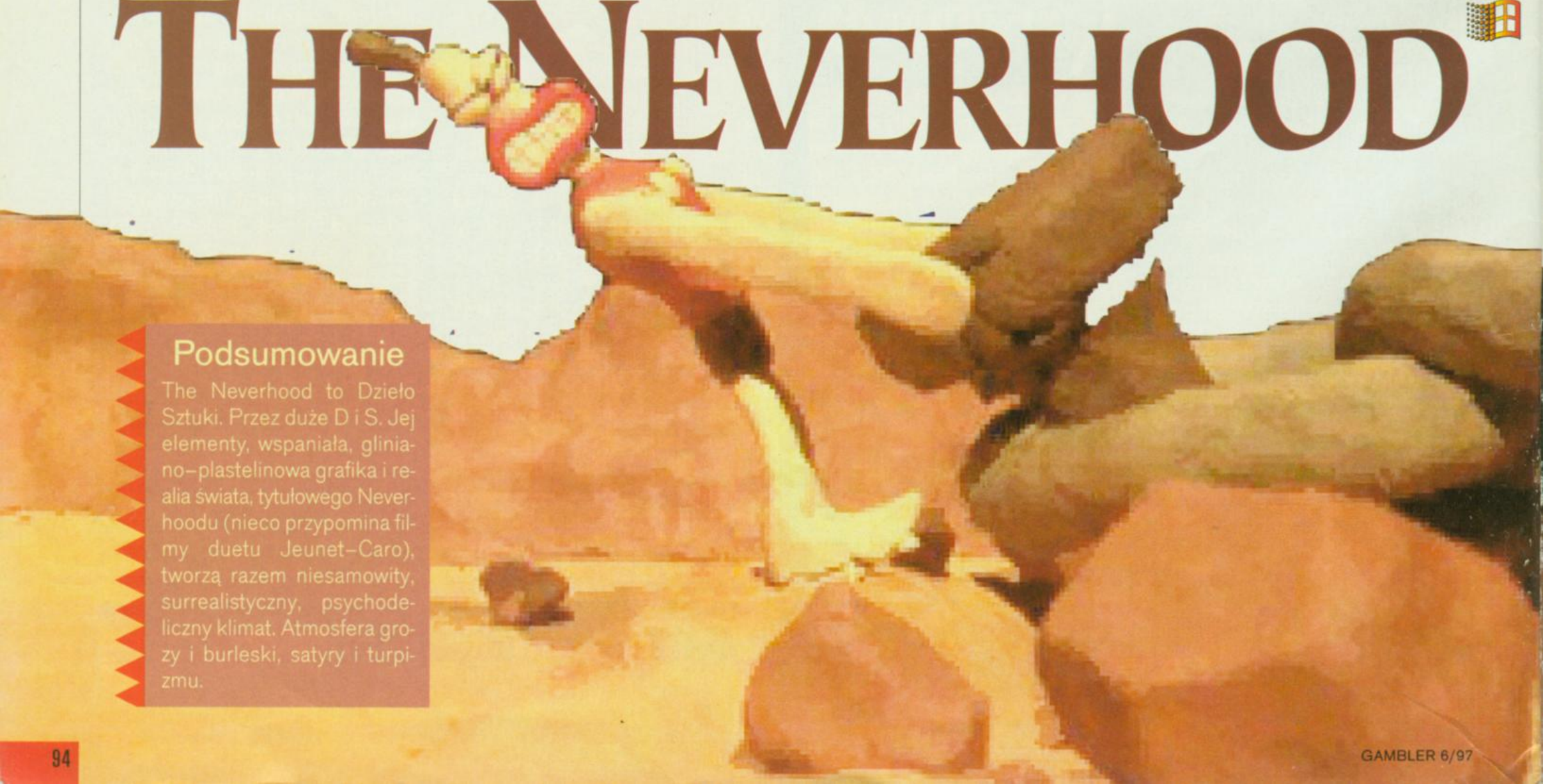
## Plastusiowy pamiętnik

Obudziwszy się w różowym pokoju bez klamek, Klaymen przezwyciężył syndrom „braku dnia poprzedniego" i otworzył drzwi, pociągając trzykrotnie za wajchę po lewej. W niebieskim pokoju zeskoczył na dół, powiesił się na wszystkich spłuczkach po kolei i stwierdził, że druga otwiera drzwi. Przepchał pod nią paskudną rosiczkę i uwiesił się na niej jeszcze raz, po czym wyszedł na zewnątrz. Ruszył na wprost, aż do czerwonego domku. Wewnątrz uruchomił panel i złożył ludka z popularnego materiału TNT (metodą podmieniania zawartości półek), pamiętając, że laseczki dynamitu to te z lontami. Wyszedł drugimi drzwiami na minipustynię, gdzie znalazł niepotrzebną, rozpłaszczoną na ścianie żabę (naszym zdaniem żabę, kolegi Majkowskego – nie) i katarynkę, którą z uporem maniaka zaczął się bawić. Niestety, muzykowanie nie spodobało się pewnemu paskudztwu i Klaymen musiał zwiewać z powrotem do czerwonej chatki. Paskudztwo wykazało się wielką nietolerancją, usiłując biednego Plastusia skonsumować. Na szczęście trotyl i plastelina smakują bardzo podobnie (próbowaliśmy). A zapałka leży na ziemi...

Z powrotem na pustyni. Klaymen spowodował guzikiem wymioty u siedzącego w szafie triceratopsa i wparował do świeżo powstałej dziury po paskudztwie, gdzie zaokrętował się na mały czerwony stateczek jednobruzdowy. Pomknął spiralną bruzdą aż do

**Tego ranka Klaymen obudził się z bólem głowy, czując parszywy smak w ustach. Do jego świadomości powoli docierało, że nie pamięta poprzedniego poranka. Ani też żadnego innego. Uniósł ręce, aby objąć zbolałą głowę. Spojrzał na nie i z przerażeniem stwierdził: „Rany boskie! Jestem z plasteliny!"**

**OWP – Organizacja Wyzwolenia Plasteliny**



### Podsumowanie

The Neverhood to Dzieło Sztuki. Przez duże D i S. Jej elementy, wspaniała, gliniano–plastelinowa grafika i realia świata, tytułowego Neverhoodu (nieco przypomina filmy duetu Jeunet–Caro), tworzą razem niesamowity, surrealistyczny, psychodeliczny klimat. Atmosfera grozy i burleski, satyry i turpizmu.

zielonego guzika, który z radością wcisnął.

Powrócił na skwerek przed swoim domem i udał się do muzeum (budynek z literą H), gdzie zabawił się łamigłówką (też z literą H), zwracając uwagę na kolory. Minął pomarańczowy video-room i wszedł do galerii. Tam zapalił światło i z szerokim uśmiechem minął dwadzieścia osiem (z dokładnością do dziesięciu) pustych screenów, po drodze kosząc z ziemi butelkę i zjeżdżając do małej komórki pod ziemią, żeby wcisnąć niebieski guzi-



czek. Na końcu galerii (uff!) znalazł jeszcze jedną kasetę, po czym z jeszcze szerszym uśmiechem wrócił na skwerek.

Przed białym domkiem włączył drugiego triceratopsa i napił się wody. Coś go podkusiło, żeby napluć do stojących koło drzwi organów: trzy razy do pierwszej rury, raz do drugiej, dwa razy do trzeciej i cztery do piątej, wieńcząc tę misterną operację wduszeniem przycisku. Wewnątrz białego domku odnalazł drabinę i wspiął się po niej do żółtego pokoiku, gdzie (niespodzianka!) wdusił kolejny przycisk.

Ze skwerku nasz Klaymen pomaszerował do fioletowej jaskini, gdzie otworzył drzwi za pomocą niesłychanie skomplikowanego mechanizmu. Przeszedł przez kładkę nad jeziorkiem. Na drugim brzegu zapamiętał kolejność dziwnych fioletowych kutafoników, pojawiających się na ekranie znajdującym się koło plastelinowego rododendronu w doniczce. Jeden z kutafoników wydał dziwny dźwięk – ten sygnał Klaymen wziął sobie szczególnie do serca.

Zainteresowała go stojąca obok carpuszka. Zainstalował się za kierownicą i oddał strzał na chybił-trafił, zupełnie przypadkowo spuszczając wodę z jeziorka (wandal!). Następnie przeszedł przez żółtą bramę, gdzie z klocuszków, dopasowując kolejne elementy do siebie, zbudował kładkę, którą skwapliwie opuścił w dół (albowiem Krysia uwielbia słowo „skwapliwie").

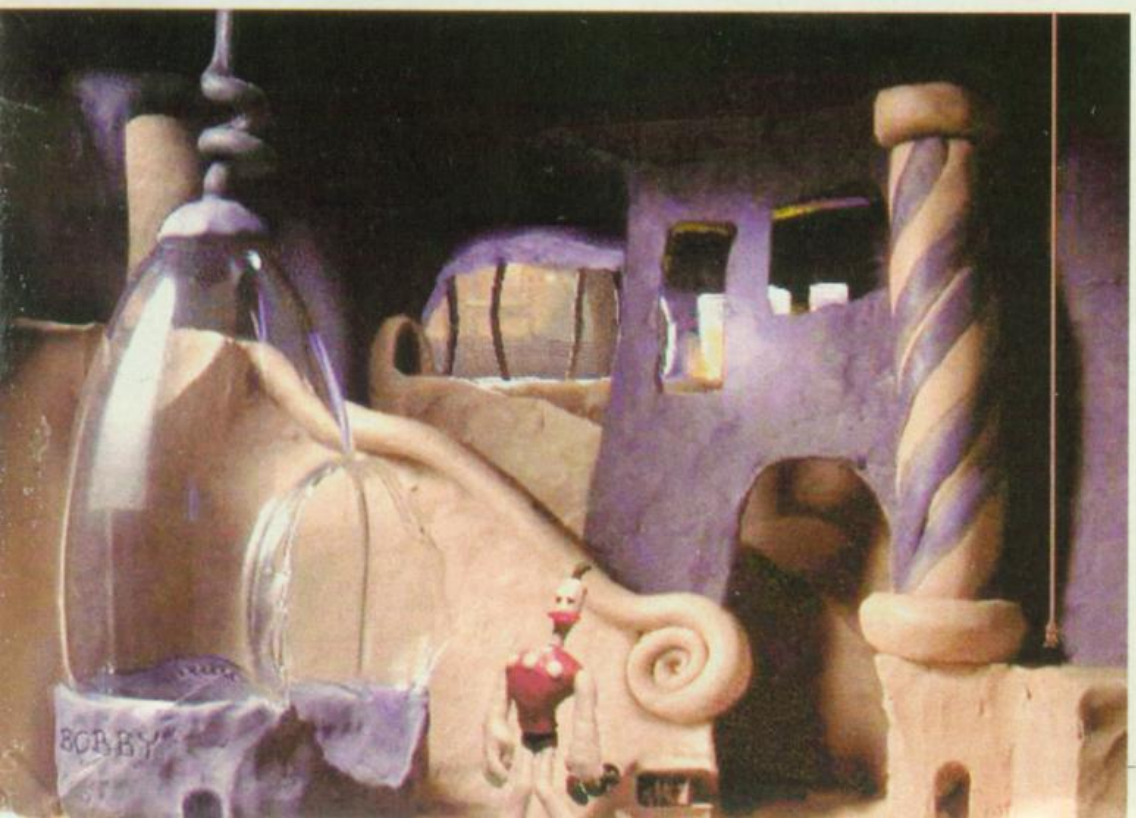
Kładka, prowadząca uprzednio na skwerek, utworzyła teraz schody na dno pustego jeziorka. Plastuś zszedł, a raczej stoczył się na dół, gdzie „wszechpanowała" oblecha. Tam skręcił w prawo i, omijając szerokim łukiem odpływ, dotarł do zielonego, jednobruzdowego stateczku. Pętając się po labiryncie bruzd posłuchał sobie radia (zapamiętał melodię) i pooglądał próbówki z kolorowymi płynami (zapamiętał proporcje), po czym wysiadł z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku. W żółtym domku z anteną ustawił w radiu (które włączało się piątą spłuczką) melodyjkę usłyszaną na górze. Przeszedł przez otwarte teraz drzwi do ciemnego laboratorium. Natychmiast zainteresował się stojącą w rogu oszkloną maszyną. Wlazł do środka i ustawił kryształki kolejno na: niebieski, pomarańczowy, dwa razy niebieski i żółty. Nagle – prrrt! – i już miał dwa cale wzrostu (piszemy cale, bo nie wiemy, ile to centymetrów). Przez małe drzwiczki dostał się na małe schodki, aż do kolejnych małych drzwiczek.

W sali z posągami znalazł malutkie laboratorium, w którym przyrządził sobie drinka według receptury z labiryntu, wstrząsnął, nie wymieszał i wypił. Już jako duży chłopczyk, wcisnął utajniony guziczek na jednym z posągów po prawej stronie. Z sufitu spuściła się drabina. Po niej dostał się do tajemniczego urządzenia z czerwonym guzikiem, które



okazało się teleporterem. Migające przyciski na teleporterze oznaczały możliwe miejsca docelowe, więc wybrał to jedyne, mając nadzieję, że wkrótce będzie ich więcej. Znalazł się na dryfującej w pustce wysepce, gdzie udało mu się zmienić porządek świata dzięki wyciągnięciu z ziemi gigantycznego kołka.

Po wybraniu żółtego guzika Plastuś teleportował się do fioletowej komnaty. Otworzył drzwi pedałem i wytężając swe plastelinowe mięśnie przebiegł przez nie, zanim się zatrzasnęły. Ujrzał krajobraz przypominający poligon atomowy. Ruszył ścieżką przed siebie, minął erozję,



ARwal
Hurtownia komputerowa
Opole 45-776 ul.Wyszomirskiego 1
tel. / fax 077-746443, tel. 0-601746443
e-mail arwal@free.polbox.pl

Gry pełne

| | |
|---|---|
| Chronomaster | 80 |
| Civilization | 80 |
| X-Wing Collectors | 120 |
| Dundeon Master II | 85 |
| FX Fighter | 90 |
| Last Dynasty | 60 |
| Mega Tripak | 60 |
| Mutant Penguins | 80 |
| Onside Soccer | 80 |
| Return Fire | 80 |
| Shannara | 100 |

Virtual Fighter
Doskonała trójwymiarowa bijatyka producent - SEGA

Shareware na każdy temat

Wyścigi
Formuła, gokardy, motocykle, szybkie samochody

Gry hazardowe, Karate, Komnatowe, Logiczne, Planszowe, Przygodowe, Edukacujne, Gry i zabawy dla najmłodszych 1,2, Planszowe, Platformówki, Sieciowe, Strategiczne, Tetris, Sportowe, Strzelanki, Symulatory, Trójwymiarowe koszmary, W szachy, W Karty, Wirtualne Wojenne, Wyścigi, Zręcznościowe

Ciekawe Gry w niesamowitych cenach (pełne wersje) !!!

20
Blue Force
Front Page Sports
Lawn Mover Man

25
Campaign
Campaign 2
Elite Plus
Litil Divil
Megatraveller
Pacific Islands
Pipomania
Shadow President
Twilight 2000

30
Central Intelligence
Empire Soccer
Fast Attack
Star Trek 25th Anniversary

Erotyka
Pussy Galore, City Of Sin, Lucious Lips, Cream Blasts, Juicy Joyride, Homo Alone

35
Blown Away
Inferno
Jungle Strike/ Desert Strike
Slip Stream 5000
System Shock

Litil Divil
poruszasz się małym stworkiem po mrocznych labiryntach, świetna animacja

45
Breach 3
Iron Assault
Primal Rage
Prisoner Of Ice

50
Tank Commander
Pack 4 DeLuxe

All Girl Party
Bare Checks
Smashing
Tight Squezze
Wilde Open
Hot Shoot
Asian Babes 1-5
World Of Sex 1-10
World Of Pinups 1-6
Climax
Hot Horny
Cheeky Chics

zadzwoń aby otrzymać (bezpłatny) pełny katalog !!!

obrócił się i zajął ekranem, na którym zobaczył znajome kutafoniki. Wpisał je w zapamiętanej kolejności, zastępując ten wzięty do serca innym, który teraz wydawał taki sam odgłos. W ścianie obok otwarły się drzwi. Przeszedł przez nie do czerwonego pomieszczenia – tam zebrał kasetki.

Naprzeciw znajdował się domek z fioletowymi drzwiami, który Klaymena wielce zaintrygował. W środku bez wahania nadepnął pedał, powodując bezpowrotne wessanie myszy z serkiem. Ruszył na prawo, gdzie rozwiązał łamigłówkę na ścianie (standardowa partia Memory). Coś go podkusiło, żeby zapamiętać, ile razy jaki rysunek się pojawił. Minął pokój ze ssawką (hhenrykiem?) i poszedł na lewo, gdzie – zgadnijcie co? – kolejna łamigłówka! Rozwiązał ją w taki sposób: za każdym razem wybierał norę wskazywaną jednoznacznie przez nosek myszy. Budka strażnicza uprzejmie się usunęła, a on wszedł do wielkiej kanapki z serem, w której poniewierało się coś w rodzaju rzutnika na kółkach. Przepchnął go aż do dziury w podłodze i obejrzał sobie uroczą mordę Willy'ego do góry nogami. Potem pracowicie dopchał rzutnik aż do ssawki i wessał go w siną dal, mając nadzieję, że wie, co robi.

Kiedy Plastuś wrócił na pustkowie, poszedł do małego różowego domku i niechcący spowodował zmiany w jego architekturze oraz w pogłowiu małych, zielonych, beczących stworków. Bez wahania udał się do jedynego ciekawego miejsca w okolicy, gdzie wpadł do obrzydliwej dziury. Zapamiętał sobie znaczki świecące w ciemności i wsiadł do teleportu. Teraz pora na zielony przycisk – i do zielonej dolinki. W dolince poszedł w lewo tunelem i, nie zwracając uwagi na nawoływania, doszedł aż do zielonej szuflady. Ustawił na minijednorękim bandycie (Robin – one armed man) numerki, które zapamiętał z Memory, i poznęcał się nad robotem.

Za pomocą zielonego guzika przeteleportował się do pierwszej stacji w okolicach laboratorium, wrócił przez kładkę do muzeum. Tym razem wszedł, nie zapalając światła (nie chciał jeszcze raz oglądać badziewia na ścianie) i popędził do kolejnej łamigłówki gnany dziwnym przeczuciem. Tatam! Na ścianie rzeczywiście coś świeciło i Klaymen przezornie zapamiętał, co i w jakim kontekście. Następnie skoczył jeszcze na chwilę do jaskini po paskudztwie, gdzie za pomocą czerwonego jednobruzdowca dotarł do znajomo wyglądającego czerwonego domku i porwał dziwny klucz.

(Later this evening...) Pobiegł z powrotem do armaty, na której z wrodzonym talentem i subtelną finezją ustawił wszystkie świecące znaczki zebrane ze ścian. Potem już tylko w górę, wycelować (czyli na bok) i pif-paf! Efekt był bardzo malowniczy. Plastuś nie mógł się oprzeć pokusie obejrzenia go z bliska.

Po licznych przygodach, w których nie braliśmy żadnego udziału i w których omal nie postradał swego plastelinowego życia, Klaymen znalazł się w strasznie strasznym zamku. Przezwyciężając lęk ruszył w lewo, gdzie uczynił użytek z rzutnika (jednak wiedział, co robi!), żeby oświetlić napis na ścianie. Oczywiście, zapamiętał go. Potem poczłapał na blanki, gdzie popodziwiał widok na pustkę i wziął szpilkę. Za ostatnimi drzwiami znalazł windę, którą udał się w nieznane. W komnacie na górze zapoznał się z treścią kasetek od Willy'ego (Księgi Rodzaju) i wypadł na blanki. Widząc smętnie wiszący w pustce balonik, skrócił jego męki za pomocą szpilki.

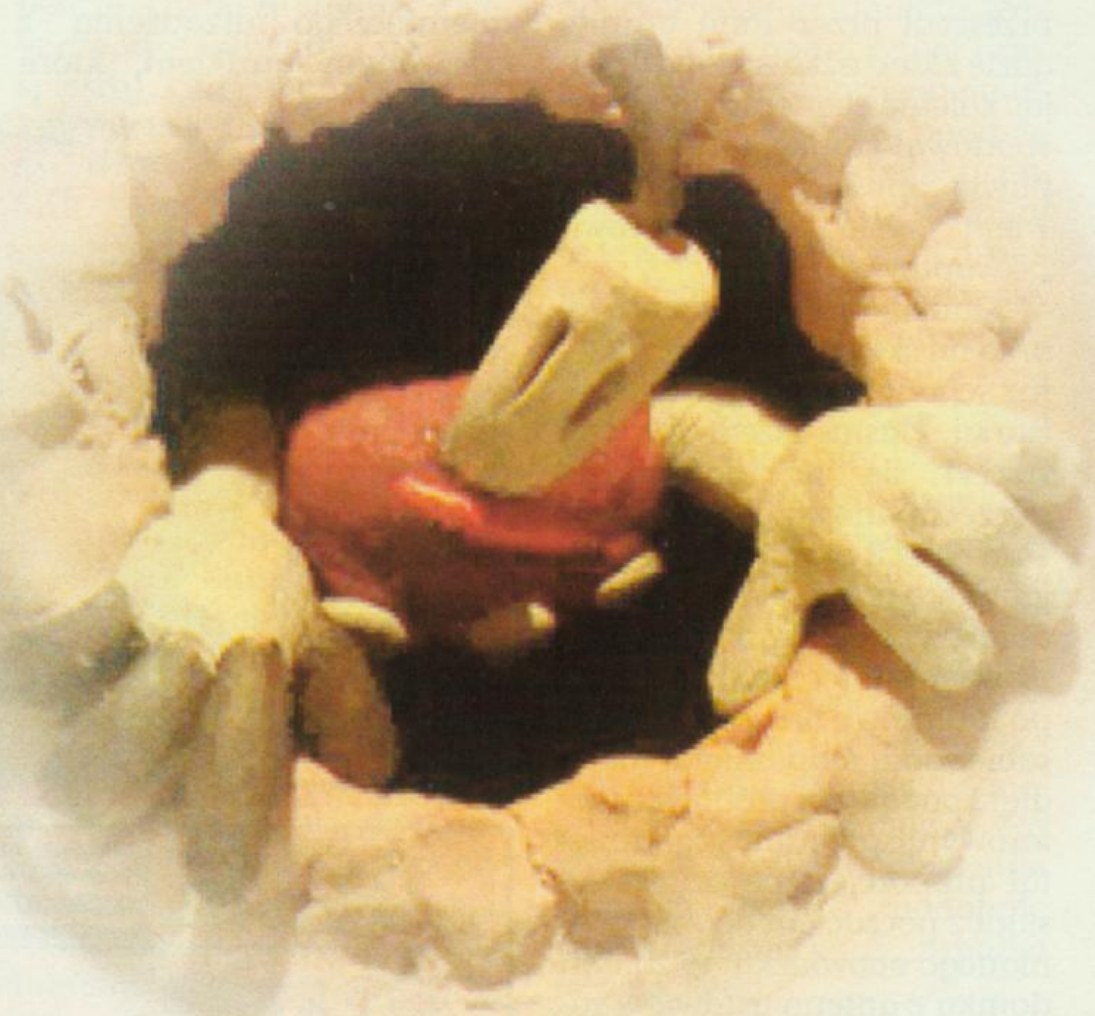
Wrócił windą w znane miejsca, z dolnego poziomu murów zabrał ostatni kluczyk i wszystkie wetknął we właściwe otwory w pokoju za paszczęką. Za otwartymi właśnie drzwiami nadział się na pomieszczenie, przypominające wariację pokoiku ze spłuczkami z jego przytulnego, plastelinowego domku. Otarłszy łzy nostalgii podumał chwilę, jakby tu nakarmić muchołapkę dwiema spłuczkami jednocześnie. Koniec końców, sam posłużył roślince za obiadek – przesunięta na najdalszą lokację wysłała go drogą powietrzną do następnego pomieszczenia.

Za drzwiami czekał już Plastuś Z Wysokiego Zamku (i Trzy Stygmaty Willy'ego Trombone'a), znany też jako Zły Klogg. Klaymen stanął przed wyborem swego życia – wobec konfliktu między Dobrem i Złem. Ale niech to będzie Wasza własna decyzja. So long, cowboys!

**Jakub T. Janicki**
**Tomasz Z. Majkowski**
**Krystyna W. Nahlik**

## The Neverhood

Dystrybucja: Microsoft Polska







Microsoft/Dreamworks 1996

Przygodowa

PC CD-ROM

Grafika: 89%

Dźwięk: 96%

**Ogółem: 91%**

### Wymagania sprzętowe

**486DX/Pentium, CD-ROM 4×, 8 MB RAM, SVGA, karta dźwiękowa, myszka, Windows 95, wyobraźnia przestrzenna, gust (najlepiej dobry)**

impresja

# Ziemia we Wszechświecie

PŁYTY MULTIMEDIALNE

# ZAMEK KRÓLEWSKI W WARSZAWIE

IMPRESJA Wydawnictwa Elektroniczne SA, 60-577 Poznań, ul. Dąbrowskiego 138, tel./fax (061) 473 741

# INTERACT by Multi-Styk



**SV-213 PC SABRE joy analogowy,
fire A, B, C i D, autofire**



**SV-214 PC SABRE PRO joy analogowy,
fire A, B, C i D, autofire, 4 WAY VIEW**



**SV-234 PC POWER PAD PRO
joypad cyfrowo - analogowy, 9 x fiire,
autofire, Throttle, Win'95**



**SV-235 PC PROGRAMM PAD joypad cyfrowy,
programowany, 10 x fiire, autofire, Win'95**



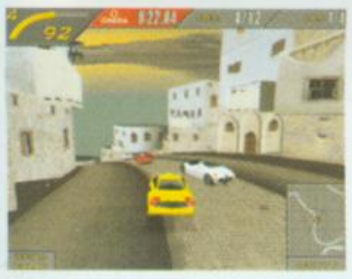
**SV-243 PC MAGNUM 6 joy analogowy,
fire A do F, autofire, Throttle,
4 WAY VIEW, Win'95**



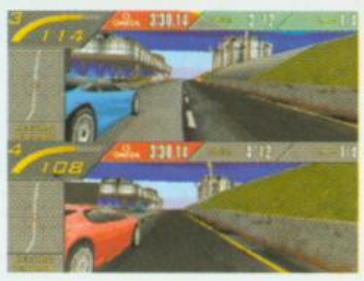
**SV-244 PC CYCLONE 3D joy analogowy,
programowane17 klawiszy, 6 x fire,
autofire, 4 WAY VIEW, Win'95**

MULTI-STYK®

**Dostępne we wszyskich dobrych sklepach komputerowych.
Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie, tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.
Pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. $10^{00}$-$16^{00}$. Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.**







ponad 4000 koni mechanicznych w jednej grze

# 2 GOOD 2 MISS

osiem najsilniejszych i najszybszych samochodów na świecie

## NEED FOR SPEED II



McLaren F1™



Lotus GT1™



Lotus Esprit V8™



Italdesign Cala™



Jaguar XJ220™



ISDERA Commentadore 112i™



Ford GT90™



Ferrari F50™

Przedstawiciel Electronic Arts w Polsce:

IPS Computer Group Sp. z o.o.
ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa
tel. 642 27 66, 642 27 68

ELECTRONIC ARTS™

need for speed 2

wyścig wzdłuż ośmiu najsłynniejszych i najbardziej niebezpiecznych tras na świecie

Dla Windows® 95

### LISTA DYSTRYBUTORÓW

**AMI-COMM**
Gdańsk, ul. Kartuska 245
tel. 058-32 10 44 w. 8

**ARTICA**
Gdańsk Wrzeszcz, ul. Matejki 6
tel. 058-47 02 62

**AVAX**
W-wa, ul. Angorska 15A
tel. 022-617 14 78

**BILANG**
Szczecin, Pl. Rodła 8
tel. 091-59 40 42

**„PLAY"**
W-wa. D.H. „JUPITER" ul. Towarowa
tel. 022-35 42 65

**MARMET**
Zabrze, ul. Wolności 262
tel. 032-171 56 11 w. 460; 175 39 72

**MIRAGE**
W-wa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. 022-671 15 55; 616 15 51

**WALDI**
Wrocław, ul. Klaczki 4/1
tel. 071-325 24 58

**USER**
Kraków, Przemysłowa 12
tel. 012-66 85 00, 56 45 66, 56 50 53

### SKLEPY FIRMOWE:

**ANGUS**
W-wa, ul. Widok 19

**AMIKOM**
Białystok, ul. Piłsudskiego 38

**ARTICA**
Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45

**CATOM**
40-092 Katowice, ul. Mickiewicza 4

**COMAT**
W-wa, Dw. Centralny paw. 12

**CMR DIGITAL**
W-wa, Al. Jerozolimskie 2

**DYNAMIC**
41-200 Sosnowiec, ul. Modrzejowskiej 16

**MIKRO–FAN**
Olsztyn, Pl. Wolności 2/3

**P.H.U. „JANA"**
44-100 Gliwice, ul. Barlickiego 4

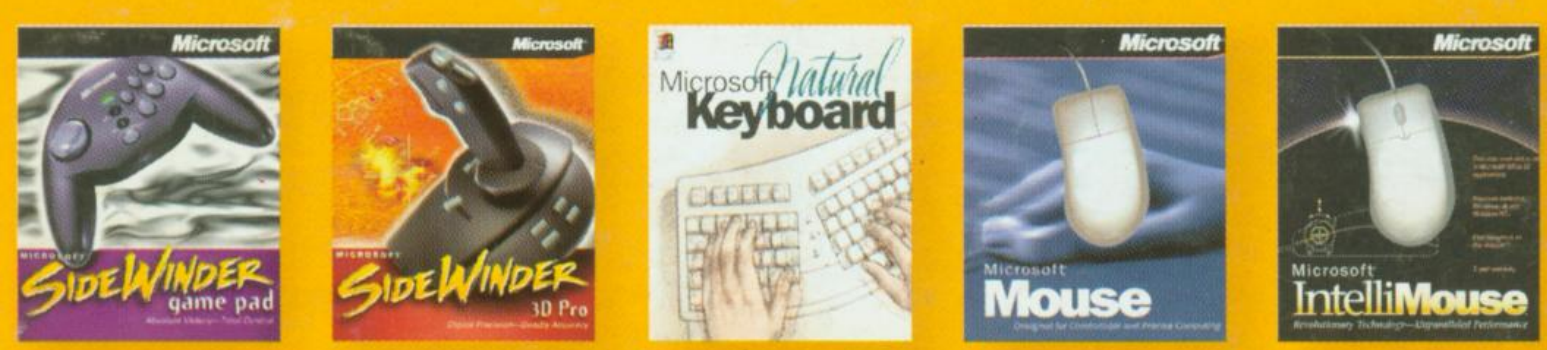
**ULISSES**
Kalisz, ul. Śródmiejska 26

**ORAZ SKLEPY EMPIK**

# 2 GOOD 2 MISS

FERRARI, FERRARI F50, and all associated logos are trademarks of FERRARI S.p.A. Ford and Ford GT90, and all associated logo trademarks used under license from Ford Motor Company. ITALDESIGN, Cal', Nazca C2, and all associated logos are trademarks of ITALDESIGN S.p.A. Some images of the Cal', Nazca C2, and other ITALDESIGN materials ©1997 ITALDESIGN S.p.A. All Rights reserved. Lotus, Lotus Esprit V8, Lotus GT1, Lotus Elise, and all associated logos are trademarks of Group Lotus Limited. McLaren, McLaren Cars Ltd. , McLaren F1, McLaren F1LM," McLaren F1GTR, and all associated logos are trademarks of McLaren Cars N.V. ISDERA, Commendatore 112i, Imperator 108i, and all associated logos are trademarks of ISDERA. Some images of the Commendatore 112i, Imperator 108i, Spyder 033i, and other ISDERA materials ©1997 ISDERA. All rights reserved.. Jaguar and XJ220 are trademarks of JAGUAR CARS LTD, ENGLAND and are used under license. Images of XJ220 © 1997 JAGUAR CARS LTD, ENGLAND. All rights reserved. Need for Speed, Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the United States and/or other countries. Windows is either a trademark or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

# Czekałeś na obniżkę cen? Teraz sprzęt Microsoft w zasięgu ręki!




## Promocja!

## 91 Dni Dziecka z Microsoft

## Między 1 kwietnia a 31 czerwca 97 kupisz prezentowane akcesoria taniej!

**Microsoft®**

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™

Zapraszamy do odwiedzenia
polskiej strony WWW firmy Microsoft:
**http://www.microsoft.com/poland/**

© 1997 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft jest zastrzeżonym znakiem towarowym. Dodatkowe informacje - Infoserwis Microsoft tel. (0-22) 628 69 24.

Promowane produkty można kupić u wybranych dealerów: **Kraków**, User, tel. (0-12) 66-88-54, **Poznań**, Escom, tel. (0-61) 17-22-99; **Warszawa**, APN Promise, tel. (0-22) 616-03-80; CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03 oraz w sklepach:

Microsoft SHOP SHOP

**Białystok:** ESCOM-Białystok, tel. (0-85) 51-44-38; **Bydgoszcz:** ESCOM-Bydgoszcz, tel. (0-52) 22-47-27; **Chorzów:** ESCOM-Chorzów, tel. (0-32) 41-10-18; **Gdańsk**: ESCOM-Gdańsk, tel. (0-58) 48-44-74; PRETOR, tel. (0-58) 47-17-70; **Katowice:** MICOMP, tel. (0-32) 51-30-86; **Kielce:** OPTIMUS-Itech, tel. (0-41) 477-57; **Koszalin:** ESCOM-Koszalin, tel. (0-94) 42-52-74; **Kraków:** ESCOM-Kraków, tel. (0-12) 67-07-10; MULTISOFT, tel. (0-12) 66-95-94; QMK, tel. (0-12) 22-38-86; **Legnica:** KSEROMATIC s.c., tel. (0-76) 54-05-05; **Lublin:** ESCOM-Lublin, tel. (0-81) 55-47-23; **Łódź:** ESCOM-Łódź, tel. (0-42) 32-02-26, SOL SERWIS, tel. (0-42) 37-06-56; **Olsztyn:** ESCOM-Olsztyn, tel. (0-89) 27-03-56; **Opole:** ESCOM-Opole, tel. (0-77) 54-55-86; **Oświęcim:** KOBAX-Systemy komputerowe, tel. (0-33) 42-71-11; **Poznań**: ESCOM-Poznań, tel. (0-61) 51-64-34; ON-LINE Softop, tel. (0-61) 52-36-65; **Radom**: Novatech, tel. (0-48) 360-22-67; **Rzeszów:** ESCOM-Rzeszów, tel. (0-17) 347-26; **Sieradz:** INWAR, tel. (0-43) 750-63; **Szczecin:** OPTIMUS-ATS, tel. (0-91) 62-31-75; **Warszawa:** ESCOM-Warszawa, tel. (0-22) 620-50-17; FONTEX POLSKA, tel. (0-22) 620-34-70; Księgarnia Bankowa, tel. (0-22) 620-21-18; Księgarnia PLJ, tel. (0-22) 628-90-34; KOMPUTERLANDIA, tel. (0-22) 25-51-86.