GAMBLERIADA – nowy adres, stare emocje

GAMBLER 6/98

GAMBLER

Scan by Vangis 2005

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
CZERWIEC
6
ROK 98
Cena 4zł 30gr

Katastrofy nie są niczym złym

Janusz Korwin-Mikke dla GAMBLERA!

Monster 3D II

Demon szybkości powrócił!



Star Trek

GRAMY!



Legacy of Time



Dark Omen



Wszystko o grze...

Battlezone





World Cup 98

Scan by Vangis 2005

139 zł



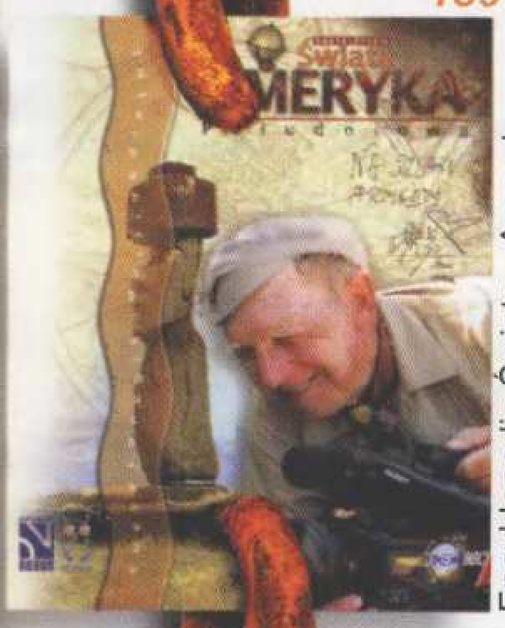
Historia II Wojny Świat. - Blitzkrieg

44 zł



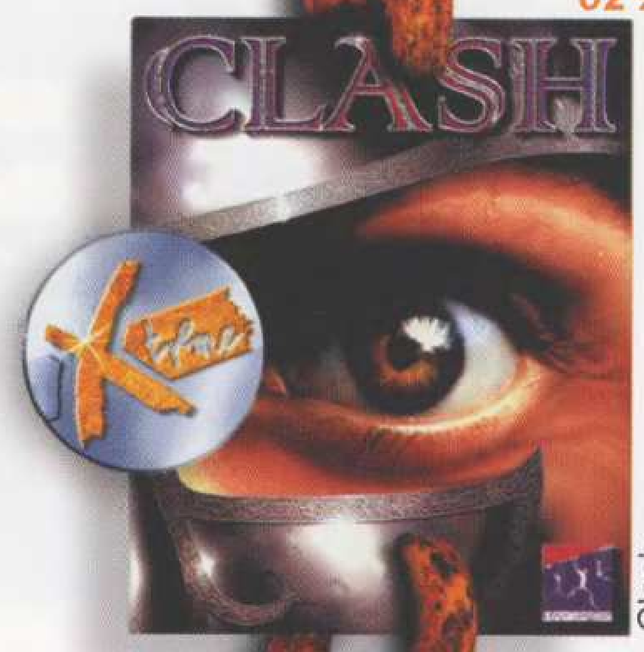
Trzy czaszki Tolteków

139 zł



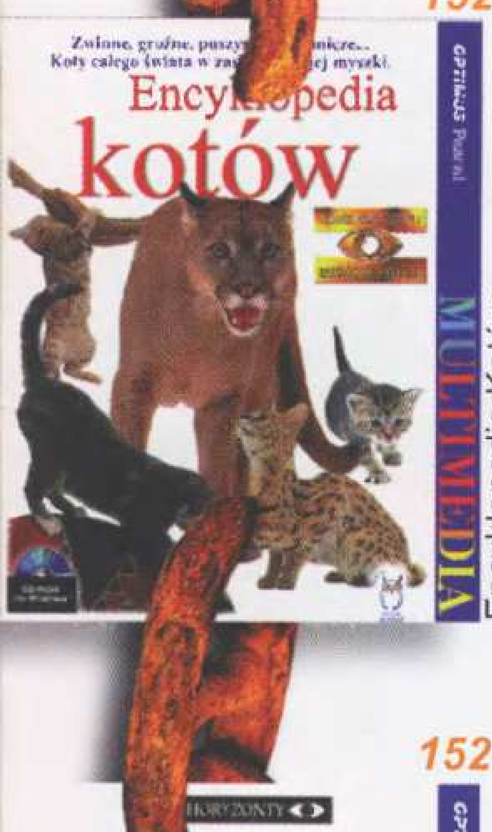
Encyklopedia Świata - Ameryka

62 zł



Clash

152 zł



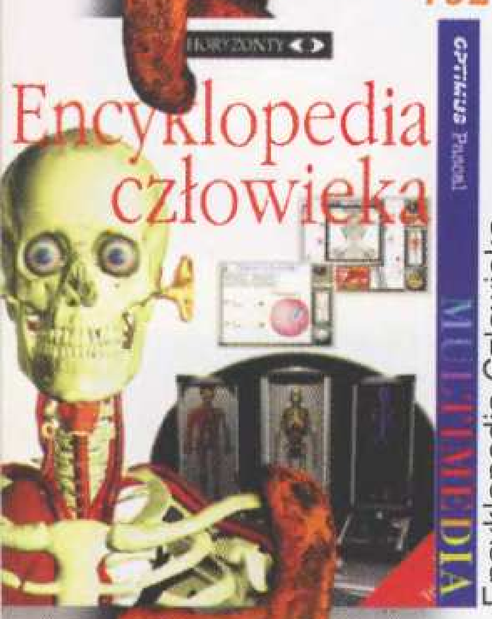
Encyklopedia Kotów

35 zł



Zagadki Lwa Leona

152 zł



Encyklopedia Człowieka

62 zł



Payuta I Bóg Lodu



market 2000

Dom Sprzedaży Wysyłkowej

Nasza oferta PRZYKUJE Twoją uwagę!!!

Bezpłatna infolinia: 0-800 66-002

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

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

Kilka hitów z naszej oferty:
Quake II 125 zł, **Final Liberation** 139 zł, **Carmageddon** 89 zł, **Zork Grand Inquisitor** 134 zł, **Hexen II** 125 zł, **Tomb Rider II** 134 zł, **Dark Reign** 107 zł, **Heavy Gear** 134 zł, **Star Control** 130 zł, **World League Basketball** 139 zł, **FIFA '98** 134 zł, **Panzer General** 134 zł, **Podwójne kłopoty Buda Tuckera** 62 zł, **Fighting Force** 139 zł

A dla najmłodszych:
Lasy Podpoduszańskie 98 zł, **Czarownica Agata** 53 zł, **Multimedialne Ia, Ia, Ia** 53 zł, **Urodziny Prosiaczka** 53 zł, **Marzenia Złotej Rybki** 53 zł, **Tomek i Oskar** 89 zł, **Sekrety Króla** 62 zł, **Herkules Animowana Bajka** 143 zł

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

Scan by Vangis 2005

SPEŁNI TWOJE MARZENIA!









Forsaken

NIE

wymaga

karty

z akceleratorem 3D

Koniecznie odwiedź naszą stronę w internecie

www.cdprojekt.com

Akklaim

CD PROJEKT

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ CD PROJEKT

(0-22) 672 89 09

- Sprzedaż wysyłkowa
- Infolinia na temat produktów
- Obsługa zarejestrowanych klientów

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 81 71; **Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Radom** pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19;
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
E-mail: cdprojekt@cdprojekt.com Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt, CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.

FORSAKEN TM & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie oznaczenia charakterystyczne znaki handlowe i są zastrzeżonymi należą do ich prawnych właścicieli. CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.

(0-94) 34-02-541
ZAMÓW PRZEZ TELEFON !!!

PC CD GRY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®
SKLEP WYSYŁKOWY

GRA MIESIĄCA



NAJSZYBSZE I NAJBARDZIEJ ZAAWANSOWANE TECHNICZNIE WYŚCIGI NIE WYMAGAJĄCE AKCELERATORA!

Zasiądź za kierownicą superszybkiego vexoida. Wyposażone w kuliste pole siłowe motocykle dają kierowcy maksymalnie precyzyjną kontrolę nad jazdą nawet przy ekstremalnie dużych prędkościach. W drodze do mistrzostwa przejdź kolejne tory i zdobądź umiejętność poruszania się z prędkością błyskawicy. Przeciwstaw swoje umiejętności wyścigowe szybkim niczym wiatr rywalom w finałowym wyścigu na torze SPIRALA.





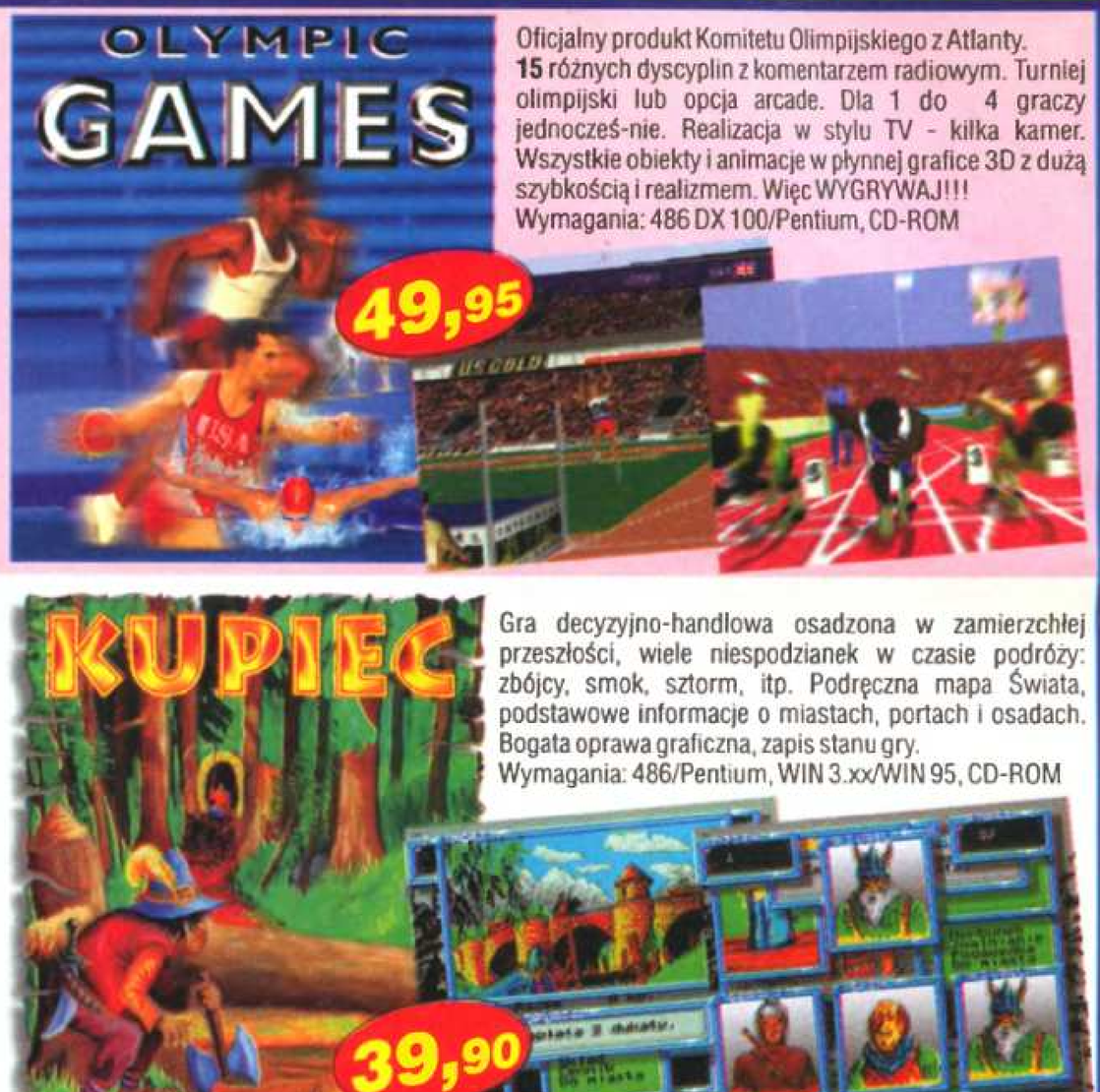
POLANIE

Polska gra strategiczna na komputery IBM PC. Niesamowita podróż do przepełnionego odgłosami nieustannej walki i pulsującego potężną magią świata przodków. Perfekcyjna oprawa graficzna, sterowanie poszczególnymi postaciami.
Wymagania: 486, 8MB RAM, CD-ROM



FRAGILE ALLEGIANCE

Działaj szybko i myśl jeszcze szybciej. Zarządzaj kolonią w nowych światach. Do dyspozycji masz najnowszą technikę i broń. Pamiętaj, życie jest kruche.. a przyszłość leży w Twoich rękach. Możliwość gry wieloosobowej i w sieci
Wymagania: 486DX/PENTIUM, CD-ROM.



Oficjalny produkt Komitetu Olimpijskiego z Atlanty. **15** różnych dyscyplin z komentarzem radiowym. Turniej olimpijski lub opcja arcade. Dla 1 do 4 graczy jednocześ-nie. Realizacja w stylu TV - kilka kamer. Wszystkie obiekty i animacje w płynnej grafice 3D z dużą szybkością i realizmem. Więc WYGRYWAJ!!!
Wymagania: 486 DX 100/Pentium, CD-ROM

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry.
Wymagania: 486/Pentium, WIN 3.xx/WIN 95, CD-ROM



Intensywna mieszanka taktyki i symulacji dochodowego biznesu. Dowodzisz oddziałem perfekcyjnie wyszkolonych i żądnych łupów najemników. Sukces nie będzie łatwy, bo nawet wygrana bitwa, lecz bez spodziewanych łupów może spowodować iż wypadniesz z gry. Ponad 50 najemników, ponad 40 rodzajów broni, kilkanaście misji we wspaniale animowanej grafice SVGA.
Wymagania: 486DX66, 8MB, CD-ROM



JACK ORLANDO



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

LITTLE BIG ADVENTURE



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

DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2

12 gier, 4 CD-ROM

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

139,99

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



- Master of Orion II
- Sim City 2000
- Screamer 2
- Mechwarrior 2
- Jack Nicklaus
- Broken Sword
- Jagged Alliance.
- iM1A2 Abrams.
- Return to Zork
- Atari 2600 Action Pack

MEGAPAK 8 **199,95**

EARTH 2140

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



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

DIE HARD **99,99**



ZMIERZ SIĘ Z NIEZNANYM!
Polska gra na 6 CD-ROM'ach. Wciel się w dociekliwego reportera, badającego losy kolonii badawczej w alternatywnym świecie planety Reah. Odkryj jej mieszkańców oraz to kto naprawdę kieruje tym światem.

REAH **139,99**



- Road Rash,
- Earthworm Jim,
- Ceasar II,
- Heroes of Might and Magic,
- U.S. Navy Fighters,
- A-10 Cuba!,
- Missionforce: CyberStorm,
- Creature Shock,
- Genewars,
- 3D Ultra Pinball 2:Creep Night

11 płyt CD ROM
z 10 super grami Polska instrukcja.

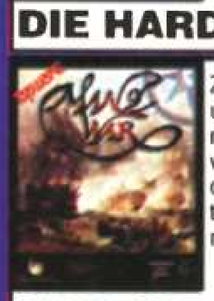
MEGAPAK 7



FINAL CONFLICT

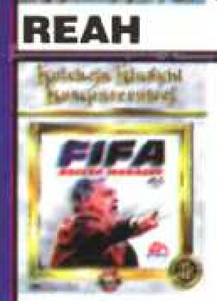
- 6 nowych typów jednostek
- 2 nowe typy budynków
- 1 nowy typ terenu
- 80 nowych misji
- 30 misji sieciowych
- Nowy Soundtrack Techno/Indiustrial

EARTH 2140-MISSION PACK **49,95**



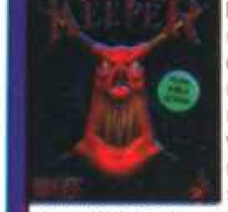
Zmień porządek historii, biorąc udział we wspaniałych bitwach morskich z lat 1765-1815. Rewolucyjna perspektywa FPP i oszałamiająca grafika. 150 okrętów w akcji, możliwość tworzenia własnych scenariuszy.

MAN OF WAR **49,95**



Wybierz zawodników i taktykę, która pozwoli Ci zdobyć puchar. Wszystkie drużyny ligowe z 5 najlepszych państw. 300 elementów stadionu, 7500 zawodników. Wybierz i kontroluj strategię, zmieniaj ją i zawodników w razie potrzeby.

FIFA Soccer Manager **49,90**



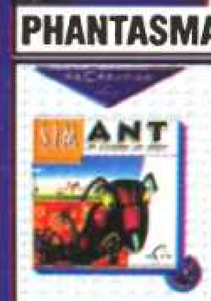
Stań się demonem - strażnikiem lochu, który ma na usługach armie przerażających potworów. Zaprowadź rządy terroru w slelskich krainach na powierzchni. Zniszcz wrogów, którzy łakomie patrzą na Twe bogactwa. Gra w całości spolszczona.

DUNGEON KEEPER **109,99**



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

PHANTASMAGORIA 2 **99,99**



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

SIM ANT **59,99**

PC CD-ROM EDUKACJA



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

PROMOCJA

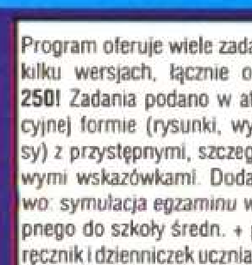
EuroPlus+ ProPack **319,90**
INTERAKTYWNY KURS JĘZYKA ANGIELSKIEGO

EuroPlus+ ProPack
INTERAKTYWNY KURS JĘZYKA NIEMIECKIEGO
399,90

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

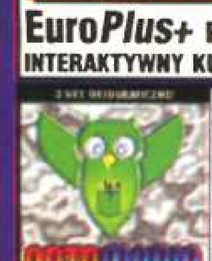
WORD TRANSLATOR **249,99**
Wersja dla WINDOWS 95
Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Pakiet zawiera:
- Słownik Niemiecko-Polsko-Niem. - **105000** haseł
- Słownik Angielsko-Polsko-Ang. - **150000** haseł
- Angielski Słownik synonimów
- Kilkanaście innych słowników narodowych

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



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

Matematyka kl. VII-VIII **39,90**



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

ORTOMANIA **39,90**

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



ABC CHEMII **39,90**



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

EDUKACJA **59,90**

PC 3,5" HD EDUKACJA

ABC CHEMII	39.90
BRZDĄC	39.90
EDUKACJA	59.90
GEOGRAFIA	39.90
HISTORIA	39.90
HYPER SŁOWNIK	49.90
Dla Windows. Słownik ang.-pol, pol.-ang.	
JĘZYK ANGIELSKI	39.90
JĘZYK NIEMIECKI	39.90
KURS PRAWA JAZDY	44.90
Testy przygotowujące do egzaminu na prawo jazdy A, B, C, D, T. 2000 pytań, 300 ilustracji!!!	
MATEMATYKA kl. VII-VIII	39.90
MATMANIA	39.90
ORTOMANIA	39.90
PITAGORAS 3 WIN Matematyka liceum kl. 1-2 PITAGORAS 4 WIN Matematyka liceum kl. 3-4 PITAGORAS 5 WIN Matematyka liceum przygot. do matury.	ZESTAW 69.90

Termin wysyłki 3-14 dni.
Większość paczek wysyłamy w ciągu
24 godzin!!!

Ceny w złotych, zawierają VAT



ZNIŻKA! Szczegóły w kuponie zamówienia.

AMIGA

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



ZNIŻKA! Szczegóły w kuponie zamówienia.

C-64

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

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

(0-94) 34-02-541

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

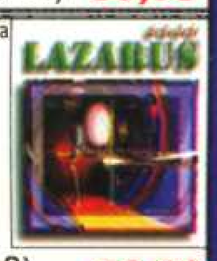
PC 3,5" HD GRY

7 DNI 7 NOCY	44.90
Gra przygodowa po polsku dla dorosłych.	
ARNIE II	29.90
4 misje komandosa Arniego.	
BATTLE ISLE	35.90
Gra strategiczna	
CRAZY CARS II	29.90
Symulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z policjantami.	
FLIPER	39.90
Wszystkie elementy fliperów. 8 stołów.	
INTERN. SOCCER	29.90
Piłka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.	
JAZZ JACKRABBIT	39.90
Doskonała gra platformowa.	
JAZZ JACKRABBIT II	39.90
Dalsze przygody królika.	
KUPIEC	39.90
Gra decyzyjno-handlowa.	
LORDS OF THE REALM	59.90
Średniowieczna strategia.	
MEGALOMANIA	35.90
ROBBO	39.90
Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.	
SKAUT KWATERMASTER	44.90
THE GAMES-OLIMPIADA	29.90
Symulator 30 dyscyplin sportowych.	



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

KUPIEC (Windows) *39,99*



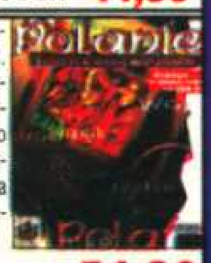
Gra przygodowo-zręcznościowa
- 5 rozbudowanych, doskonałych scenerii,
- skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji, różne rodzaje broni, wiele postaci,
- żywa, 256-kolorowa grafika, realistyczne, efekty dźwiękowe, wieloklatkowe animacje.

LAZARUS (DOS) *39,90*



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

SKAUT KWATERMASTER *44,90*



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

POLANIE *54,90*

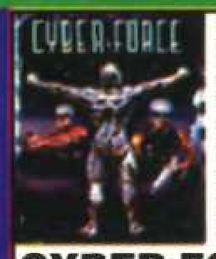


Grą należącą do bardzo popularnej grupy wyścigów samochodowych, widzianych z lotu ptaka. Czekają Cię morderczo trudne zawody na 16 torach.
- Gra dla 1 lub 2 graczy
- Supergrafika, duży dynamizm gry - szczególnie w trybie znacznego zbliżenia trasy

SUICIDE SPEED (DOS) *39,90*

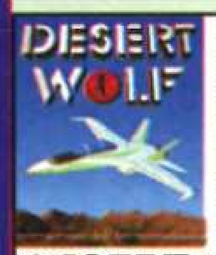
AMIGA

DYSKIETKI	
No Name 3,5" DD, 20 szt.	29,90 zł
DYSAN 3,5" DD, 20 sztuk plastikowe pudełko	39,90 zł
MYSZKI	
MYSZ (do wszystkich modeli)	39,90 zł
ROZSZERZENIA PAMIĘCI	
A500 DO 1MB RAM	54,90
A600 DO 2MB CHIP RAM	94,90
EDUKACJA	
ABC CHEMII	29,90
DEUTSCH TESTER	14,90
ENGLISH TESTER	14,90
GEOGRAFIA	14,90
HISTORIA	14,90
ORTOTRIS	14,90
PITAGORAS 1 (klasy. V-VIII)	29,90
PITAGORAS 3 (klasy I-II liceum)	29,90
GRY AMIGA 1 MB	
ARNIE	16,90
ARNIE II	29,90
ASTRAL	29,90
BARBARIAN	19,99
CLASSIC BOARD GAMES	29.90
DOMAN-GRZECHY ARDANA	36,90
DREENSHAR - DZIEŁO MAGÓW	35,99
F-29 RETALIATOR	25,95
FOREST DUMB FOREVER	29,90
FRANKO	29,90
HEIMDALL 2	39,95
INDIANA JONES	19.99
INTERCALARIS	42,00
INTERNATIONAL SOCCER	29,90
JAGUAR XJ 220 (tylko A500)	29,90
KAJKO I KOKOSZ	39,95
KUPIEC	29,90
LAZARUS	29,90
LEGION - Nowość 1 MB	39,90
LIGA POLSKA MANAGER (Avalon)	29,90
MIASTO ŚMIERCI	29,90
MR. TOMATO	29,90
OLIMPIADA '96	29,90
PINBALL HAZARD	29,90
RAJD PRZEZ POLSKĘ	29,90
RICK DANGEROUS	19,99
RICK DANGEROUS II	19,99
ROAD RASH	29,90
STREET FIGHTER	19.99
STUNT CAR RACER	19.99
SKAUT KWATERMASTER	29,90
SZACHISTA	35,99
TOTAL FOOTBALL	49,90
ZESTAW GIER 1 (4 dyski)	29,90
GRY A500+, 600, 1200	
RYCERZE MROKU	35,90
ISHAR III	44,90
LEGION - (2MB CHIP RAM)	39,90
MISTRZ POLSKI	42,90
PROGRAMY UŻYTKOWE 3,5 " DD	
AMILAB	39,90
AMITEKST PRO GOLD	44,90
ASYSTENT PRO	29,90
DIGI BOOSTER	29,90



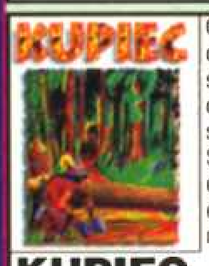
Niezwykła gra przygodowa, kilkaset klatek animacji z profesjonalna muzyką. Profesor Klijsten pracuje nad Cyborgiem T800 o umyśle kilkakrotnie wydajniejszym od ludzkiego ale.. ginie po wybuchu nuklearnym. Co stało się z prototypem T800?

CYBER FORCE *29,90*



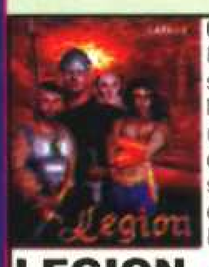
Połączenie symulatora i strzelaniny. Jest XXI wiek, jako pilot - najemnik myśliwca **Pustynny Wilk** walcz przeciwko dyktatorowi Państwa Syberyjskiego, który zagraza Eurazji. Kilkadziesiąt misji z realistycznym dźwiękiem i dynamiczną grafiką.

DESERT WOLF *39,95*



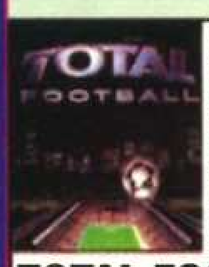
Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC *29,90*



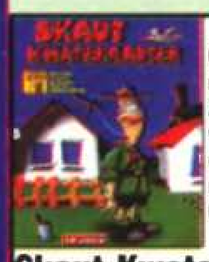
Gra strategiczna z elementami RPG. Trafiasz do świata fantasy, gdzie dowodzisz pięcioosobowym, wielorasowym legionem. Zostań kupcem, zbójem, obszarnikiem, poszukiwaczem skarbów. Animowane postacie, doskonały dźwięk. Nowość 1 MB RAM!!

LEGION *tylko* *39,90*



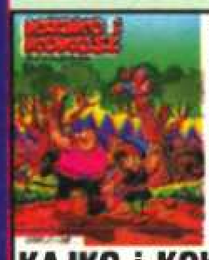
Najlepsza piłka nożna jaką stworzono na komputery AMIGA. Olbrzymia ilość ruchów i uderzeń, rewelacyjna animacja postaci, realistyczne odwzorowanie ruchu piłki. Gra dla 1 lub 2 graczy, 4 turnieje i 50 międzynarodowych drużyn.

TOTAL FOOTBALL *49,90*



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

Skaut Kwatermaster *29,90*

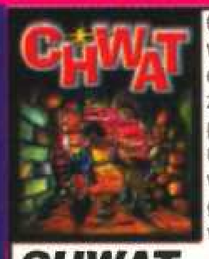


Znani z komiksu bohaterowie w we wspaniałej grze przygodowej. Będziesz uczestniczył w zabawach i niebezpiecznych przygodach, spotkasz kasztelana Mirmiła i jego żonę Lubawę, czarownicę Jagę, Hegemona ze zbójami i całą resztę postaci z komiksu.

KAJKO i KOKOSZ *39,95*

COMMODORE C-64

EDUKACJA	
CHEMIA	7.95
Test. 25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
GEOGRAFIA	7.95
Test. 18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
HISTORIA	7.95
Test. 17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
JĘZYK ANGIELSKI	7.95
Język angielski, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
JĘZYK NIEMIECKI	7.95
Język niemiecki, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
ORTOTRIS	7.95
Gra ucząca ortografii, w stylu TETRIS'a.	
HARDTRACK COMPOSER	8.90
Profesjonalny edytor muzyczny.Tworzenie własnych i odtwarzanie gotowych utworów.	
GRY	
3D LUNATTACK	7.95
CHWAT	7.95
DRIP	7.95
Agent Drip atakowany przez stwory zbiera pogubione monety .	
ETERNAL	7.95
Android Eternal bada napromieniowaną, byłą fabrykę robotów. Super grafika,wiele etapów.	
KLAX (kaseta)	7.95
Gra logiczno-zręcznościowa.	
KLEMENS	7.95
Bohater w pełnym niebezpieczeństw świecie ratuje swych braci. 256 komnat !!!	
KOŚCI & POKER	7.95
Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.	
KUPIEC - wersja całodyskowa	19.90
KUPIEC - wersja kasetowa	7.95
LATER	7.95
Wyprowadź małego Latera z groźnych lochów	
LAZARUS	7.95
MIECZE VALDGIRA II	7.95
NIGHTBREED (kaseta)	7.95
Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa	
PUFFY'S SAGA (kaseta)	7.95
Wieloetapowa gra zręcznościowa.	
PUZZNIC (kaseta)	7.95
Gra logiczno-zręcznościowa.	
RODEO GAMES - (kaseta)	7.95
Gra zręcznościowa. 7 konkurencji rodem z Dzikiego Zachodu.	
SKATE WARS (kaseta)	7.95
Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej	
SLATERMAN	7.95
Pomóż kosmicie naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma stworkami.	
TRIADA - 3 gry	7.95
TIMTRIS-jak Tetris, ASHIDO-układanie kamieni wg reguł, BOMBI-zniszcz wroga bombami.	
AKCESORIA	
ACTION PLUS 6.7	39.90
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 20 razy !!!. Bardzo wiele dodatkowych funkcji.	
FINAL III	29.90
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 15 razy !!!. 60 dodatkowych funkcji.	
NN 5,25" DD pud. 20 szt.	13.90
Dyskietki bezfirmowe, paczka 20 szt. Nośnik BASF.	



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

CHWAT *tylko* *7,95*



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

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



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

ETERNAL *7,95*



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

(kaseta)

NIGHTBREED *7,95*



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

GEOGRAFIA *7,95*



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

MIECZE VALDGIRA II *7,95*



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

LAZARUS *7,95*

JAK ZAMAWIAĆ

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

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

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE

(0-94) 34-02-541

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

ZAMÓWIENIA POCZTOWE

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

TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1

Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 1.07.98. Termin realizacji 3-14 dni.

G06 Kupon zamówienia

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

Nazwisko, imię: . . . . . .

ul./miejsc. . . . . .

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

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

Zamówiłem programy na PC za min. 65 zł, mam prawo zamówić dodatkowo jedną z poniższych, tanich gier:

1. KUPIEC (CD) + płyta CD DEMO 1	❑ 9,95 zł
2. LAZARUS (DOS - 3,5" HD)	❑ 9,95 zł
3. SLATERMAN (DOS - 3,5" HD)	❑ 9,95 zł
4. KOSIARZ UMYSŁÓW CD-ROM	❑ 9,95 zł

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

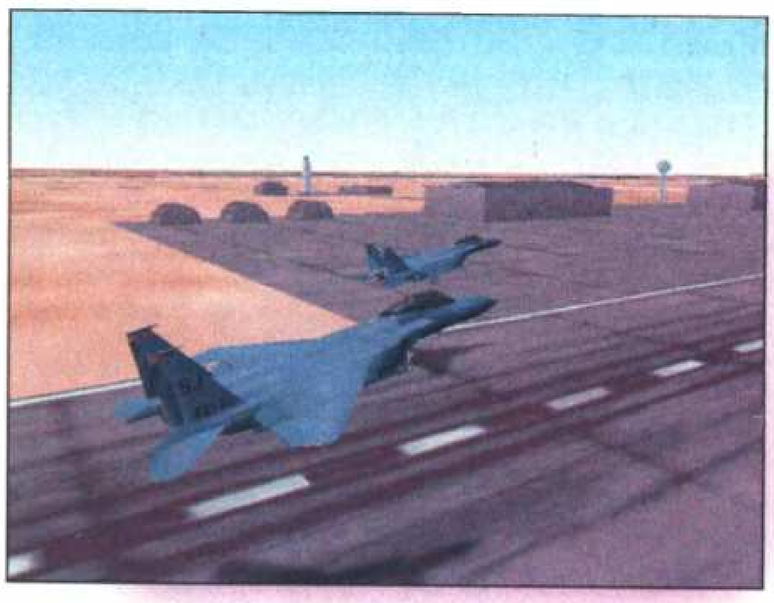
Zamówiłem min. 2 programy na AMIGĘ, mam prawo zamówić dodatkowo, w promocyjnej cenie, grę:
KUPIEC ❑ 7,95 zł

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

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

G06

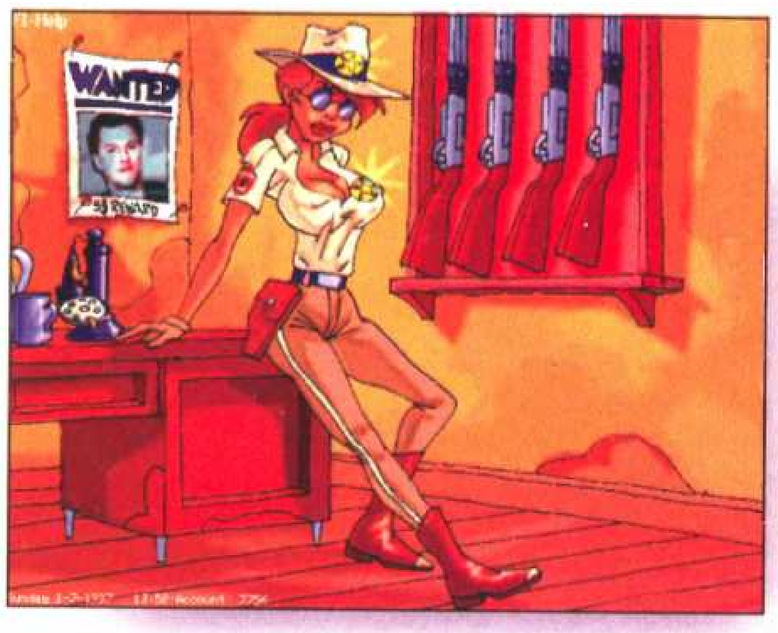
Scan by Vangis 2005



F-15. Nowy symulator ze stajni firmy Jane's wykorzystuje engine stworzony dla rewolucyjnego Longbow 2. Ta znakomicie wykonana i bardzo realistyczna gra ucieszy wszystkich miłośników F-15, zwłaszcza że od czasu wydania ostatniego, legendarnego już symulatora tej maszyny minęło ponad 5 lat.



Star Wars Rebellion. Rozczarowanie. Zamiast epopei na miarę Gwiezdnych Wojen dostaliśmy grę zaledwie dobrą, głównie dzięki bohaterom i atmosferze. Chociaż nominalnie jest to RTS, spodoba się raczej zwolennikom strategii z podziałem na tury.



Wet: The Sexy Empire. To ci dopiero wymiar sprawiedliwości... Niech Was jednak pozory nie zwiodą, za tą frywolną tematyką kryje się porządna gra ekonomiczna – oczywiście, przeznaczona tylko dla dorosłych graczy.



SEGA Touring Car Championship. Kolejna konwersja z automatów na PC, najlepsze obecnie zręcznościowe wyścigi – krótko mówiąc, Sega Rally starsza o rok.

Na płycie ..... **str. 8**

NEWS ..... str. 10
Wizardry 8 ..... str. 13

RYNEK
Kiermasz multimediów ..... str. 14
FIC ulży portfelom graczy? ..... str. 14
Wieści ..... str. 14

TARGI
Gambleriada Wiosna '98 ..... str. 16
Turnieje, turnieje, turnieje... ..... str. 16
Wirtualna Lista Przebojów Gier Komputerowych ..... **str. 19**

RECENZJE
Przewodnik Czytelnika ..... str. 20
Legacy of Time ..... str. 20
TOCA Touring Car Championship ..... str. 22
SEGA TCC ..... str. 23
Star Wars Rebellion ..... str. 24
StarCraft ..... str. 25
Liberation Day ..... str. 26
iPanzer '44 ..... str. 27
World Cup 98 ..... str. 28
F-15 ..... str. 29
Black Dahlia ..... str. 30
Reah ..... str. 31
Dark Reign: Rise of the Shadowhand ..... str. 32
Dark Colony: The Council Wars ..... str. 32
Tomb Raider: Unfinished Business ..... str. 33
Wyspa 7 skarbów ..... str. 33
Zagadki Lwa Leona ..... str. 34
Lords of Magic – siedem rozczarowań ..... str. 34
Balls of Steel ..... str. 35
Starożytne cywilizacje ..... str. 36
Encyklopedia człowieka ..... str. 36
Zostań małym Picasso ..... str. 37

HARDWARE
Monster 3D II – już jest! ..... str. 38
GamblerClub ..... **str. 40**

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

TeTe ..... str. 43

KONKURSY
Konkurs Overboard! firmy Psygnosis ..... str. 54
Konkurs Sub Culture ..... str. 54

REAKCJE REDAKCJI ... str. 56

INFORMACJE
Dystrybutorzy gier z numeru 6/98 ..... str. 58
Spis ogłoszeń ..... str. 58
Kupon i zasady prenumeraty ..... **str. 59**

TEMAT NUMERU
Star Trek ..... str. 62

INTERNET
Własne WWW (cz. 2) ..... str. 68

PUBLICYSTYKA
Kataklizmy nie są niczym złym ..... str. 70

VARIA'tkowo
Powrót Jedi ..... str. 72
Real & virtual life ..... str. 72
Pracuj, pracuj ..... str. 72

NewsPad ..... str. 74

OPISY
Dark Omen ..... str. 78
Lords of Magic ..... str. 82
Battleground 8: Prelude to Waterloo ..... str. 86
Battlezone ..... str. 90
Uprising ..... str. 94
Wet: The Sexy Empire ..... str. 96

Indeks programów numeru

Program	Nazwa działu	Strona
Balls of Steel	Recenzja	str. 35
Battleground 8: Prelude to Waterloo	Opis	str. 86
Battlezone	Opis	str. 90
Black Dahlia	Recenzja	str. 30
Dark Colony: The Council Wars	Recenzja	str. 32
Dark Omen	Opis	str. 78
	Rozwiązanie	str. 52
Dark Reign: Rise of the Shadowhand	Recenzja	str. 32
Encyklopedia człowieka	Recenzja	str. 36
F-15	Recenzja	str. 29
Final Fantasy VII	Rozwiązanie – cz. 2	str. 52
iPanzer '44	Recenzja	str. 27
Legacy of Time	Recenzja	str. 20
Liberation Day	Recenzja	str. 26
Lords of Magic – siedem rozczarowań	Recenzja	str. 34
Lords of Magic	Opis	str. 82
Reah	Recenzja	str. 31
SEGA TCC	Recenzja	str. 23
StarCraft	Recenzja	str. 25
Star Wars Rebellion	Recenzja	str. 24
Starożytne cywilizacje	Recenzja	str. 36
TOCA Touring Car Championship	Recenzja	str. 22
Tomb Raider: Unfinished Business	Recenzja	str. 33
Uprising	Opis	str. 94
Wet: The Sexy Empire	Opis	str. 96
World Cup 98	Recenzja	str. 28
Wyspa 7 skarbów	Recenzja	str. 33
Zagadki Lwa Leona	Recenzja	str. 34
Zostań małym Picasso	Recenzja	str. 37

Scan by Vangis 2005

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
CZERWIEC 1998

Gambler · Numer 6 (55), rok szósty
Nakład: · 24 500 egz.
Numer indeksu: · 324418
Numer ISSN: · 1230-8676
Gambler CD · Numer 6
Nakład: · 40 000 egz.
Numer indeksu: · 321753
Numer ISSN: · 1427-0307

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

Autorzy: · Marcin Borkowski
· Mariusz Gabryś
· Jakub T. Janicki
· Lech W. Piotrowski
· Łukasz Skawiński
· Tymoteusz Tchórzewski
Projekt graficzny (layout): · Piotr Kakiet

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

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

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

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

WYDAWNICTWO LUPUS

Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem
Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

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

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

Zegar i mistrzostwo

Dawno temu istniało państwo Związek Socjalistycznych Republik Radzieckich (inni mówią: Sowieckich). Trzy pierwsze człony jego nazwy były jak najbardziej kłamliwe i nie na miejscu, co jednak nie jest przedmiotem naszych rozważań. Młodsi czytelnicy owego państwa zapewne już nie pamiętają i całe szczęście. Dlaczego o tym piszę? Otóż władcy ZSRR byli nader ambitni: ich państwo musiało produkować wszystko największe, najliczniejsze, najlepsze i w ogóle naj. Powstało na ten temat wiele dowcipów, w tym taki:

– Czym wyróżniają się radzieckie zegarki?
– Są najszybsze na świecie.

Do naszej redakcji docierają czasem pytania: „Czemu to lub tamto zrecenzowaliście później niż konkurencja?" Najbardziej naturalna odpowiedź to taka, że konkurenci szybciej zdobyli pełną wersję gry, szybciej ją przetestowali i szybciej wydrukowali tekst. Bywa i tak, nie przeczę. Nikt nie jest doskonały i ostro pracujemy nad poprawą. Niemniej takie przypadki są rzadkie.

Rzeczywistość jest o wiele bardziej skomplikowana. Otóż na krajowym rynku prasy branżowej toczy się wyścig o to, kto zbuduje najszybszy zegarek świata. Przypatruję się temu czasem z uśmiechem, czasem z zażenowaniem. Z uśmiechem wtedy, gdy ktoś recenzuje grę Dungeon Keeper na okrągły rok przed jej wydaniem i to w sytuacji, gdy w wersję beta nikt poza pracownikami Bullfroga nie grał (nie miało jej nawet Electronic Arts, małe firmy producenckie strzegą swoich sekretów). Z zażenowaniem, gdy redakcje dwóch poważnych tytułów wykłócają się, która pierwsza opublikowała World Exclusive Review czegoś tam. Sprawa mnie ani grzeje, ani ziębi, ale na pewno nie stawia to w dobrym świetle polskiego rynku. Chociaż na Zachodzie redaktorzy pism o grach też potrafią sobie urządzać karczemne awantury i podawać nakłady i sprzedaż (są bowiem, drogie dziateczki, takie państwa na świecie, gdzie nakład pisma nie jest rzeczą wstydliwą i wywołującą furię u pytanego wydawcy) w tak zagmatwany sposób, że nie wiadomo, kto naprawdę jest największy.

Jeśli ktoś pisze quasi-recenzję gry na podstawie danych z Internetu i informacji prasowych – jego strata, Czytelnicy głupi nie są. Jeżeli robi to na podstawie niepełnej wersji beta (pewne pismo niedawno zrecenzowało StarCrafta na podstawie wersji pozbawionej trybu single player) – patrz wyżej. Trafiają się jednak przypadki bardziej złożone. Oto na przykład ktoś jedzie na Zachód i tam w siedzibie firmy gra sobie w wersję beta programu. Jak to oceniać? Po pierwsze, zawsze to dziennikarski sukces. Po drugie jednak, nie jest miarodajne ocenianie gry po kilku godzinach testowania jej na komputerze wielkiej mocy, na którym po prostu MUSI dobrze działać (gdzie jak gdzie, ale w działach marketingu wszystkie produkty wyglądają doskonale). Można na tej podstawie zrobić preview, ale przyznawać grze notę?

Sprawa na tym się nie kończy. Nie uważam za stosowne opisywania gier, które miały swoją premierę w USA czy na Zachodzie, a do Polski docierają z opóźnieniem. Tak ta branża działa, że w różnych częściach świata różne są daty premier i trzeba się do tego dostosować. W magazynach filmowych jakoś nie widzę recenzji filmów, które weszły na ekrany amerykańskie, a u nas pojawią się za pół roku (tak najczęściej bywa!). Piraci nie mają opóźnień, a pismo, które publikuje recenzję gry na dwa miesiące przed jej pojawieniem się w sprzedaży, staje się ich wspólnikiem i organem reklamowym, choćby działało w najlepszej wierze.

Uważam, że dobry magazyn o grach musi przypominać zegarek: nie może być ani za szybki, ani za wolny. Powinien zamieszczać recenzje gier w chwili, gdy pojawiają się w legalnej sprzedaży w Polsce. Powinien recenzować pełne wersje, po długim i wnikliwym testowaniu, najlepiej na kilku różnych komputerach. Ponieważ doradzamy Wam zakup pewnego produktu, więc powinniśmy dokładnie poznać taką wersję, jaką będziecie kupować – dotyczy to także jakości tłumaczenia instrukcji i pudełka.

Kilka branżowych pism opublikowało ostatnio wyniki ankiet czytelniczych. Prowadziliśmy ankietę i my. Porównanie wskazuje, że Gambler jest pismem dla starszych Czytelników. Aż 10% z Was jest po trzydziestce, 29% – między 20 a 30 rokiem życia, zaś poniżej 15 lat (w kategorii, w której niektórzy konkurenci mają ponad 50% klienteli) – tylko 18%. Można więc powiedzieć, że czytają nas osoby niekoniecznie poważne, ale cokolwiek dojrzalsze i bardziej doświadczone. Żądają od nas, byśmy ferowali wyroki rozważne, oparte na silnych przesłankach. Dlatego recenzujemy gry w wersjach finalnych i po odpowiednio długim testowaniu. Dlatego po przeczytaniu opublikowanej w Gamblerze recenzji Czytelnik może iść do sklepu i kupić legalną wersję gry.

Bo Gambler nie jest Związkiem Radzieckim.

Alex

Scan by Vangis 2005

NA PŁYCIE

X-COM Interceptor

Obejmujesz komendę nad elitarnymi siłami ziemskimi, które mają spotkać Obcych w głębinach kosmosu i zniszczyć ich. Zarządzasz finansami X-COM-u, rozbudowujesz bazy, kierujesz pracami naukowymi nad uzbrojeniem i technologiami Obcych. Minimalne wymagania: P166, 16 MB RAM, WIN, DX5



Die By The Sword

W świecie pełnym przebiegłych potworów i śmiertelnych pułapek możesz polegać tylko na sobie i stali w dłoni. Walczysz w ciasnych korytarzach podziemnych labiryntów oraz na otwartych przestrzeniach.

Minimalne wymagania: P100, 16 MB RAM, WIN, DX5



Final Liberation

Strategia turowa, rozgrywająca się w świecie gry Warhammer Epic 40,000. W dalekiej przyszłości na planetę Volistad, zamieszkaną przez ludzi, napadły siły orków. Demo zawiera tylko jeden scenariusz, w którym gracz występuje po stronie ludzi. Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX5



Wszystkie gry w wersji playable

Fighting Force

Jedna z lepszych bijatyk 3D na komputer PC. Znakomite efekty graficzne i dźwiękowe. Gracz wciela się w jedną z czterech postaci. Walczy z wrogo nastawionymi osobnikami, może też „poćwiczyć" ciosy na samochodach, bramach itp. Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX5, akcelerator 3D



Ancient Evil

Pieczę nad Kryptą Starożytnych sprawował arcymag Alaric. Teraz ogłosił wysoką nagrodę dla tego, kto wejdzie do Krypty i przeżyje – do tej pory udało się to tylko Alaricowi i Jetraalowi the Heroic, który 300 lat temu zmarł w tajemniczych okolicznościach. Teraz duch Jetraala powrócił i przepowiada zagładę. Minimalne wymagania: P120, 16 MB RAM, WIN, DX5



Forsaken

Gra przypomina Descenta. Barwna, wspaniała grafika. Demo odsługuje aż 11 typów akceleratorów 3D – możecie je uruchomić tylko, jeśli posiadacie jeden z nich.

Minimalne wymagania: P120, 16 MB RAM, WIN, DX5, akcelerator 3D.



Industry Giant

Zajmujesz kierownicze stanowisko, musisz zniszczyć konkurencję i wywindować swoją firmę na szczyt.

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



Panzer Commander

Rozbudowany symulator czołgu z czasów II wojny światowej. Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX5

Scan by Vangis 2005

Liberation Day



Wrogowie są bezlitośni. Mają wspaniałe uzbrojenie, sojuszników o nadnaturalnych zdolnościach i przewagę liczebną. Ty działasz z zaskoczenia... Do dyspozycji masz 28 specjalistycznych jednostek. Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX5

Motorhead



Znakomita rozrywka dla miłośników wyścigów samochodowych. Płynna animacja, znakomite efekty świetlne i to wszystko w demku bez dopału 3D.

Minimalne wymagania: P133, 24 MB RAM, WIN, DX5

Outwars

Ludzie wierzyli, że są we wszechświecie sami. Gdy część kolonii zniszczyła nieznana siła, na miejsca wypadków wyruszają elitarne jednostki wojskowe.

Minimalne wymagania: P133, 16 MB RAM, WIN, DX3

Powerboat Racing



Według autorów – najbardziej realistyczne wyścigi motorówek. Skocznie, slalomy między tankowcami i barkami, ukryte skróty i ogromna szybkość. Minimalne wymagania: P120, 16 MB RAM, WIN, DX5

Semper Fi

Strategiczna gra turowa. Korpus Marine USA, wytrenowany i wyekwipowany do działania w każdych warunkach...

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

Seven Kingdoms: Ancient Adversaries

Kontynuacja ciekawej strategii, w której gracz buduje średniowieczne imperium. Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX5

Target

Polska gra FPP. Gracz wciela się w postać sabotażysty, komandosa lub snajperki. Demo przeznaczone jest do gry w trybie deathmatch, w sieci lub na podzielonym ekranie.

Programy czytelników

Alien Hunters	Motocross	Speedway '98	Wyścigi
MK_Swir	Runners	Trix	

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

KONKURS!!!
każdy zamawiający na kuponie od 01.05.97 do 31.07.98 bierze udział w naszym konkursie:
zamawiam:
.....
.....
imie i nazwisko.....
.....
adres.....
.....
do wygrania 10 CD (niespodzianka)
16 bitowa karta dźwiękowa
i klawiatura muzyczna MIDI

Extra levels
Dodatkowe poziomy do gier: Civilization2, Command&Conquer, Dark Forces, Doom2, Duke Nukem, Grand Prix II, Heretic&Hexen, Quake, MS Flight Simulator, Need for Speed, US Navy Fighters, Wing Commander, Warcraft
Kupując 2 "Extra Levels" 1 otrzymujesz gratis!!!

Świat Emulatorów II
Płyta zawiera zestaw emulatorów wielu popularnych komputerów: Amiga, Apple, C64, ZX Spectrum Wraz z nimi setki znanych programów i gier a wszystko to na twoin PC.

DIVA X
Gra erotyczna Zadaniem gracza jest doprowadzić Divę do maksymalnej rozkoszy, za co ona odwzajemni się profesjonalnym seksem. Na końcu zabawy czeka cię niezła nagroda!

Super Gry w super cenach (pełne) !!!

25 zł
Lawn Movwrman
Battle Best, Inferno
Cats, Azrwal Tear
Slip Stream 5000
Fifa Soccer
Dragons Lair
Conuest of The New World
Jungle/Desert Strike
Blown Away
Return Fire
Last Dynasty

39 zł
Earth 2140, Campaign
Age of Rivers +

50 zł
Realms of Arkania
Przygodówka super efekty specjalne i animacje ponad 50 przeciwników, 100 rodzajów broni.
Jack Orlando
Man of War
CD DeLuxe Pack4
- Chesmaster 4000
- M.B. Type Master
- World & US Atlas
Chronomaster
Reflux, Shannara

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

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

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

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

WIRTUALNA ZABAWA

SETKI NAGRÓD DO WYGRANIA:
KOMPUTERY MULTIMEDIALNE
KONSOLE SONY PLAYSTATION
WSPANIAŁE GRY NA PC CD
SETKI KOMPAKTÓW
Z MUZYKĄ Z GIER
ORAZ WIELE
INNYCH
NAGRÓD

co 20 Osoba wygrywa

nowe nagrody!

WYSTRACZY ODPOWIEDZIEĆ NA PROSTE PYTANIE Z DZIEDZINY GIER

ZADZWOŃ I WYGRAJ
0.700 77 051

Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów! Opłata wynosi 4.22 zł/min z VAT. Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem INTE-NERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 86

news GAMBLER
Scan by Vangis 2005

STRATEGIE: MAGICZNE, TUROWE I... TOROWE

DUEL: THE MAGE WARS

Jak świat światem, magowie uwielbiali bić się ze sobą. Starcia te były już tematem wielu gier komputerowych (choćby Master of Magic czy Blood & Magic). Najnowszą tego typu produkcją jest właśnie Duel, połączenie gry strategicznej z RPG. Zaczynasz od stworzenia własnego maga, którego karierą potem kierujesz. Bitwy rozgrywane w czasie rzeczywistym; grafika izometryczna, w wysokiej rozdzielczości. Gra ofero-



wać ma kilka scenerii, w tym celtycką oraz grecką. Termin: jesień 1998. Producent: Virgin. (frogger)

JAGGED ALLIANCE 2

Chociaż ma numerek 2 przy tytule, to już trzecia część cyklu Jagged Alliance (druga nosiła podtytuł – Deadly Ga-



mes). Przypomnę krótko, że jest to gra strategiczna podobna do UFO. Tym razem Twoja grupa najemników zostaje wynajęta przez kobietę o imieniu Deidranna w celu dokonania przewrotu na pewnej wyspie. Deidranna pragnie umieścić swego męża na czele rządu, a Ty jej w tym pomożesz. Główne atuty Jagged Alliance 2 to grafika SVGA bardzo wysokiej jakości oraz możliwość decydowania o przebiegu kampanii (gdzie i kiedy zaatakować, kogo przydzielić do akcji itp.). Termin: jesień 1998. Producent: Sirtech. (frogger)

WARBREEDS

Strategia czasu rzeczywistego, w której obejmujesz kontrolę nad jednym z 4 klanów Obcych. Nowością w stosunku do innych RTS-ów jest możliwość genetycznych manipulacji w organizmach żołnierzy – będziesz produkować własne, unikalne oddziały. WarBreeds zawierać ma, oczywiście, wszystkie klasyczne elementy tego rodzaju gry – rozbudowa baz, wydobycie surowców oraz produkcja jednostek. Każdy klan dysponuje własnymi technologiami genetycz-



nymi. Ciekawa jest opcja „przechwycenia" zdolności wrogów, dzięki badaniom zabitych jednostek. Termin: jesień 1998. Producent: Red Orb Entertainment. (frogger)

UBIK

Gra oparta na bestsellerowej książce Philipa K. Dicka o tym samym tytule. Jest to strategia czasu rzeczywistego,



lecz różni się od klasyki tego gatunku (Warcraft, C&C). Porównałbym ją raczej do UFO 3 w wersji real–time. Akcja toczy się w roku 2019. Do walki stają dwie megakorporacje: Hollis Corporation i Runciter Corporation. Pierwsza z nich to „ci źli", druga – „ci dobrzy". Do dyspozycji masz kilkuosobowe oddziały składające się z komandosów i agentów o uzdolnieniach psionicznych. Chodzi o to, by zdobyć kontrolę nad zasobami konkurencyjnej korporacji i pozbyć się jej ludzi. Termin: już jest. Producent: Cryo. (frogger)

URBAN ASSAULT



Rok 2017. Na Ziemi trwa zażarta wojna. Uczestniczy w niej pięć stron – Ty jesteś najsłabszą. Staniesz do walki z dwiema rasami Obcych (Mykonians, Sulgogars) oraz dwiema wrogimi Ci frakcjami ludzkimi (Ghorkovs, Taekasts). Urban Assault będzie grą w stylu Uprising czy Battlezone, czyli połączeniem RTS-a z trójwymiarową grą akcji. Dowodzić możesz dowolnym swoim oddziałem dzięki sieci neuronowej, która łączy Twój mózg z komputerami sterującymi maszyn (to nie ja wymyśliłem – to autorzy). Termin: jesień 1998. Producent: Microsoft. (frogger)

RAILROAD TYCOON 2



Firma Gathering of Developers, która jakiś czas temu wykupiła od MicroProse prawa do wydania kontynuacji słynnej gry Railroad Tycoon, zapowiedziała, że druga część ukaże się około jesieni tego roku. Oprócz rewelacyjnej grafiki, RT2 oferować będzie graczom możliwość zarządzania własną siecią linii kolejowych od roku 1804 aż do chwili obecnej. Kilkadziesiąt typów lokomotyw i wagonów, mnóstwo nowych budynków i opcji. Dostępny będzie również tryb multiplayer. Termin: IV kwartał 1998. Producent: GoD. (frogger)

WARGAMES



Gra luźno oparta na filmie o tym samym tytule. Akcja toczy się 20 lat po zdarzeniach przedstawionych w filmie. Główny bohater, David, pracuje obecnie w NORAD. Pisze komputerowe symulacje potencjalnych starć zbrojnych między siłami USA a innymi armiami. Gry te udostępniane są szerokiej publiczności do testów. Tobie, komputerowemu hackerowi, udaje się rozpocząć jedną z nich. Wkrótce okaże się, że to, co miało być grą, nagle jest realnym zagrożeniem, zupełnie tak, jak w filmie. Wargames to gra RTS, trochę podobna do Mytha (w pełni trójwymiarowe pole walki, obsługa dopalaczy 3D). Termin: jesień 1998. Producent: MGM Interactive Inc. (frogger)

SOLDIERS AT WAR



Gra określana jako „X-COM w czasie II wojny światowej", to strategia turowa, w której dowodzisz grupą żołnierzy i masz do wykonania różne misje. Soldiers at War oferuje kampanię składającą się z prawie 20 scenariuszy oraz kilkanaście nie powiązanych ze sobą misji o różnym stopniu skomplikowania. Termin: połowa 1998. Producent: SSI. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10

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

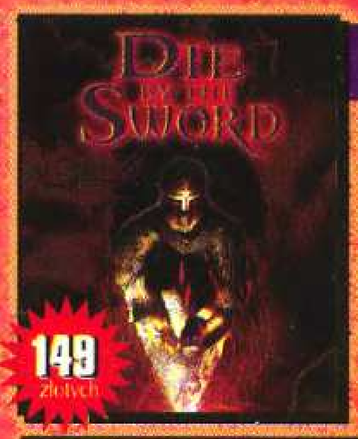
Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18



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



Wirtualny Świat poleca



DIE BY THE SWORD

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



STARCRAFT

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



FORSAKEN

Zapierająca dech w piersiach gra akcji charakteryzująca się pełną swobodą ruchu w dowolnym kierunku (360°). Dosiadając kosmicznego motocykla penetrujesz labirynty korytarzy w poszukiwaniu broni, skarbów i innych gadżetów.

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

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

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

NOWOŚĆ!

PROGRAMY NA SPECJALNE ZAMÓWIENIE TERMIN OCZEKIWANIA OD 14 DO 21 DNI

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

NASZĄ OFERTĘ ZNAJDZIESZ W TELEGAZECIE TVP 2 NA STRONIE 451



Kupując w czerwcu w naszej firmie dowolny produkt z naszej oferty masz szansę wygrać prawdziwy rarytas: dwumetrową postać protoskiego wojownika **Zelota**. Ponadto wśród klientów rozlosowanych zostanie 30 plakatów z gier STARCRAFT i FORSAKEN

Laureatem naszej KWIETNIOWEJ promocji został pan KRZYSZTOF GAWRYŚ z Warszawy. W nagrodę otrzymuje stend DIABLO.

Co zyskujesz kupując u nas:

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

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLA SONY PLAYSTATION

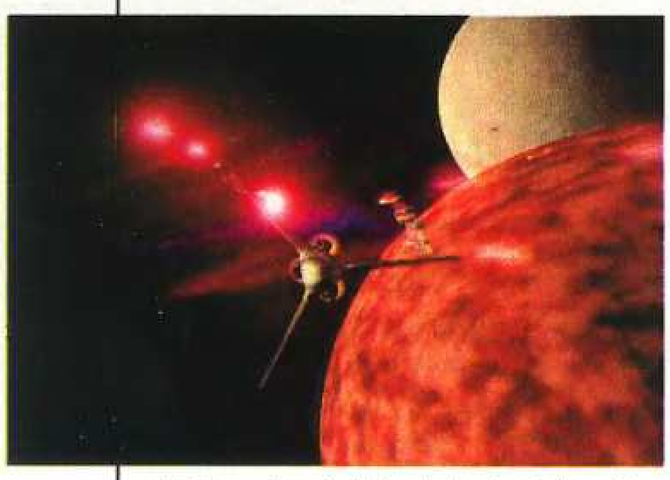
ORAZ GRY I AKCESORIA NA TĄ PLATFORMĘ

Wszystkie zamieszczone grafiki, nazwy i znaki graficzne są znakami towarowymi odpowiednich firm. Wszystkie ceny w tej gazetce w złotych polskich.

Scan by Vangis 2005

PRZYGODÓWKI ZNÓW TYLKO DWIE

STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY



Gra przygodowa oparta na popularnym serialu TV. Scenariusz napisał D.C. Fontan, człowiek, który uczestniczył w produkcji oryginalnych odcinków serialu. Secret of Vulcan Fury składać się będzie z sześciu epizodów. W każdym z nich gracz wciela się w inną postać (między innymi kapitan Kirk, doktor McCoy i Scotty). Fabuła dotyczy dawno zapomnianych tajemnic dwóch ras (Vulcans i Romulans). Użycie techniki motion capture pozwoliło na dokładne oddanie stylu zachowania poszczególnych postaci na ekranie monitora. Termin: jesień 1998. Producent: Interplay. (frogger)

GEMS OF DARKNESS



Zbiór 24 zagadek z fabularną otoczką. Wcielasz się w postać młodego archeologa, który bada ruiny starożytnej budowli Sumeryjczyków. Za każdą prawidłowo rozwiązaną zagadkę otrzymujesz część klucza potrzebnego do zdobycia skarbu ukrytego we wnętrzu budowli. Klimatem Gems of Darkness przypomina trochę Shivers. Ładnie renderowane otoczenie, trochę scen FMV, w których Twój towarzysz, profesor, wyjaśnia Ci różne sprawy i pomaga rozwiązywać zagadki. Termin: już jest. Producent: Bardworks. (frogger)

MONSTER TRUCK MADNESS 2



Wyścigi, w których masz okazję zasiąść za kierownicą samochodów o naprawdę DUŻYCH kołach. Do wyboru kilkanaście tras zarówno w trybie Circuit (kilka okrążeń do zrobienia), jak i Rally (jazda w terenie, a nie po zamkniętej trasie). Gracz może wybrać poziom trudności, rodzaj pojazdu oraz ustawić parametry skrzyni biegów, opon i inne detale wpływające na zachowanie samochodu. Jedną z zalet MTM 2 jest fakt, że nie trzeba trzymać się trasy podczas wyścigu – wręcz przeciwnie, żeby wygrać, musisz jechać najkrótszą drogą. Warta pochwały jest piękna grafika optymalizowana z myślą o akceleratorach 3D. Termin: jesień 1998. Producent: Microsoft. (frogger)

JUGGERNAUT CORPS: FIRST ASSAULT



Pamiętacie jeszcze grę Asteroids? Jeżeli nie pamiętacie, lub nigdy jej nie widzieliście, macie okazję to nadrobić, grając w Juggernaut Corps. Fabuła gry jest prościutka: Obcy atakują Ziemię, trzeba się ich pozbyć. Sama gra również nie jest skomplikowana. Należy sprawnie manewrować statkiem kosmicznym, strzelać do wszystkiego, co się rusza, a pod koniec każdego etapu zmierzyć z bossem. Celem gry jest zebranie czterech części superbroni, za pomocą której można posłać Obcych do wszystkich diabłów. Juggernaut Corps nie wyróżnia się może rewelacyjną grafiką, ale powinna zainteresować fanów gatunku. Termin: już jest. Producent: S. Worlds. (frogger)

PIŁKARSKIE I AMERYKAŃSKIE

MICROSOFT BASEBALL 3D



Kolejna komputerowa wersja ulubionej amerykańskiej gry, tym razem w wykonaniu Microsoftu. Według zapewnień autorów, gra będzie optymalizowana pod najpopularniejsze z obecnych na rynku akceleratory, w tym również Voodoo². Spośród innych gier tego typu Microsoft Baseball 3D wyróżniać ma bardzo udany engine, dzięki któremu gracze będą się poruszać jak rzeczywiste postacie (łącznie z wykonywaniem gestów charakterystycznych dla niektórych prawdziwych zawodników). Termin: jesień 1998. Producent: Microsoft. (frogger)

CHAMPIONSHIP MANAGER 3



Sports Interactive już od sześciu miesięcy pracuje nad kolejną częścią Championship Managera – kury znoszącej mu złote jajka. Chcąc ofiarować graczom produkt jak najbardziej kompletny, do już bogatego środowiska gry producent postanowił dorzucić dokładne dane z Major Soccer League, J-League, ligi argentyńskiej i brazylijskiej oraz dać graczom możliwość zrobienia kariery w tych. ligach. Termin wydania CM3 został więc przesunięty na początek 1999 r. W trzeciej części Championship znajdzie się kilka opcji całkowicie nowych dla tej serii. Na przykład: możliwość trenowania piłkarzy, zatrudnienia kilkuosobowego sztabu szkoleniowego czy scedowania niektórych (żmudnych) kompetencji na asystenta. Termin: styczeń 1999. Producent: Eidos. (kristoff)

HARDBALL 6

Seria Hardball (traktująca o futbolu amerykańskim) ma długą historię, nigdy jednak nie udało jej się trafić do czołówki swojej kategorii. Wkrótce może się to zmienić. Oprócz wspaniałej grafiki 3D, Hardball 6 oferuje bowiem bardzo rozbudowane opcje zarządzania drużyną oraz grania. Przykładowo, z sezonu na sezon zawodnicy będą zdobywać doświadczenie i grać coraz lepiej. Również system sterowania został gruntownie przebudowany – dostępne różne nietypowe uderzenia (piłki podkręcone itp.). Gra zawiera również obszerną bazę danych o prawdziwych zawodnikach ligi amerykańskiej. Termin: już jest. Producent: Activision. (frogger)

FOOTBALL MASTERS '98

Football Masters '98 to jeden z tych piłkarskich menedżerów, które mają szansę zapełnić lukę pozostawioną przez Championship Manager 2. W tym celu oferuje graczowi opcje niedostępne w CM2, z których najważniejsze to: kompleksowa rozbudowa stadionu, zarządzanie finansami klubu, możliwość wyjazdu na zgrupowania konsolidujące drużynę. Autorzy FM '98 uważają, że ich produkt trafi na twarde dyski tych fanatyków piłki nożnej, którzy szukają menedżera o ładnej grafice, prostym interfejsie i bogatym zestawie opcji (w odróżnieniu od „suchej" bazy danych statystycznych i współczynników – jak określają CM2). Termin: już jest. Producent: ESP Software. (kristoff)



Scan by Vangis 2005

WIZARDRY 8



Już 17 lat mija od chwili, gdy ukazała się pierwsza część Wizardry, przeznaczona jeszcze na komputery Apple 2. To najdłużej kontynuowany (obok Ultimy) cykl role-playing. Szczególnie popularny jest w Japonii, gdzie powstały nawet poświęcone mu filmy, albumy muzyczne oraz karty do gry.

Wizardry 8 nawiązuje bardzo wyraźnie do poprzednich części, a zwłaszcza do siódmej, czyli Crusade of the Dark Savant. Akcja gry rozpoczyna się w momencie, w którym zakończył się odcinek siódmy. Dark Savant jest jeszcze potężniejszy niż poprzednio, a jego zdolności pozwalają nawet na niszczenie całych światów.

Firma Sir–Tech postarała się, aby miłośnicy serii, grając w Wizardry 8, poczuli się jak w domu. Chociaż do każdego elementu wprowadzono radykalne zmiany, gra pozostała znajoma. Podobnie jak dawniej gracz ma możliwość generowania postaci i dowodzenia sześcioma bohaterami. Tym razem jednak może się do niego przyłączyć dwóch następnych herosów, sterowanych przez komputer. Interesujący system czarów, w którym poszczególne zaklęcia osiągają kilka poziomów zaawansowania, pozostanie podobny, ale pojawią się nowe zaklęcia. Zgodnie z tradycją będzie ich mnóstwo (powyżej 90, podzielonych na gatunki), gdyż cykl Wizardry zawsze słynął z bardzo rozbudowanego systemu magii.

Gracz spotka znane mu już rasy – pojawią się tajemniczy T'Rangowie oraz wojowniczy Umpani, a także sam potężny Dark Savant. Herosów będzie można wybrać spośród 11, znanych z poprzednich części, ras. Bohaterowie zostaną bardzo dokładnie scharakteryzowani przez system cech określających zarówno ich zdolności bitewne, jak i umiejętność interakcji z otoczeniem. Co ważne, w zależności od swej osobowości oraz rasy, będą na bieżąco komentować zdarzenia zachodzące w świecie, przez który podróżuje grupa. Na szczęście autorzy zrezygnowali ze zmuszania graczy, aby przynajmniej jedna z prowadzonych postaci rozwijała umiejętność robienia map. Tym razem mapa jest rysowana automatycznie i powinno to znacznie ułatwić rozgrywkę.





System walki twórcy gry nazywają fazowym. Jest to pewna mutacja systemu turowego – na początku tury planujemy, co zrobi każda postać, a potem w trakcie walki bohaterowie wykonują przydzielone im rozkazy. Tak było w Wizardry 7, podobne rozwiązania są często stosowane w konsolowych RPG.

W poprzednich częściach ogromnie denerwujące było pojawianie się wrogów. Wyłaniali się bez ostrzeżenia „jak spod ziemi", co na pewno ułatwiało robotę twórcom, ale budziło niechęć graczy (to nienaturalne, kiedy grupa wchodzi do pustej komnaty i nagle musi prowadzić walkę z kilkoma czy kilkunastoma stworami). Teraz przeciwnicy będą widoczni już z daleka, możliwe stanie się atakowanie ich na odległość za pomocą czarów albo broni takich, jak łuki i kusze. Dojdą ataki z kilku kierunków jednocześnie (nie tylko z przodu lub tyłu), a zbiorowy napad np. 30 potworów nie będzie niczym dziwnym.

Bestiariusz gry, jak zwykle – ogromny. Już w Wizardry 7 trudno było policzyć rodzaje potworów, z którymi gracz miał przyjemność (lub nie-) walczyć. Wizardry 8 ma być pod tym względem jeszcze bardziej rozbudowana, a grupa uzyska możliwość eksploracji (co też wiąże się z walką) terenów podmorskich.

W Wizardry 8 wprowadzono nowy engine 3D pozwalający – podobnie jak w grach FPP – na pełny, płynny obrót o 360°. Gra będzie więc wymagać akceleratora graficznego. Dla miłośników cyklu na pewno ważny jest fakt, że do Wizardry 8 można przenieść bohaterów z Crusade of the Dark Savant oraz z Wizardry Gold.

Termin wydania: IV kwartał 1998.

Producent: Sir–Tech.

Dystrybutor: MarkSoft (prawdopodobnie).

Jacek Piekara



Scan by Vangis 2005

Infosystem '98

KIERMASZ MULTIMEDIÓW

Zgodnie z przewidywaniami, na tegorocznych poznańskich targach Infosystem dystrybutorzy i wydawcy gier pokazali niewiele nowych tytułów. W hali 19, gdzie zgrupowane były stoiska poświęcone multimediom, kupujący mogli skorzystać z promocyjnych ofert obejmujących trochę starsze (1- i 2-miesięczne), ale wciąż bardzo dobre produkty, w sali projekcyjnej obejrzeć zapowiedzi najnowszych gier i skorzystać bezpłatnie z Internetu.



Wspólne stoisko firm **IPS CG** i **L.E.M.** kusiło bogatą ofertą przygodówek (Książę i tchórz, Atlantis, The Course of Monkey Island, Blade Runner), produktów Activision (Quake II, Battlezone, Nitro Riders, Shanghai: Dynasty i scenariusze do Hexena II i Dark Reign) oraz gier na PSX (m.in. Final Fantasy VII, Pitfall 3D, Fighting Force, Duke Nukem 3D, Riven). Pojawiła się także pełna wersja Redline Racers, potwierdzającej przydatność procesora Pentium II do gier.

Mirage przygotował chyba jedyną premierę targów – prezentację gry Fighting Force. Na jego stoisku można było kupić także TOCA Touring Car Championship, Myth: The Fallen Lords i F-22 ADF oraz starsze gry po obniżonych cenach.

Gry gościły również na stoiskach **Optimusa** (Zork Grand Inquisitor, Hexen II, World League Basketball), **Albionu**, **Exe** (Wet), a nawet **PWN**, które prezentowało komputerową wersję turnieju „Milion w rozumie". O grach można było poczytać na stoisku wydawnictwa **Mikom**, gdzie sprzedawano książkę „Magia gier komputerowych" Sławomira Łukasza.

Trochę ciekawiej prezentowały się multimedia. Przeważały programy skierowane do najmłodszych i językowe. Sporo miały do pokazania **Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne**. Przedstawiały doskonałe „Dzieje PRL", które powstały na podstawie serii 18 książek pod tym samym tytułem, uzupełnionych o unikalny materiał filmowy i dźwiękowy. Obejrzeć można było także wirtualny przewodnik po Galerii Malarstwa Polskiego Muzeum Narodowego w Warszawie, a także premierowy pokaz „Historii Polski".

Wśród pozycji zwracających uwagę znalazły się także „Leksykon miejscowości polskich" (Ambient), „Tatry – góry polskie" (Albion) oraz produkty firmy Impresja – 5-częściowa seria „Geografia Świata" oraz komputerowa edycja „Wielkiej Ilustrowanej Encyklopedii Powszechnej" Wydawnictwa Gutenberga.

Targi Infosystem stały się dla polskich dystrybutorów gier kiermaszem. Promocji tytułów, które znajdą się w sprzedaży w najbliższych miesiącach, praktycznie nie było. Znacznie lepiej pokazali się wydawcy multimediów. Ale oni nie mają wiosennej Gambleriady.

Relację przygotował niespecjalny wysłannik

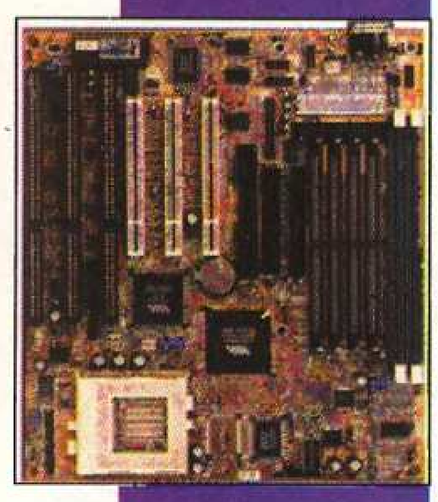
Sir Haszak

YEA '97 rozstrzygnięto



W drugim dniu targów odbyło się wręczenie nagród przyznanych w konkursie Young Electronic Arts '97. Biorą w nim udział młodzi artyści wykorzystujący komputer do tworzenia swych prac. Jury w składzie: **Henk de Boer, Ben Kemphuis, Elżbieta Przepiórkowska, Dop Terlingen, Nicolas Valencia** oraz **Zdzisław Pokutycki** (twórca i organizator YEA Poland) przyznało nagrody w 6 kategoriach tematycznych i 3 wiekowych oraz nagrodę główną – Grand Prix YEA '97. Spośród prawie 230 prac nadesłanych w kategoriach: grafika komputerowa, komputerowa grafika użytkowa, grafika 3D, animacja komputerowa, multimedialne i interaktywne produkty komputerowe oraz strony WWW, **jury przyznało Grand Prix Wojciechowi Piotrowskiemu.** Zdobył on podwójny laur, zajął I miejsce w komputerowej grafice użytkowej i stronach WWW. Zwycięzca otrzymał pakiet oprogramowania o wartości 5000 zł, ufundowany przez Microsoft Polska, głównego sponsora imprezy.
Szczegółowe informacje o tegorocznej oraz następnej edycji konkursu można uzyskać pod adresem **http://www.yea.gnet.pl** lub **info@yea.gnet.pl.**

FIC ULŻY PORTFELOM GRACZY?



Gry komputerowe wymagają coraz lepszego sprzętu, a to wiąże się z niemałymi kosztami. 28 kwietnia br., w salach Pałacu Ostrogskich z Warszawie, tajwańska firma **First International Computer** (FIC) udowadniała, że tak dalej być nie musi. Potwierdzeniem tych słów ma być nowa linia płyt głównych, w których szyna główna taktowana jest zegarem 100 MHz, przygotowana w odpowiedzi na premierę Pentium II 350 i 400, która odbyła się 15 kwietnia.

Spotkanie, współorganizowane przez firmę Tornado, pokazało, że wciąż istnieją firmy, które decydują się wprowadzać najnowsze rozwiązania techniczne, wykorzystujące gniazdo Socket 7 przeznaczone dla procesorów Pentium (Pentium II używa gniazda Socket 1). Choć procesory Pentium nie są już produkowane przez Intela, ich nowsze generacje projektują firmy AMD, Cyrix i IBM.

Podczas prezentacji przedstawiono wszystkie nowinki techniczne zastosowane w płytach FIC-a, filozofię firmy oraz niektóre jej produkty – wprowadzone ostatnio do sprzedaży płyty **VB-601** (na chipsecie Intela 440 BX, Socket 1 dla Pentium II 350 i 400) oraz **VA-503+** (z chipsetem Apollo MVP, cache 1 MB, Socket 7 pod procesory m.in. AMD-K6 300 i AMD-K6 3D). VA-503+ ma kosztować ok. 80 USD.

Wspieranie procesorów produkowanych przez konkurentów Intela może zaowocować, jak w ubiegłym roku, szybkim spadkiem cen procesorów. Zwłaszcza że w odpowiedzi na pojawienie się Pentium II 350 i 400, AMD wprowadzi lada chwila K6 3D, a na początek przyszłego roku zapowiada K7.

Sir Haszak



SPROSTOWANIE

W numerze 5/98 w GamblerClubie (str. 38) błędnie podaliśmy adres firmy **Agaton**. Sklep firmy mieści się przy ul. Odrodzenia 10 w Szczytnie (kod: 12-100). Firmę Agaton oraz Czytelników za pomyłkę przepraszamy.

WIEŚCI

Z zagranicy

Activision, zajmujący pod względem finansowym 14. miejsce na liście firm z branży rozrywki elektronicznej w roku 1997, zamierza szturmem wedrzeć się do pierwszej dziesiątki. Na drugą połowę roku zapowiada takie tytuły, jak: Heavy Gear II, Heretic II, Interstate '82, Civilization (gra oparta na planszówce firmy Avalon Hill), Tenchu (skrzyżowanie bijatyki 3D z odkrywaniem terenu), Beneath (przygodowa gra akcji pisana przez twórców Journeyman Project 3), Legend of the Five Rings (gra RPG oparta na grze karcianej pod tym samym tytułem, wydanej przez Wizards of the Coast, w której kierować będziemy samurajem i doskonalić m.in. sztukę walki kenjutsu). Nadchodzi również Quake III, który z pewnością stanie się przebojem nie mniejszym niż Quake II (od premiery Q2 w grudniu 1997 r. sprzedano już 850 tys. egzemplarzy).

* * *

28 kwietnia br. do sądu w Albany (USA) wpłynął pozew przeciwko firmie **Blizzard**. Zdaniem adwokata Donalda P. Driscolliego, Blizzard bezprawnie, bez wiedzy i zgody zainteresowanych, zbierał dane (imię, nazwisko, adres e-mailowy, dane z rejestrów Windows 95) osób łączących się z Battle.net. Firma tłumaczy się, że robiła to tylko przez tydzień, nie zatrzymała zebranych danych, a powodem jej działania były narzekania legalnych użytkowników gry na kłopoty z zalogowaniem się w Battle.net. Blizzard chciał dotrzeć do każdego poszkodowanego i usunąć przyczynę awarii.

* * *

Microsoft przesunął premierę gry Age of Empires II na rok 1999.

Z kraju

Optimus S.A. podpisał umowę dystrybucyjną z Gremlin Interactive. Pierwszymi produktami firmy Gremlin, które znajdą się na polskim rynku będą wyścigi Motorhead i symulacja piłki nożej, Actua Soccer 2.

Scan by Vangis 2005

Zdałeś do następnej klasy?

Poproś rodziców o prezent !!!

Nie zdałeś?

Kup sobie gierkę na pocieszenie !

SKLEPY FIRMOWE CD PROJEKT

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

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

Masz daleko do sklepu?

Zadzwoń!!!

Obsługujemy całą Polskę!

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

GWARANCJA NAJNIŻSZEJ CENY 100%

Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD PROJEKT®

(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25

Scan by Vangis 2004

targi GAMBLER

Gambleriada Wiosna '98, 8-10 maja 1998

Sauna gier

Nikt się nie spodziewał, że organizatorzy zafundują każdemu za 6 zł wyprawę w tropiki, w których zamiast dzikich zwierząt czyhać będą atrakcyjne oferty cenowe.

Wszyscy przyzwyczaili się do tego, że co pół roku na Torwarze odbywa się impreza dla fanów gier komputerowych. W tym roku wszyscy, którzy przybyli na stare miejsce znaleźli tam... remont i informację, że Gambleriada przeniosła się do hali Mera. Przejazd przez pół zakorkowanej Warszawy to stosunkowo niewielka kara za niesłuchanie i nieczytanie komunikatów o targach, na które się wybiera. Organizatorzy imprezy, agencja Greit, zadbała, aby w każdym ogłoszeniu podkreślono zmianę lokalizacji.

Wszyscy uważni, a było ich ponad 10 000, którzy dotarli na ulicę Bohaterów Września 6/12, nie powinni czuć się zawiedzeni.

W co się bawić?

Dystrybutorzy wydawali się trochę zdegustowani koniecznością partycypowania w przedsięwzięciu, ale przygotowali się nadzwyczaj solidnie. Nie było, rzecz jasna, wymyślnych konstrukcji znanych z jesiennych edycji. Nadchodzący Dzień Dziecka to nie Boże Narodzenie i nic tego nie zmieni. Nie zabrakło jednak elementów dla graczy najważniejszych: promocyjnych cen, handlowych premier produktów i możliwości zagrania w gry, których większość najdalej za miesiąc trafi na sklepowe półki.

Prezentacji przedpremierowych było tak dużo, że trudno wybrać tę jedną, jedyną, najciekawszą. Ale jeśli ma się do wyboru World Cup '98, Unreal, Commandos: Behind Enemy Lines, F-15, Deathtrap Dungeon, Incoming, Forsaken i Hexplore, to trzeba przyznać, że trudno któryś z potencjalnych hitów wyróżnić. We wszystkie te gry można było pograć, toteż przed wejściem do Gralni, mieszczącej się za stoiskami firm IPS CG, L.E.M. i Mirage, stał nieprzerwanie spory tłumek oczekujących.

W dużej liczbie pojawiły się rzeczy stojące na półkach pierwszy dzień. Na stoisku CD Projektu rzezało się mieczem w Die By The Sword lub myślało nad następnym posunięciem w USCF Chess, nowej grze szachowej; u firmy Mirage tłukło przeciwników gołymi pięściami w Fighting Force; IPS CG zachęcał do słuchania muzyki zespołu Queen w przygodówce Queen the Eye, a American Computers & Games proponowała dołączenie do sympatycznego Yoshiego i poznanie jego przygód w Yoshi's Story. W drugim dniu targów zaczęła się sprzedaż strzelaniny Target (Hurtownia USER), hitu na PSX Resident Evil 2 oraz pierwszego produktu z nowej serii Replay – Quake'a za 50 zł.

Wszystko zresztą można było kupić znacznie taniej niż na co dzień w sklepie. Na przykład, ceny z najwyższego przedziału na stoisku IPS CG nie przekraczały 135 zł. CD Projekt sprzedawał StarCrafta w pełnej cenie, jednak dokładał do niego koszulkę z nadrukami z gry oraz plakat. Firma Mirage też nie wszystkie ceny obni-



W tym miejscu 9 i 10 maja nie było ani jednego komputera. Wszystkie zostały wypożyczone na turnieje Gambleriady. Za nimi podążyli stali klienci, ćwiczący tu na co dzień sieciową grę w Quake'a II i StarCrafta.

Turnieje, turnieje, turnieje...

Hmm... no cóż. Zaplanowane były trzy. Wszystkie trzy przeprowadziliśmy. Niestety, żaden nie odbył się dokładnie tak, jak planowaliśmy. Zabawa dla niektórych zaczęła się trochę wcześniej. W czwartek miałem wątpliwą przyjemność spędzić ponad 3 godziny we wnętrzu taksówki bagażowej, którą zwoziliśmy konsole, wypożyczone przez firmę Sony Poland.

Warszawiacy pamiętają może ten dzień, bo właśnie wtedy wszyscy mieszkańcy zdecydowali się pojechać do sklepu samochodem, w związku z czym w jednym korku stało się tylko 45 min. Dojechaliśmy na teren Targów, gdzie ujrzeliśmy... najmniejszą Arenkę świata.

Piątek – Tekken 2

Słoneczko raźnie przyświecało od samego rana. Było ciepło i miło. Pełen dobrych myśli, jechałem w kierunku hali Mera. Targi zaczynały się o 11.00 (dla wystawców i prasy). Widzów wpuszczano od 12.00. Ludzie koczowali pod wejściem już od 10.30.

Ponieważ na telegramach wysłanych do zawodników napisaliśmy, że należy stawić się o 11.00, pojawiło się tylko kilka problemów. Gdyby uczestnicy musieli stawić się o 12.00, to pewnie nie zaczęlibyśmy przed 13.00. A tak udało się rozpocząć turniej trochę po południu. Ze starych faworytów zabrakło tylko Adama Wojtunika (nikt nie wie, co się z nim dzieje) oraz Krzyśka Zdanowicza, który jest już stary i zmęczony i nie chciało mu się grać. Startowali za to Jacek Rzymełka i Tomek Miłaszewicz.

Szybko okazało się, że na telebeamie NIC nie widać. Nad Areną zamontowany był świetlik, przez który blask padał dokładnie na ekran. Co gorsza, szkło rozpraszało światło, więc zamontowanie baldachimu (musiałem zrobić przerwę w turnieju) nic nie dało. Ale akurat Tekken to turniej, który – można powiedzieć – poszedł jak z płatka. Skończyliśmy o godzinie 15.30. Z faworytów odpadł jedynie Maciek Żmuda-Adamski, czyli Kali z zaprzyjaźnionego pisemka PSX Extreme. Nawiasem mówiąc, bardzo dziękuję wszystkim osobom, które pomogły mi w rozwiązaniu problemów pojawiających się w trakcie turnieju. Chodzi szczególnie o całą redakcję PSX Extreme, firmę MediaSoft i Michała Fryskę.

Turniej wygrał Tomek Miłaszewicz – ten sam, który na poprzedniej Gambleriadzie „ustąpił" pierwszego miejsca Jackowi Rzymełce. Grał Leiem i robił to niezwykle skutecznie. W walce finałowej nie dał swojemu przeciwnikowi prawie żadnych szans.

Tomek wygrał konsolę ufundowaną przez Sony Poland, gry i więcej gier (tym razem od Gamblera), i jeszcze trochę gier towarzyszących memory card (MediaSoft). Drugie miejsce zajął Wojtek Ślusarczyk, który był jedyną osobą w turnieju grającą Brucem – wszyscy faworyzowali Paula. Wojtek wygrał zestaw gier i memory card (Sony, Gambler, MediaSoft). Trzecie miejsce – Jacek Rzymełka (gry, memory card – zgadnijcie, kto sponsorował). Jacek tradycyjnie grał Heihachim. Po turnieju stwierdził, że zawodnicy grają teraz dużo lepiej niż rok temu.

Dzień zakończył się podróżą do Granetu, z którego przewieźliśmy na Arenę

Scan by Vangis 2005



Rzadko trafia się okazja, by popatrzeć z góry na cały światek.

żała, ale przy zakupie Fighting Force otrzymywało się koszulkę, a Tomb Raidera II – breloczek z Larą Croft. Koszulką i obniżką ceny gry Reah wabił L.K. Avalon.

Ci, którzy nie chcieli kupować, mogli próbować coś wygrać. Na stoisku CD Projektu odbywał się minikonkurs Forsakena, Mirage porównywał czasy zawodników podczas gry w TOCA Touring Car Championship, a USER dawał postrzelać do przeciwnika zasiadającym przy Targecie.

Pomimo bogatej oferty i interesujących planów na najbliższe miesiące, słyszało się od dystrybutorów pesymistyczne oceny obecnej sytuacji i nie najlepsze prognozy. Podczas 2 z 3 konferencji dużo czasu poświęcono sytuacji na rynku, zagrożeniom dla dystrybutorów gier a zwłaszcza piractwu. Zastanawiano się, co zrobić, by temu zaradzić. Najbardziej radykalna była propozycja Grzegorza Onichimowskiego. Zapowiedział on, że jeśli do września sprzeda się 30 tys. egzemplarzy Refluxa w cenie 49,99 zł, to ceny wszystkich nowych produktów wydawanych przez IPS CG spadną o połowę, do 80 zł. Na początku byłyby to gry firmy Electronic Arts, stanowiące obecnie 90% ofery IPS CG.

Polskie mocne uderzenie

Na tle fatalistycznych wizji dystrybutorów wręcz olśniewająco prezentowała się oferta polskich developerów. Stagnacja na rynku produkcji gier najwyraźniej już za nami, choć większość nowo powstałych czy powstających produktów skierowana jest przede wszystkim na Zachód.

W sprzedaży znalazły się przygodówki Książę i Tchórz (IPS CG/Metropolis) i Reah (L.K. Avalon) oraz strzelanina Target (USER). Lada chwila pokaże się gra strategiczna 3D czasu rzeczywistego, Reflux (IPS CG/Metropolis), a tuż po niej powinna się pojawić Terminus (Mirage) – też strategia, tyle że turowa, inspirowana grą X-Com. Nadłużej, być może nawet do Gwiazdki, poczekamy na premierę Mortyra (Mirage), strzelanki 3D FPP, wyglądającej lepiej niż bardzo dobrze. Ponieważ i Mirage, i USER, i LongSoft pracują nad kolejnymi projektami (prace powinny się zakończyć w tym roku), możemy śmiało powiedzieć, że na razie nie grozi nam jesienią brak kandydatur do nagrody Gambleriady w kategorii gier polskich.

Gambler w akcji

Tym razem postanowiliśmy dać wyobrażenie o Gambleriadzie także tym, którzy nie mogli przyjechać do Warszawy, a mieli dostęp do Internetu. Tytułem eksperymentu przez 3 dni prowadziliśmy relację on-line z targów, prezentując stoiska firm, wydarzenia, produkty. Gambleriadowe strony (http://targi.gambler.com.pl) odwiedziło w tym czasie ponad 2 tys. osób, uważamy więc eksperyment za udany i wart powtórzenia.

Nasze wysiłki koncentrowały się na Arenie, gdzie zorganizowaliśmy 3 turnieje: Tekkena 2 na PSX, któremu patronowała

---

komputery potrzebne na dwa następne turnieje. W hali Mera siedzieliśmy do 23.00 i montowaliśmy sieć. Ząbki pokazał



Od lewej: Wojtek Ślusarczyk, Jacek Rzymełka, ZooltaR, Tomek Miłaszewicz

mój prywatny P200 MMX, który od pewnego czasu uparcie się psuł. Tym razem było podobnie. Przerażony myślałem, co się stanie, kiedy serwer dedykowany (bo do tego właśnie miał służyć mój komputer) odmówi posłuszeństwa w trakcie turnieju Quake'a II. Tego wieczoru ponieśliśmy pierwszą ofiarę. Komputer Alexa (miał na nim stać chasecam) przestał się włączać. Z 10 komputerów zostało 9.

Sobota – Quake II

Słoneczko raźnie przyświecało od samego rana. Było ciepło i miło. A ja z prawdziwą nienawiścią patrzyłem na zalewające Warszawę światło. Wiedziałem, że jest nieciekawie.

Pomimo usilnych prób nie udało się zmusić projektora do współpracy z komputerem. Nie odbierał sygnału RGB i na ekranie widać było film abstrakcyjny.

Problemy pojawiły się tuż po rozpoczęciu pierwszej rundy eliminacji. Były dwa i to BAAAARDZO duże. Pierwszy zaatakował znienacka. Komputer Krogulca (jednego z przedstawicieli bardzo silnej reprezentacji Granetu) zawiesił się dwa razy z rzędu. Skonsultowałem się z RooSem, który występował w roli ducha opiekuńczego turnieju, i zdecydowaliśmy, że nie będzie rund 20-minutowych dla 8-osobowych grup, zagrają czwórki po 10 min. Wtedy zaatakował wrogi nam bóg–Słońce. Na monitorach nie było nic widać. Jedynym ratunkiem okazały się poukładane na nich tekturowe płyty. Wyglądały idiotycznie, ale przynajmniej dało się grać. Walkę ze światłem umożliwiła sama gra. Większość zawodników miała włączoną opcję gl_saturatelighting. Włączcie Q2 i zobaczcie, co to daje. Efekt trochę „psychotyczny".

Kolejne ofiary – z 9 komputerów przestały działać 4. Zanim zaczniecie narzekać, że sprzęt z Granetu jest beznadziejny, przeczytajcie, w jakich warunkach atmosferycznych przyszło nam działać: 35–36 stopni, promienie słoneczne lejące się przez okna, 100 osób na widowni (więcej się nie mieściło) i wilgotność 98%. Aż dziw, że działało cokolwiek. Płyta, na której odbywały się targi, była LODÓWKĄ w porównaniu z Areną. Zresztą – komputery wróciły już na Pereca i działają doskonale. Co ciekawe – serwer, który w domu (czyli u mnie) ma zwyczaj częściej wisieć niż działać, nie spłatał ani jednego figla. Wszystko chodziło... hm... idealnie. Jeżeli można użyć tego słowa odnośnie Turnieju Quake'a II.

Szybko stało się jasne, kto nadaje ton w Polsce. Dwóch zwycięzców Mistrzostw

Scan by Vangis 2005

firma Sony, oraz Quake'a II (Tornado) i StarCrafta (CD Projekt) na PC. Turniej StarCrafta to zresztą pierwsze oficjalne zawody w tę grę, uznane przez firmę Blizzard. Nie odbył się jeszcze według zasad turniejowych, bo te Blizzard przygotuje najwcześniej w czerwcu.

Tymczasem na stoisku można było przetestować Motorhead, najnowszą grę Gremlin Interactive, która lada chwila pojawi się w Polsce; na przykładzie gry Descent 2 wypróbować działanie pada CyberMan 2, wypożyczonego z firmy Tornado, oraz zmierzyć się z komputerem lub żywym przeciwnikiem w grze Tekken 2 na konsoli PSX.

Miłośnicy gier strategicznych wzięli udział w konkursie EKG, w którym wspaniałe nagrody, Myth: The Fallen Lords, Warlords III i Wages of War ufundował ich dystrybutor, Mirage Media.

VI edycja Gambleriady nie była sukcesem na miarę oczekiwań. Pogoda spłatała figla – wspaniała, letnia aura zachęcała raczej do odpoczynku na świeżym powietrzu niż oglądania najnowszych gier.



Część zwiedzających przyszła, aby pograć.

Zresztą mikroklimat w hali Mera przypominał warunki panujące w dżungli brazylijskiej, więc wszyscy tuż po wejściu uprzytamniali sobie, w jakim procencie ich ciało składa się z wody. Sytuację ratował ocieniony koronami drzew trawniczek przed halą, na którym i goście, i wystawcy przywracali równowagę termiczną ciałom.

Wiosenna Gambleriada mogła podobać się odwiedzającym ją graczom. Dystybutorzy byli trochę niezadowoleni, na co na pewno ma wpływ trudna sytuacja na rynku. Jednak, jak się nieoficjalnie dowiedzieliśmy, planowana jest zmiana formuły wiosennej Gambleriady, aby ulżyć wystawcom. Na razie jednak przed nami Gambleriada Jesień '98 – w starej formule, za to w o wiele większym wymiarze. Do zobaczenia zatem znów na hali Mera od 23 do 25 października.

Niespecjalny wysłannik

Sir Haszak

Polski w Grach Komputerowych (Wilczek i Miodek) nie wyszło z eliminacji. Po pierwszej rundzie w turnieju zostało tylko dwóch graczy spoza Granetu. Nawiasem mówiąc, jeden z nich (Zinger) zajął 4. miejsce i był to jedyny finalista spoza warszawskiej gralni. Fragowanie było naprawdę na wysokim poziomie. Jedno jest pewne – treningi z RooSem dużo dają.

Kończyliśmy tradycyjnie, GRUUUBO po zamknięciu dnia targowego. Ale widownia do końca pozostała prawie pełna. Atmosfera była świetna, tylko zdziebko gorąca.

W finałach spotkali się MacleR, Slash (zwany czasem Garncem), KAT (czarny koń turnieju) i Zinger (przyjechał do nas znad morza – dobry gracz). W końcu pierwsze miejsce zajął MaC (Maciek Żurawlewski), za nim Slashek (Stanisław Potyra), a potem KAT (Leszek Domżał). „Granet" zajął trzy nagrodzone miejsca. Przy okazji dodam, że wszystko odbyło się z zachowaniem zasad sztuki. Graliśmy na mapach z Point Release (DM1 i DM2) i nie było akcji w stylu „dogrywka do pierwszego zdobytego fraga", ten tekst krąży obecnie w środowisku quakerów jako anegdota i wszystkich bawi :)).



Od lewej: KAT, Slash, ZooltaR, MacleR, Zinger

Pierwszą nagrodą był doskonały 8-megowy akcelerator Glyder Max 2, kontroler CyberMan 2, mysz Logitech Pilot oraz modem 56,600. Za drugie miejsce – Canopus PURE 3d na chipsecie 3Dfx, z 6 megami na pokładzie, joystick Logitech Wingman Warrior, modem (taki sam jak poprzedni) i mysz. Trzecie miejsce – CyberMan 2 i mysz.

Wszystkie nagrody ufundowała firma Tornado, która od roku jest praktycznie wyłącznym sponsorem.

A mnie czekał jeszcze ostatni dzień i ostatni turniej.

Niedziela – StarCraft

Turniej ciekawy, ale niezbyt widowiskowy dla tzw. szarych graczy.

BYŁ TO PIERWSZY OFICJALNY TURNIEJ STARCRAFTA NA ŚWIECIE!!! Pomyślcie – przetarliśmy szlaki!!!

Wyłącznym sponsorem turnieju była nieoceniona firma CD Projekt. Arena nigdy nie wyglądała tak ładnie. Towarzyszyły nam 4 Zealoty (z czego jeden został wygrany przez Endera). Walki 1 na 1, na mapie River Styx. Do półfinałów zawodnicy grali 30-minutowego slaughtera (gra kończy się po timelimicie – wygrywa ten, kto bardziej sklepie przeciwnika). Szczęśliwie większość walk kończyła się po 10 minutach, a niektóre jeszcze wcześniej (szybki rush i po zabawie). Od razu dało się zauważyć faworytów – to byli ci, którzy zajęli 4 pierwsze miejsca – Maciek Żurawlewski (MacleR – ten sam, co gra w Quake'a), Jacek Bocheński (jeden z 8 polskich betatesterów SC), Tomek Wiśniewski (Ender – grał też w Turnieju Q2) i Wojtek Bartosik (ProsperInverno – doskonale gra Protossami).

Wszystko poszło bardzo sprawnie. Z eliminacjami uwinąłem się w dwie godziny. Jedynym obsuwem była przerwa na wybory miss i mistera targów, które zrobiono dokładnie w środku.



Od lewej: Szalony Zealota (Stanisław Protoss), ProsperInverno (Wojtek Bartosik), Ender (Tomek Wiśniewski), Jacollo (Jacek Bocheński)

Dodatkową atrakcją było wyłączenie światła pod koniec walk finałowych, w związku z czym trzeba je było powtarzać.

Wygrał Ender (Protoss) – dostał stand z Zealotem, unikatową koszulkę SC (są takie trzy w Polsce), zniżkę 50% na 10 gier w sklepach CD Projekt, gry (m.in. Die By the Sword) oraz oficjalny dyplom z Blizzarda. Drugie miejsce zajął ProsperInverno (też Protoss). Nagrody bardzo podobne, tylko nie dostał standa i zniżki ma trochę mniejsze. Trzecie miejsce – Jacek Bocheński (Terran). Nagrody ufundowane przez firmę CD Projekt mogły się podobać. Zwłaszcza Stanisław Protoss zwany Szalonym Zealotą – czyli dwumetrowy stand.

Ufff... Przeżyłem. Choć było ciężko.

ZooltaR

Scan by Vangis 2005

Lista stacji,
w których można słuchać notowań listy

Białystok	–	Radio Akadera *sobota 13.30*
Bielsko-Biała	–	Radio Delta *wtorek 18.00*
Chełm	–	Radio Bon Ton *piątek 21.05*
Częstochowa	–	Radio Fon *środa 20.00*
Elbląg	–	Radio El *środa 21.00*
Gdynia	–	Radio Eska Nord *poniedziałek 20.00*
Gorzów	–	Radio Go *sobota 15.20*
Grudziądz	–	Radio Grudziądz *piątek 14.15* *niedziela 13.32*
Iława	–	Radio Iława *czwartek 13.30*
Kępno	–	Radio Sud
Konin	–	Radio RRM *sobota*
Krosno	–	Radio Fakty
Koszalin	–	Radio Północ
Lublin	–	Radio Rytm *sobota 15.05*
Mielec	–	Radio Hit *środa 17.05* *niedziela 15.05*
Olsztyn	–	Radio WaMa *czwartek 18.10*
Opole	–	Radio Pro Kolor *sobota 19.00* *niedziela 18.00*
Piła	–	Radio 100
Piotrków	–	Radio Piotrków *środa 20.05*
Płock	–	Radio Boss *sobota 19.00*
Przemyśl	–	Radio Hot *czwartek 18.00*
Radom	–	Radio Rekord
Rzeszów	–	Radio Centrum *niedziela 16.00*
Sieradz	–	Nasze Radio *poniedziałek 19.05*
Słupsk	–	Radio Vigor *wtorek 18.00*
Sochaczew	–	Radio Fama *piątek 18.05* *niedziela 1.00* *(tak tak, w nocy)*
Sosnowiec	–	Radio Rezonans
Szczecin	–	Radio ABC *niedziela 17.00*
Tarnobrzeg	–	Radio Leliwa *niedziela 10.00*
Toruń	–	Radio Gra *niedziela 16.00*

WIRTUALNA LISTA

Formacja Art FM

Wszystkich sympatyków komputerowej rozrywki zawiadamiamy, że Wirtualna Lista Przebojów Gier Komputerowych działa w trochę zmienionej formule.

- Zmienił się numer telefonu. Połączenie jest teraz tańsze – kosztuje złotówkę z groszami. Udoskonalony został system liczenia głosów*.
- Zmieniła się forma prezentowania Listy w miesięczniku elektronicznych szulerów. Na łamach Gamblera przedstawiać będziemy jedno zestawienie, sporządzane na podstawie Waszych głosów z całego miesiąca.
- Zmieniła się też nagroda. Co tydzień wśród uczestników zabawy losowana jest „Oksfordzka Multimedialna Encyklopedia Historii Świata".

W kwietniu nagrody otrzymali: Łukasz Borkowski – konsolę Sony PlayStation, a Paulina Sójka – „Multimedialną Encyklopedię Historii Świata".

* Bliższe informacje na temat sposobu głosowania uzyskacie, słuchając WLPGK.

Dołącz do Wirtualnej Rodziny Maniaków Rozgrywek Komputerowych.

Zapoluj na Gorący i Świeży Zestaw Energetyczny.

Włącz się do boju o Mega Hit gier komputerowych.

Zdobądź tytuł Hiper Gwiazdy Joysticka.

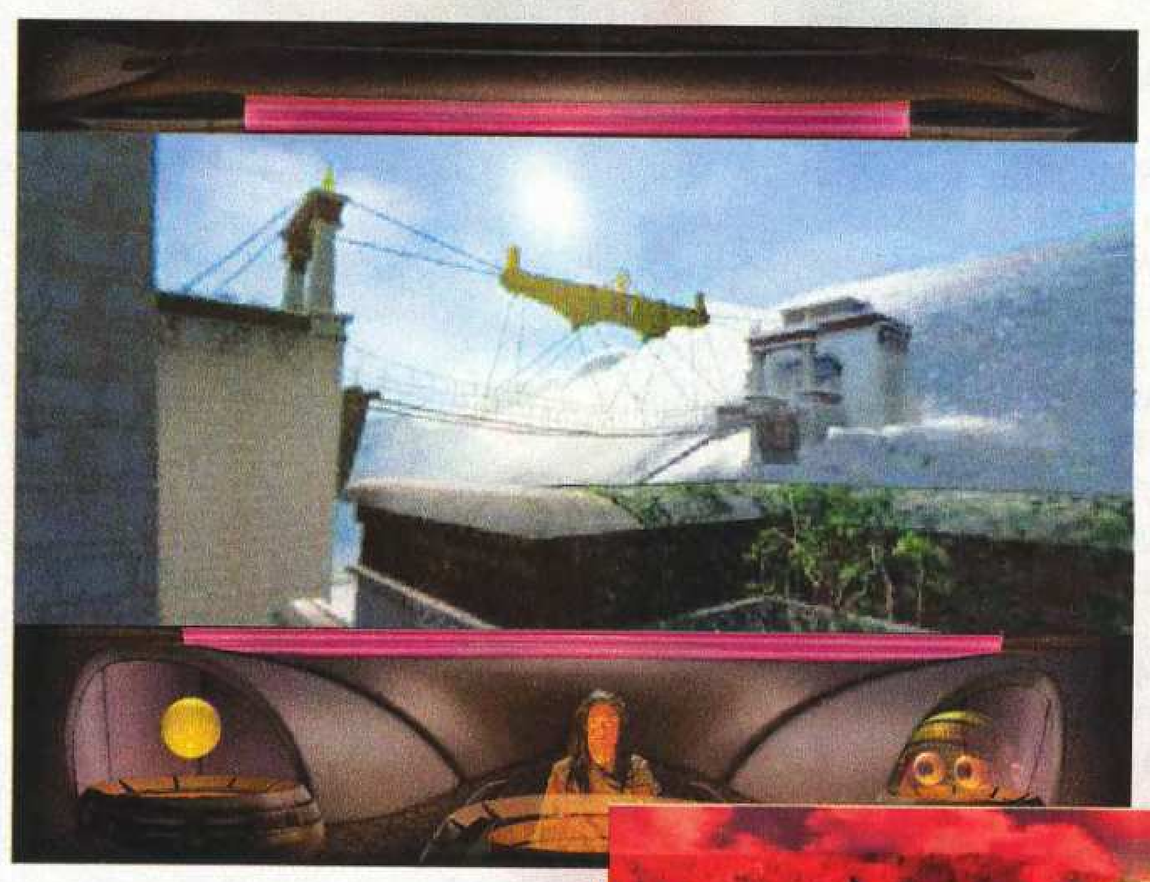
Bądź RadioAktywny!

Podsumowanie miesiąca – KWIECIEŃ

❶	**Monkey Island 3**
❷	**Grand Theft Auto**
❸	**NBA Live 98**
❹	**F-22 Air Dominance Fighter**
❺	**Hellfire**
6.	Incubation
7.	Quake II
8.	Dark Earth
9.	Broken Sword II
10.	NHL 98
11.	Dreams to Reality
12.	Hexen II
13.	TOCA Touring Car Championship
14.	FIFA: Road to World Cup '98
15.	Książę i Tchórz

Scan by Vangis 2005

LEGACY OF TIME



Jest rok 2329. Od kilkunastu lat na Ziemi funkcjonuje TSA, czyli Agencja Ochrony Czasu. Od kilkunastu lat pracujesz w niej Ty, czyli Gage Blackwood, agent numer 5. Przez ten czas miałeś już dwukrotnie okazję ratować Ziemię od katastrofy. Pierwszy raz, gdy profesor Elliot Sinclair usiłował zabić ambasadora rasy Cerulean odwiedzającego Twoją planetę (pierwsza część gry – Journeyman Project). Po raz drugi, gdy zbuntowana agentka TSA, Michelle Visard, zaczęła na własną rękę zmieniać przeszłość i zagroziła wydaniem technologii skoków czasowych obcej rasie (część druga – Buried in Time).

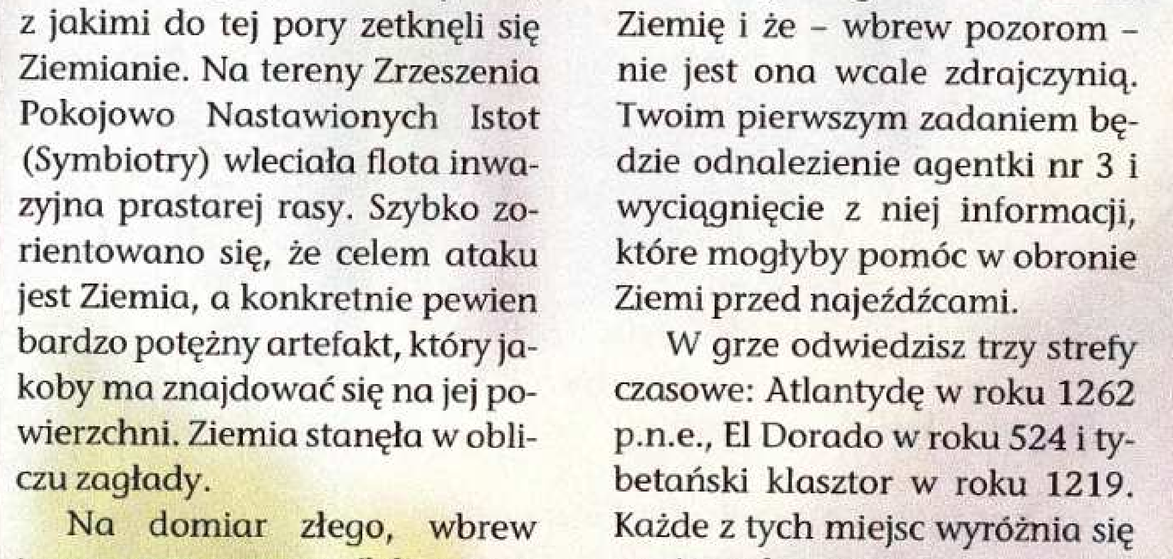
Niestety, gdy wróciłeś z ostatniej misji, część Twojej pamięci została wymazana, więc nie poznajesz ani Michelle, ani Arthura, komputera pokładowego, który uratował Ci życie, wypychając zdrajczynię w wir czasowy. Akcja Legacy of Time rozpoczyna się wkrótce po zakończeniu historii przedstawionej w Buried in Time.

Ostatnie wydarzenia nadszarpnęły reputację TSA do tego stopnia, że Rada Galaktyczna postanowiła zlikwidować agencję. Kiedy TSA przeżywała najcięższe chwile, na obrzeżach znanego Wszechświata pojawiło się zagrożenie, które przyćmiło wszystkie, z jakimi do tej pory zetknęli się Ziemianie. Na tereny Zrzeszenia Pokojowo Nastawionych Istot (Symbiotry) wleciała flota inwazyjna prastarej rasy. Szybko zorientowano się, że celem ataku jest Ziemia, a konkretnie pewien bardzo potężny artefakt, który jakoby ma znajdować się na jej powierzchni. Ziemia stanęła w obliczu zagłady.

Na domiar złego, wbrew temu, co wszyscy myśleli, agentka nr 3 (Michelle) wcale nie zginęła w wirze czasowym. Czuje się całkiem dobrze i wybrała sobie akurat ten moment, by ponownie zacząć zmieniać przeszłość. Skanery TSA odebrały sygnał pogwałcenia spójności czasu z roku 1262 p.n.e., z miejsca gdzie ponoć znajdowała się Atlantyda. Sytuacja staje się coraz bardziej tragiczna. Musisz wkroczyć do akcji. Twoją pierwszą misją będzie wypad rozpoznawczy w strefę czasową, z której nadeszły zakłócenia. Wkrórce zorientujesz się, że działania Michelle mają wiele wspólnego z atakiem na Ziemię i że – wbrew pozorom – nie jest ona wcale zdrajczynią. Twoim pierwszym zadaniem będzie odnalezienie agentki nr 3 i wyciągnięcie z niej informacji, które mogłyby pomóc w obronie Ziemi przed najeźdźcami.

W grze odwiedzisz trzy strefy czasowe: Atlantydę w roku 1262 p.n.e., El Dorado w roku 524 i tybetański klasztor w roku 1219. Każde z tych miejsc wyróżnia się swoim własnym, niepowtarzalnym klimatem, każde jest na swój sposób urocze. Gdy przeno-





PRZEWODNIK CZYTELNIKA



Oceny

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

Znaczki

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

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

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

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

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

REDAKCJA

Scan by Vanis 2005

sisz się w nowe miejsce, zawsze zaczynaj od dokładnego rozpoznania terenu – łatwiej będzie rozwiązywać zagadki. Teoretycznie możesz wykonywać zadania w dowolnej kolejności, lecz czasami zdarza się, że potrzebujesz przedmiotu z jednej epoki, aby móc coś zrobić w innej.

Swoboda lekko ograniczona

Engine gry został trochę zmieniony w stosunku do części poprzednich. Legacy of Time jest przedstawicielką popularnej teraz gałęzi przygodówek, które łączą tzw. freelook z prerenderowanymi ścieżkami poruszania. A teraz po ludzku. Stojąc w danym miejscu, możesz dowolnie obracać wzrok (360°), możesz też schylać lub podnosić głowę. Zupełnie jak w grach FPP. Poruszać się jednak możesz tylko w ściśle określonych kierunkach, tam, gdzie przewidzieli programiści. Animowane przejściówki ukazują przemarsz bohatera z jednego miejsca na drugie. System ten to obecnie najpopularniejszy engine wykorzystywany w grach przygodowych (stosują go w różnych wariantach takie gry, jak Black Dahlia, Atlantis czy Of Light & Darkness).

Dzięki takiemu rozwiązaniu gracz uzyskuje sporą swobodę – może dokładnie rozejrzeć się po otoczeniu, rzucić okiem na sufit lub podłogę. Jest to wprawdzie tylko namiastka prawdziwego 3D, lecz na początek dobre i to. Chociaż tak naprawdę, engine tego typu wykorzystuje zupełnie inne techniki niż engine 3D i w żadnym wypadku nie da się go zastosować w prawdziwej grze FPP. Być może więc jest to ślepa uliczka. Tak czy inaczej, system poruszania w Legacy of Time daje bardzo miłe uczucie swobody. W połączeniu z piękną grafiką sprawia, że przyjemność można czerpać choćby tylko z chodzenia i podziwiania wspaniałych pejzaży.

Prawie niezauważalne są przejścia między grafiką in-game a filmikami, które często urozmaicają zabawę. Warto też wspomnieć, że aktorzy bardzo dobrze odtwarzają swoje role. Poza tym, podczas wkomponowywania ich w tła zastosowano bardzo zręczne techniki – nie widać takich kontrastów jak w grach, łączących renderowaną grafikę ze skanowanymi postaciami aktorów.









Miłe dla ucha

Czym byłaby seria Journeyman Project bez swojej wspaniałej muzyki? Dobre głośniki lub słuchawki to po prostu rzecz nieodzowna gdy zabierasz się do gry w Legacy of Time. W zależności od rozwoju akcji na ekranie, muzyka jest albo spokojna i senna, albo donośna i agresywna. Zawsze jednak pozostaje piękna i nastrojowa.

Warto też wspomnieć o pierwszorzędnym podkładzie głosowym. Postacie są barwne, każda inaczej akcentuje słowa. Dialogi wyraźne, łatwe do zrozumienia. Niewątpliwie najlepsze są komentarze Arthura. Podobnie jak w części drugiej, wirtualne usta Arthura nie zamykają się prawie nigdy. Wylewa się z nich nieskończony strumień informacji, komentarzy, żartów i podpowiedzi. Arthur wyróżnia się bardzo ujmującą osobowością. Jest zabawny, sprytny, czasami złośliwy („Stay quiet you... you... little annoying bug!", „That's Mr. Little Bug to you!" – wymiana zdań między Arthurem a doprowadzoną do wściekłości jego docinkami agentką nr 3).



Stare, dobre cechy – nowe, dobre cechy

Nie da się ukryć, że w Legacy of Time Twoją główną podporą jest Arthur. To on, z braku narratora, udziela informacji na temat znalezionych przedmiotów, oglądanych miejsc i napotkanych osób. On też, w razie potrzeby, podpowiada, co masz zrobić. Czasami robi to subtelnie, aby łagodnie naprowadzić Cię na trop, czasami (przeważnie po trzecim kliknięciu na prośbie o podpowiedź) z delikatnością pociągu ekspresowego: „Gage, wait, I'm having a vision... I see you taking a rope, just like that one you have in your backpack, I see tying you the rope to the broken stair and climbing it. I see... Wow!" Arthur nie zmienił się od poprzedniej części :))

Nowością natomiast jest możliwość automatycznego odnajdywania miejsc, w których klika się myszą. Po naciśnięciu spacji obraz jest centrowany na najbliższym takim miejscu. Oszczędza to mozolnego szukania po planszy małych przedmiotów, ułatwia grę i ogólnie czyni ją dużo bardziej przyjazną. Dobrą cechą LoT jest też opcja przerywania animacji przy przechodzeniu z lokacji do lokacji. Możliwości tej nie ma np. Black Dahlia – kiedy po raz setny oglądasz animację, przedstawiającą bohatera wchodzącego przez pół minuty do biura, dostajesz szału, gdyż nie można jej ominąć.



Wreszcie, last but not least, nowością jest tzw. Chameleon Jump Suit, czyli nowy rodzaj kombinezonu do skoków czasowych, którego prototyp Gage będzie miał okazję przetestować. Chameleon Jump Suit wykorzystuje technologię holograficzną – ten, kto go nosi, może skopiować wygląd dowolnej osoby. Chyba nie muszę mówić, jakie daje to możliwości manipulacji? Dzięki nowemu kombinezonowi gra jest o wiele ciekawsza, gdyż te same sytuacje można przejść na kilka sposobów, wcielając się w różne postaci.

Kilka słów na koniec

Obok Monkey Island 3, Legacy of Time jest bez dwóch zdań najlepszą przygodówką, jaka ukazała się do tej pory w roku 1998. Perfekcja wykonania i fabuły. Wciąga od pierwszych minut, zadziwia rozmachem i świeżością pomysłów. Gorąco polecam wszystkim fanom przygodówek. Ta gra jest naprawdę warta pieniędzy, które na nią wydacie.

FROGGER

THE JOURNEYMAN PROJECT 3
LEGACY OF TIME

Red Orb 1998
Mirage
Przygodowa
Grafika: 90%
Dźwięk: 96%
Ogółem: 95%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 100,16 MB RAM, CD-ROM 6×, Windows 95

Scan by Vangis 2005

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Pamiętacie grę Micromachines? Panowie z Codemasters troszkę popracowali nad tym projektem i powstała TOCA. Hi, hi, okazałbym się bardzo niesprawiedliwy, gdybym rzeczywiście tak uważał (jednak przez wzgląd na wspomnienia, nie mogłem się pohamować). TOCA oczywiście nie zasługuje na to, żeby się z niej śmiać. To bardzo dobra gra, która może przykuć do komputera na wiele godzin.





TOCA jest oficjalną grą RAC British Touring Car Championship. Ciekawostka – integralną częścią logo gry są także symbole Audi, Vauxhall, Ford, Volvo, Renault, Peugeot, Honda, Nissan – to gwarancja profesjonalizmu i realizmu. Ścigać się można samochodami wyglądającymi identycznie jak w prawdziwych rajdach; modele są precyzyjnie wykonane. Także trasy wyścigów stanowią nie lada gratkę – tory są wierną kopią tych, po których ścigają się prawdziwi zawodnicy.

TOCA doskonale oddaje nastrój prawdziwego rajdu. Jest trudna, trzeba się wykazać mistrzowskimi umiejętnościami, żeby ukończyć wyścig z pierwszą lokatą i ani razu nie wypaść z toru.

Samochody prowadzi się bardzo dobrze, co nie znaczy, że łatwo. Trzeba stosować wszystkie zasady jazdy rajdowej, inaczej na byle zakręcie wypada się z trasy. W zależności od tego, czy jedziemy po asfalcie, w połowie po asfalcie i poboczu, czy też samym poboczem, samochód zachowuje się dokładnie tak, jak w rzeczywistości na takich nawierzchniach (np. niezwykle trudno zapanować nad nim, gdy wpadnie w poślizg). Największą jednak zaletą gry jest doskonale oddany charakter współzawodnictwa na torze. Przepychanie, wypychanie z toru na zakrętach, wendety „źle" potraktowanych przeciwników.



Od tego, jak silna jest stłuczka, zależą rozmiary uszkodzeń samochodu. A jak się człowiek troszkę zapomni, w powietrzu latają maski i słychać brzęk tłuczonych reflektorów (a przyznam, że zapomnieć się łatwo). Tym bardziej że komputerowi przeciwnicy jadą bardzo mądrze. Naprawdę jest z kim się zmierzyć.

TOCA, jak przystało na nowoczesną grę, wykorzystuje dobrodziejstwa sieci. Umożliwia grę do 8 graczy. Ciekawą i godną pochwały opcją jest split screen. Dzięki niemu na jednym komputerze mogą się ścigać maksymalnie 4 osoby. Próbowałem, zabawa przednia. Jest tylko jeden problem – do gry w czterech potrzebowaliśmy klawiatury, która by się nie blokowała (podłączenie czterech joysticków nie było możliwe).



Wyścigi oglądamy z czterech różnych ustawień kamery: dwa zza samochodu, jedno na masce i jedno z kabiny kierowcy. To ostatnie troszkę mnie rozczarowało. Wnętrze kabiny jest takie samo, niezależnie od marki pojazdu. Troszkę to nieprofesjonalne, ale mało kto używa tego widoku.

Na torze może zaskoczyć niesprzyjająca pogoda i wtedy znacznie trudniej się prowadzi. Każdy typ aury (słoneczna, deszczowa, burzowa, śnieżna itd.) ma grafikę dopracowaną w sposób naprawdę imponujący: np. gdy jedziemy wśród strug deszczu, spod kół tryska woda, a w nawierzchni odbijają się światła pojazdów. Oczywiście, wszystkie te „wodotryski graficzne" dostępne są tylko przy wykorzystaniu akceleratorów 3D. Pod tym względem TOCA jest bardzo uniwersalna, gdyż korzysta z bibliotek Direct3D. Nawet poczciwy ViRGE da się uruchomić z włączonymi efektami 3D. Nie jest to tak bezsensowne, jak mogłoby się wydawać, gdyż rozmywanie tekstur działa także w niskiej rozdzielczości. Liczba klatek na sekundę jest zadowalająca nawet na tym powolnym procesorze.



Oprawa dźwiękowa jest wykonana doskonale. Odgłosy są niezwykle realistyczne. Można włączyć muzyczkę w trakcie jazdy, jeśli ktoś lubi. Jest czego posłuchać. Delikatne techno (może troszkę zbyt cukierkowate, przynajmniej dla mnie) dodaje trochę kolorytu naszym zmaganiom.

TOCA to świetne wyścigi. Wciągają, nie da się ich łatwo przejść. Oferują wiele emocji zarówno w walce z przeciwnikami komputerowymi, jak i prawdziwymi. Aby w pełni docenić jej uroki, warto mieć dopalacz 3D.

TYMOTEO

TOCA TOURING CAR championship

Codemasters 1998	
Mirage	
Wyścigi	
Grafika: 79%	
Dźwięk: 80%	
Ogółem: 89%	

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

Scan by Vangis 2005

SEGA TCC



Stał na starcie do okrążenia eliminacyjnego. Omiótł wzrokiem wszystkie zegary – idealny porządek, wskazówki dokładnie na swoich miejscach. Sześciocylindrowy silnik jeszcze ostatni raz przejrzeli mechanicy, teoretycznie nic nie powinno się stać. Teoretycznie. Praktyka niejednokrotnie dowiodła czegoś innego. Zapaliło się zielone światło. Od kilku sekund podtrzymywał wyższe obroty. Z piskiem oznaczającym, że męczone gumy ostatkiem sił utrzymują się na granicy przyczepności wystartował jak pocisk.

Jedynka, dwójka, trójka, czwórka, piątka – przerzucał biegi szybciej, niż można wypowiedzieć te słowa. Szóstka. Na prostej ponad 250 km/h. Nawierzchnia toru rozmyła się w niewyraźną smugę. Zakręt. Krótkie hamowanie, redukcja do piątki. Zejście do zewnętrznej, do wewnętrznej i znów do zewnętrznej. W



tym momencie pedał gazu wbity już w podłogę. Zapiął szóstkę. Znów ponad 300 km/h. Jeszcze cztery wiraże i już meta. Wszystko w niecałe 25 sekund. Niestety. Trzech innych kierowców uzyskało lepsze czasy.

Teraz start do właściwego wyścigu. Pace car prowadzi osiem samochodów do lotnego startu. 3, 2, 1... gaz do dechy. Wyprzedza trzeciego na pierwszej prostej. Inni już hamują przed zakrętem, on dopiero ułamek sekundy później. Szerokim łukiem pokonuje pierwszy zakręt, wychodzi dużo wolniej. Czwarty i piąty wyprzedzają go. Nie odchodzą daleko, bo już „trzy paczki na budziku". Seria łagodnych łuków w prawo, w lewo i znów w prawo na pełnym gazie. Kawałek prostej i znów redukcja do piątki przed zakrętem. Potem już tylko gaz i, pędząc 300 km/h, przelatuje przez linię startu/mety. Jedno z wielu okrążeń wyścigu ma za sobą.

Oto właśnie SEGA Touring Car Championship. Tę grę znałem dobrze z automatów, byłem więc bardzo ciekaw, jak wypadnie konwersja na PC. Można śmiało powiedzieć – jest naprawdę dobra. Co prawda grafika trochę ucierpiała (mój 14-calowy monitor jest o wiele mniejszy niż ten z automatów), ale jest równie szybka. 640×480 w 16 bitach i przy full detalach na Pentium 200 MMX. Na razie nie ma drugich tak płynnych wyścigów pod Windows 95.

Grafika jest typowo segowa. Samochody trochę kanciaste, ale prawie jak żywe. Tory bajecznie kolorowe. I ten niesamowity pęd... Jeszcze lepsza, rzekłbym – absolutnie rewelacyjna, jest oprawa muzyczna. Wychwalałem już RC, Screamera Rally, ale SEGA TCC wyprzedza tamte gry o kilka długości – oprócz utworów czysto instrumentalnych ma też wspaniałe, normalne piosenki! Rewelacja!

Grywalność – to najlepsza zręcznościówka samochodowa, w jaką grałem na PC. Tyle i nic ponad to. Oferuje niezłą zabawę, nawet „tuning" samochodu, ale brak tu choćby szczypty realizmu (no, może szybkość).









Cztery niesamowite „turystyczne" bryki czekają: Alfa Romeo 155 V6 Ti, AMG Mercedes C-classe, Opel Calibra V6 i Toyota Supra. Szkoda że tylko tyle, ale na pewno każdy znajdzie coś dla siebie. Mnie najbardziej odpowiada Alfa, ze względu na podsterowność, jaką wykazuje na zakrętach.

Let the race begin!

WIKTOR KOZŁOWSKI

SEGA Touring Car Championship

SEGA 1998
MarkSoft
Wyścigi
Grafika: 88%
Dźwięk: 97%
Ogółem: 88%

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

Scan by Vang
2005

STAR WARS REBELLION

Star Wars Rebellion to gra strategiczna w czasie rzeczywistym, której akcję umieszczono w świecie Gwiezdnych Wojen. Jednak nie jest to klasyczny RTS. Upływ czasu zrealizowano podobnie jak w Age of Sail – sami regulujemy jego prędkość. W efekcie przy Very Slow nawet największy „myśliciel" może zanudzić się na śmierć.

Oprawa graficzna nie zachwyca. Niezłe, ale nie rewelacyjne intro,

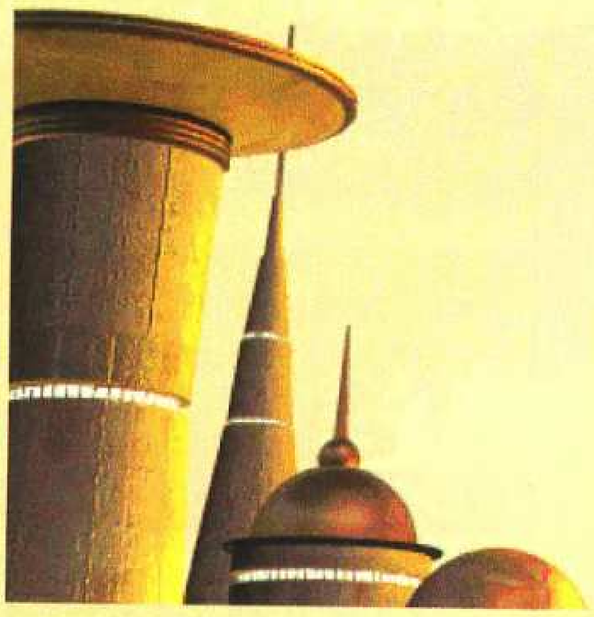


bardzo ładne obrazki (animacje – kilka wstawek oraz walki flot). Lepiej jest z dźwiękiem – motywy muzyczne z filmu, niektóre postacie „mówią".

Scenariusz koncentruje się na wykorzystaniu postaci, rozbudowie infrastruktury, szkoleniu oddziałów i konstrukcji statków oraz na walkach flot. Największe znaczenie w grze ma dyplomacja (nawet po stronie Imperium!), to ona jest podstawą sukcesu. Stosowanie brutalnej siły (nie tylko względem planet neutralnych) to doskonała metoda na zwiększenie popularności swego przeciwnika!

Z dyplomacją ściśle związana jest rekrutacja – im więcej współpracowników, tym większe możliwości prowadzenia działań dyplomatycznych i prac nad rozwojem różnych technologii (niestety, liczba wynalazków jest bardzo ograniczona).

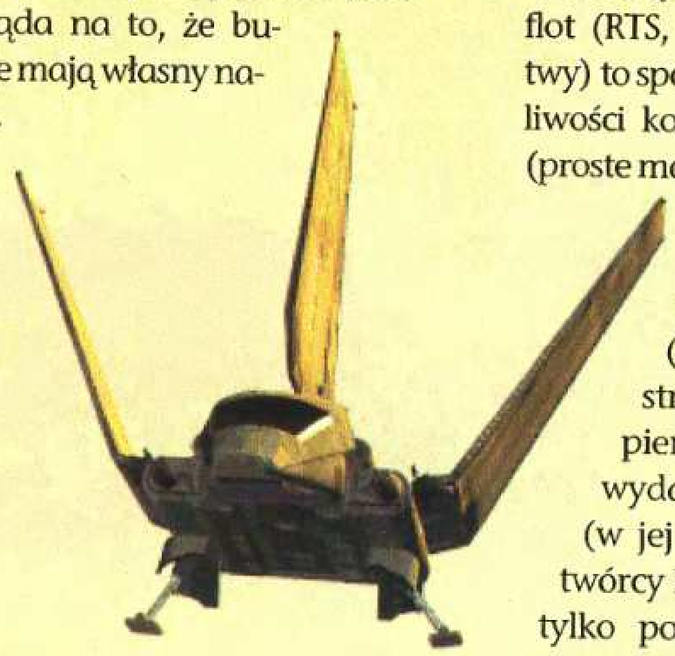
Z budowli najważniejszy jest Construction Yard, który umożliwia tworzenie pozostałych struktur. Każda planeta ma ograniczone, przez poziom dostępnej energii (idiotyzm!), możliwości rozbudowy infrastruktury. Wielkość populacji nie ma żadnego znaczenia! Ważne jest wydobycie surowców (kopalnie) i ich przeróbka





(rafinerie) określająca liczbę jednostek, które możemy utrzymać. Pozostałe budowle to centrum szkolenia oddziałów, stocznia orbitalna oraz systemy obronne (w sumie niewiele). Infrastruktura pozwala stworzyć i utrzymać jednostki lądowe (w tym szpiegów, sabotażystów...) oraz flotę kosmiczną (od myśliwców do Gwiazdy Śmierci).

Niektóre planety nie mają żadnych instalacji – można je wyprodukować na innych i przesłać (sic!) – wygląda na to, że budowle mają własny napęd...



Możemy próbować wywołać powstanie na planetach zajętych przez przeciwnika – wysyłamy np. imperialnych komandosów. Jeżeli prowadzimy działalność na wielu „frontach", czeka nas niemiła niespodzianka – nawał komunikatów („brak efektów"), co kilka dni od każdego agenta...

Początkowo wydaje się, że walki flot (RTS, trójwymiarowe pole bitwy) to spora atrakcja, jednak możliwości kontroli mamy niewielkie (proste manewry i cel ataku).

Różnice między strategiami obu stron konfliktu są minimalne (nieco łatwiej grać po stronie Imperium). W pierwszym momencie gra wydaje się skomplikowana (w jej produkcji uczestniczyli twórcy Harpoona 2), jednak to tylko pozory, w rzeczywistości można jej zarzucić zbytnie uproszczenia.

SI nie zachwyca (bywa zbyt pasywna), choć trudno dobrze ocenić jej poziom, ponieważ poza ruchami statków i efektami działalności szpiegowskiej nie możemy obserwować jej posunięć. Można grać przez sieć, modem lub Internet (do 2 osób).

Zaletą i wadą jest losowość gry (początkowe warunki). Można grać wielokrotnie... Jednak fabuła SWR odbiega znacznie od realiów



świata Gwiezdnych Wojen, np. w jednej rozgrywce Kashyyyk nie jest zamieszkany, a w drugiej jest, ale jego ludność nie popiera żadnej strony konfliktu (co na to Chewbacca?). Brakuje specjalnego scenariusza wiernie oddającego „prawdziwe" warunki – scenariusze losowe powinny stanowić dodatek.

Nie będę ukrywał, że Rebellion mnie rozczarował. Zamiast epopei na miarę Gwiezdnych Wojen dostaliśmy zaledwie dobrą (głównie z uwagi na bohaterów i atmosferę) grę strategiczną adresowaną raczej do zwolenników strategii z podziałem na tury. W porównaniu z innymi grami o podobnej tematyce nie wypada najlepiej – z SI lepiej grać w Master of Orion, na-



tomiast Stars! oferuje znacznie więcej w grze wieloosobowej.

JACEK ILCZUK

LucasArts Entertainment Company presents
STAR WARS REBELLION

CoolHand/LucasArts 1998
IPS Computer Group
Strategiczna
Grafika: 60%
Dźwięk: 79%
Ogółem: 65%

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

Scan by Vangis 2005



STAR-CRAFT

Zacznijmy od tego, że tytuł gry wprowadza w błąd. StarCraft ma niewiele wspólnego z kosmicznymi walkami. Akcja toczy się na powierzchni planet (czasem nazywanych, dla urozmaicenia, kosmicznymi platformami), a nawet najpotężniejsze gwiezdne krążowniki, walczące z jednostkami naziemnymi i niszczące instalacje wroga, służą po prostu jako bardziej zaawansowane samoloty.

StarCraft oferuje dość złożoną intrygę (dokładnie przedstawioną w instrukcji), w której głównymi aktorami są dwie konkurujące ze sobą ziemskie frakcje. Protosi to dumna rasa nieprawdopodobnie wyszkolonych wojowników, używających sił mentalnych. Zergowie, których struktura społeczna przypomina rój są drapieżni. Ich celem jest podbój Galaktyki



poprzez zasymilowanie wszystkich ras. Gracz może stanąć na czele wojsk ludzkich, zergiańskich lub protosjańskich i rozegrać 3 kampanie. Mamy też dodatkową, bardzo trudną minikampanię Ziemian, kilkadziesiąt pojedynczych scenariuszy, w których może uczestniczyć do 8 graczy, oraz złożony i trochę skomplikowany w obsłudze edytor map.

StarCraft to tytuł długo i niecierpliwie oczekiwany. Niestety, moim zdaniem gracze nie do końca mogą czuć się usatysfakcjonowani. StarCraft nie wprowadza nowych, rewolucyjnych rozwiązań, a autorzy nie ustrzegli się żenujących błędów. Najpoważniejszym z nich jest fatalna AI komputera w prowadzeniu wojsk gracza. Jednostki włażą sobie w drogę, blokują się, ba – nie umieją ustąpić sobie miejsca. Potrafią również tak zaklinować się pomiędzy budynkami, że trzeba je potem wyciągać statkami transportowymi.

Programiści znacznie ułatwili sobie pracę, wprowadzając limit 12 jednostek, którymi może jednocześnie, w jednym zgrupowaniu sterować gracz. To dziwne, już od dawna w RTS-ach przyjęło się, że zgrupowanie może tworzyć bardzo duża, wręcz nieograniczona liczba oddziałów. Pewne zastrzeżenia można mieć też do interfejsu, który nie pozwala na przykład na jednoczesne kierowanie wojskami i zarządzanie produkcją. Nie będę się już rozpisywał na temat logiki wymyślonego przez autorów świata. W każdym razie ten futurystyczny świat (w końcu trwa walka o panowanie w Galaktyce!) prezentuje taki poziom rozwoju techniki, że dzisiejsi generałowie mogliby tylko uśmiechnąć się z politowaniem. Na przykład, aby wystrzelić ładunek jądrowy należy wysłać przedtem agenta z zadaniem wyznaczenia kierunku lotu rakiety. Ręce opadają!



Zaczęliśmy od dziegdziu, teraz czas na miodek. StarCraft oferuje możliwość stoczenia trzech, barzo różniących się od siebie, kampanii. Każda rasa wymaga innej taktyki i strategii. Zergowie mnożą się jak grzyby po deszczu, dysponują niezwykłymi zdolnościami zakopywania się w ziemi oraz automatycznego zdrowienia. Ziemianie stworzyli najpotężniejsze maszyny latające oraz najskuteczniejsze czołgi, a Protosi dysponują unikalną zdolnością otaczania każdej budowli i jednostki ochronnym polem siłowym, mają niezrównanych wojowników do walki wręcz oraz umiejętność wykorzystywania mocy psychicznych.

Jednak największą zaletą StarCrafta jest ogromna grywalność, co wynika z bardzo wysokiej AI komputerowego wroga (relatywnie, rzecz jasna). Ataki są często przeprowadzane z użyciem ogromnych sił, przy czym komputer potrafi najpierw „rozmontować" naszą obronę ciężkim lotnictwem lub artylerią, wedrzeć się w głąb bazy myśliwcami, by – już nie niepokojony – zrzucić na jej obrzeżu lub w środku desant piechoty. Scenariusze przygotowano tak, aby nie zniechęcić gracza trudnościami, ale jednocześnie pobudzić do pracy jego szare komórki. Zwłaszcza polecam minikampanię ludzi, jest rewelacyjna.

Strona graficzna programu może wzbudzać kontrowersje. Z jednej strony bardzo pieczołowicie przygotowano scenografie map oraz wygląd jednostek, z drugiej – interfejs użytkownika (jego część poświęcona budowaniu) jest nie tylko niełądny, ale wręcz nieczytelny.



W moim odczuciu StarCraftowi zaszkodziła głośna kampania reklamowa, obiecująca o wiele więcej niż produkt jest w stanie dać. Nie zmienia to jednak faktu, że gra jest obecnie najlepszą i najciekawiej przygotowaną strategią czasu rzeczywistego, chociaż nie można tu mówić o rewolucji, lecz raczej o twórczym wykorzystaniu starych pomysłów.

JACEK PIEKARA

PS Blizzard oferuje bezpłatny dostęp do Battle.net, w którym można zmierzyć się w trybie multiplayer z graczami z całego świata (istnieje tam m.in. liga StarCrafta).



Blizzard 1998	
CD Projekt	
Strategiczna	
Grafika: 85%	
Dźwięk: 85%	
Ogółem: 89%	

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

Scan by Vangis 2005

LIBERATION DAY

Tauranie zaatakowali skolonizowaną przez ludzi planetę New Haven. Pierwszy atak został szczęśliwie odparty, to tylko niewielka armia Obcych... Walka z następną falą najeźdźców zakończyła się klęską. Teraz pora na rewanż...

Liberation Day jest kontynuacją gry Fallen Haven i, podobnie jak poprzedniczka, to strategia z podziałem na tury. Jednostki dysponują punktami akcji, które możemy wykorzystać do wykonania ruchu, ostrzału wroga... lub pozostawić oddziałom możliwość reakcji na działania przeciwnika w jego turze (przypomina to np. Incubation).

W odróżnieniu od FH możemy grać tylko po stronie ludzi. Bierzemy udział w kampanii (o wzrastającym poziomie trudności), walcząc z 3 różnymi rasami na 4 kontynentach – łącznie 50 scenariuszy.



Autorzy gry wprowadzili nowe jednostki lądowe, morskie i powietrzne (w sumie 70 po obu stronach), budynki i systemy obronne (79). Nowością są przede wszystkim siły nawodne i oddziały „automatyczne" (zrzuty wojska w dowolnym miejscu mapy).

W niektórych scenariuszach musimy wypełnić określone zadania, a nie tylko zniszczyć „wszystko, co się rusza".





Wprowadzono też ograniczenie liczby tur na wykonanie misji.

Tyle dobrych wiadomości...

Dysponujemy tylko jedną prowincją, nie możemy podbijać sektorów i rozbudowywać w nich infrastruktury. Konstruujemy budynki, ale nie budujemy żadnych jednostek! Nie musimy się martwić o poziom energii, jak to było w pierwowzorze.

Jeśli Obcy zatakują nas lub my ich, mamy do dyspozycji określony fundusz na zakup jednostek na początku scenariusza oraz dodatki podczas walki. Można jednostek w zdobytych prowincjach...





Punkty wynalazków uzyskujemy, jeśli nasz oddział znajduje się w pobliżu laboratoriów przeciwnika (świeci się żarówka!) w momencie osiągnięcia celu misji – widać ludzie są zbyt głupi, by samodzielnie coś wymyślić.

Nie możemy spokojnie rozwijać się przez określoną liczbę tur, tylko musimy wykonywać na przemian turę rozbudowy kolonii i turę ataku. Pomysł to bardzo prymitywny, praktycznie neguje sens posiadania i rozbudowywania własnej bazy. Wygląda to tak, jakbyśmy musieli zdobyć jakąś prowincję tylko po to, by wróg mógł przeprowadzać kontrataki.

Najdziwniejsze, że pogorszyła się oprawa graficzna gry. Teren wygląda jeszcze znośnie, ale jednostki, budynki, wstawki graficzne – wszystko gorszej jakości niż w Fallen Haven. Niektóre wstawki (np. przy przejściu do rozbudowy prowincji) mają obrzydliwy raster – jakby w ostatniej chwili producent zrezygnował z grafiki 16-bitowej na rzecz 256 kolorów i zrobił prymitywną konwersję, bo nie chciało mu się jej przerabiać.

Na szczęście efekty dźwiękowe są niezłe, a muzyka (audio CD) przyjemna, choć trochę monotonna.

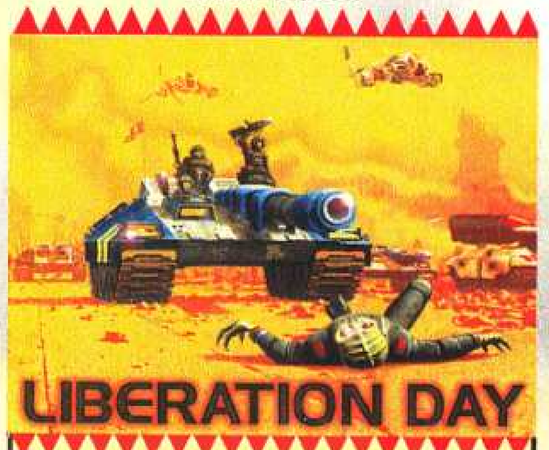
Komputer nie jest zbyt wymagającym przeciwnikiem, jednak jego braki są rekompensowane liczbą jednostek (i większą celnością) w dalszych scenariuszach. Można grać też przez Internet, sieć, modem lub kabel (do 4 graczy) – współpraca lub walka.

Do „osiągnięć" technicznych firmy należy zaliczyć także zapis stanu gry (3 MB!) – trzeba się nieźle naczekać, czasami tylko po to, by zobaczyć komunikat o błędach...

Liberation Day wygląda jak gra zrobiona kilka lat wcześniej niż Fallen Haven. Kolejne odcinki serii powinny być bardziej skomplikowane, a nie uproszczone... FH nie była może wielką rewelacją, jednak granie w nią dawało przyjemność. Niestety, nie da się tego powiedzieć o kolejnym „odcinku" teraz już serii...



JACEK ILCZUK



Interactive Magic/Micomeq 1998
MarkSoft
Strategiczna
Grafika: 48%
Dźwięk: 69%
Ogółem: 47%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 75, Windows 95,
16 MB RAM, CD-ROM 4×

Scan by Vangis 2005

iPANZER '44

iPanzer '44 to kolejna próba połączenia symulacji czołgu z grą strategiczną. Przy jej tworzeniu został wykorzystany udoskonalony engine iM1A2 Abrams.

Scenariusz iPanzer '44 wykorzystuje dwie kampanie II wojny światowej. Bierzemy udział w walkach toczonych w 1944 r. (pełna kampania lub pojedyncze bitwy) podczas kontrofensywy niemieckiej w Ardenach (temat doskonale znany z wielu gier strategicznych) oraz podczas ofensywy Armii Radzieckiej na Białorusi. Kolejne bitwy są tworzone losowo na bazie wyników poprzednich walk. Można więc grać wielokrotnie...

Dowodzimy kompanią - czołgi oraz działa samobieżne, artyleria, piechota... Możemy grać po stronie Niemców (Pz. Kpfw V G Panther), Rosjan (T-34-85) lub Amerykanów [M4A3 (76) W Sherman].

Rozkazy podległym nam oddziałom wydajemy, wykorzystując mapę strategiczną (została udoskonalona). Podobnie jak pierwowzór, iPanzer '44 można traktować jako czystą strategię, choć jest to strategia zbyt uproszczona.

Oprawa graficzna iPanzer 44 została znacznie poprawiona (65 tys. kolorów). Przede wszystkim teren jest bardziej urozmaicony i to nie tylko w sensie estetycznym - jest aktywnym elementem gry. W zależności od tego, jaką wybierzemy kampanię, walki toczymy w krajobrazie letnim lub zimowym (ta sceneria wygląda szczególnie dobrze). Otoczenie jest znacznie bardziej naturalne. Oczywiście, nie jest to produkt doskonały - czasami można zobaczyć „latające" czołgi; lasy z bliska wyglądają śmiesznie (trójwymiarowe bryły z nałożoną teksturą!), jednak z większej odległości - doskonale. Wstawki wideo (filmy archiwalne) są kiepskiej jakości. Dźwięk bardzo dobry - realistyczne efekty wystrzałów, pracy silnika... Muzyka również doskonała, buduje atmosferę.

Gra iM1A2 miała dwie wady - zbyt wielu przeciwników do pokonania (to zbliżało ją do gier zręcznościowych) oraz zbyt małe wykorzystanie ukształtowania terenu (co znacznie ograniczało nasze manewry taktyczne). Błędy te zostały poprawione w iPanzer '44.

Obszary, na których toczymy walki, są mocno pofałdowane. Częste zmiany wysokości terenu oraz duże nachylenie zboczy utrudniają celowanie i poruszanie się jednostek oraz znacznie ograniczają widoczność.







Ukształtowanie terenu w iPanzer '44 ma ogromne znaczenie taktyczne. Możemy i musimy (np. podczas walki Shermanów z Panterami) wykorzystać teren do ataku z flanki - pojedynek ogniowy na wprost to tylko strata czasu i... Shermanów.

W iM1A2 Abrams najczęściej widzieliśmy przeciwnika jako kropkę na horyzoncie. Namierzaliśmy i rozpoznawaliśmy wroga za pomocą dalmierza laserowego... Natomiast w iPanzer '44 dysponujemy tylko prostymi urządzeniami optycznymi. Na początku może się to wydawać pewnym utrudnieniem, jednak dzięki dobrej grafice posługiwanie się nimi to tylko kwestia wprawy. Jeżeli przeciwnik znajduje się w zasięgu skutecznego strzału naszych dział, widać go już tak dokładnie, że bez problemów można odróżnić typ jednostki.

Istnieje możliwość gry wieloosobowej przez sieć, Internet, modem lub kabel. Podobnie jak w iM1A2, możemy wybrać „grę konkurencyjną" (walkę z graczami) lub „kooperacyjną" (współpracę).

Programiści z Charybdis Enterprises poprawili błędy iM1A2 Abrams. Zalety iPanzer '44 (przede wszystkim większy realizm), zadowolą zarówno zwolenników symulacji, jak i strategii... Przede wszystkim jednak symulacji.

JACEK ILCZUK



Interactive Magic/
Charybdis Enterprises 1998
MarkSoft
Symulacyjna
Grafika: 71%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 78%

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

Scan by Vangis 2005

WORLD CUP 98

W środę, 10 czerwca 1998 r., o godzinie 17:00 (CET) w podparyskim miasteczku Saint-Denis, na oczach 80 tys. publiczności i kilku miliardów telewidzów, broniący tytułu Brazylijczycy zmierzą się ze szkocką Tartan Army w meczu inaugurującym 16 Mistrzostwa Świata w Piłce Nożnej. Wynik będzie 6:0.

Właśnie takim rezultatem zakończyłem swój pierwszy mecz w World Cup 98. Canarinhos okazali się zespołem nie do pokonania. Bezlitosna banda „Tańczących z piłkami" co chwila dziurawiła moją obronę indywidualnymi rajdami. Denilson, Romario i Ronaldo w pełni wykorzystywali cały repertuar zwodów i strzałów, obrońcy z Andre Cruzem na czele ciągle wybijali mnie z rytmu wślizgami, a Claudio Tafarel... został okrzyknięty bohaterem tego spotkania.

Gra w „Mistrzostwach 98" firmy EA Sports to nie przelewki. Wszystkie drużyny prezentują najwyższy światowy poziom. Nawet spotkania z Iranem czy Jamajką trudno rozstrzygnąć na swoją korzyść. Ale tak już jest, gdy walkę o Puchar Świata toczy się na poziomie World Class (dostępne 3 poziomy trudności.)

Sposób na zdobycie najcenniejszego piłkarskiego trofeum jest oczywisty. Wystarczy konstruować składne akcje, dokładnie podawać, wślizgiwać się w odpowiednim momencie, nie zapominać o grze zespołowej. Grając w ofensywie, wykorzystywać opanowane podczas treningów sztuczki techniczne i szybko biegać. Do tego odrobina szczęścia, tak potrzebna w czasie dogrywek (nagła śmierć) i rzutów karnych. Jak widać, nie odbiega to od zasad obowiązujących w FIFA 98, [„Taktyki zwycięstwa" publikowaliśmy w wydaniach KSG – przyp. red.], a także w rzeczywistym futbolu.

Przed dotarciem do finału MŚ trzeba odwiedzić inne areny World Cup 98. Jest ich 10 – wszystkie są doskonałymi kopiami rzeczywistych stadionów. Przed meczami prezentuje je wszędobylski Footix. Maskotka francuskiego Mundialu towarzyszy graczowi na wszystkich ekranach z opcjami i w „filmikach-przerywnikach", dbając w ten sposób o atmosferę poza stadionami.







Gdy drużyny wybiegają na boisko, rolę Footixa przejmują: angielski sprawozdawca sportowy, John Motson, i były zawodnik reprezentacji Anglii, Chris Waddle. Choć – podobnie jak w FIFA 98, szybko zaczynają się powtarzać – nie sposób rozgrywać spotkań bez ich komentarzy.

Rozgrywki okraszają dodatkowo hymny państwowe, odgrywane przy prezentacji zespołów, i wielki przebój zespołu Chumbawamba „Tubthumbing", przy każdym wyjściu do pomocniczego menu.

W przerwie spotkań, w ramach ukojenia nerwów, można odpowiedzieć na pytanie dotyczące historii MŚ albo policzyć wszystkich wirtualnych kibiców siedzących na trybunach.



Podczas walki o Puchar Świata warto regularnie sprawdzać, jak spisują się nasi konkurenci do korony Króla Strzelców France '98 i podglądać klasyfikację Fair Play. Można przecież pokusić się o ustrzelenie mistrzowskiego hat-tricku.

A jest o co walczyć. Nagrodą za udowodnienie wyższości nad wszystkimi drużynami komputerowego globu jest bardzo oryginalna opcja – niespodzianka. Twórcy gry nazwali ją „Cup Classics".

World Cup 98 to gra okolicznościowa, która powstała na bazie najlepszej obecnie symulacji piłki nożnej. Zachowała jej największe zalety (rewelacyjną oprawę graficzną i niesamowitą grywalność), a jednocześnie pewne niedociągnięcia (brak możliwości skonfigurowania własnego zestawu klawiszy sterujących). Jej siła tkwi w skutecznym przenoszeniu do naszych domów atmosfery francuskiego Mundialu. Ze względu na swoją aktualność, jest bliższa rzeczywistości niż FIFA 98, w której wirtualny świat piłkarski rządził się swoimi prawami, dopuszczając np. do sytuacji, w których Peru wygrywało francuski Mundial.

Pamiętajcie, World Cup 98 to jedyny możliwy jeszcze do kupienia bilet na Mistrzostwa Świata.

KRISTOFF

PS Patch z aktualnymi składami uczestników Mistrzostw Świata powinniście znaleźć na stronie Internetowej firmy EA Sports.

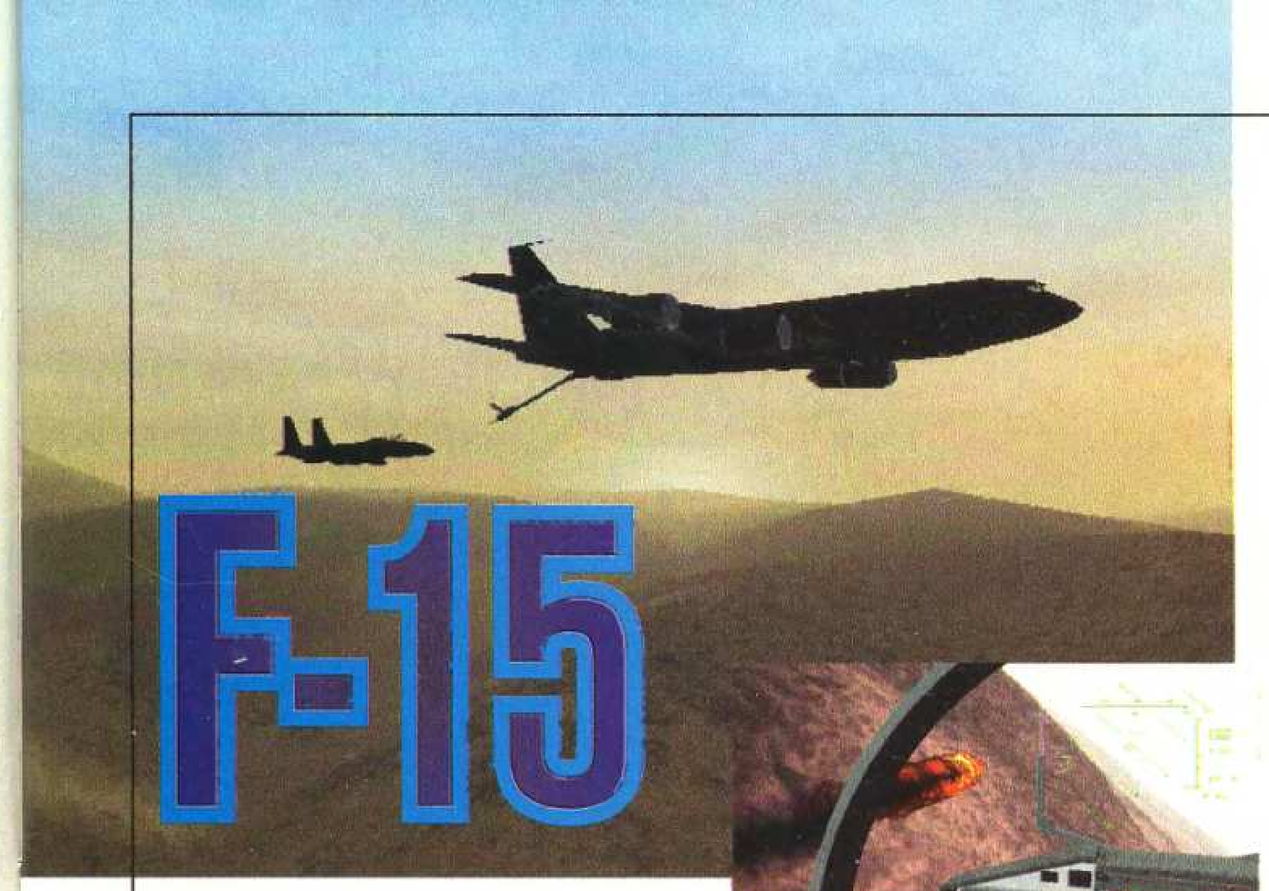
PPS Wraz z dystrybutorem gry, firmą IPS Computer Group, ogłaszamy KONKURS na najładniejszą bramkę World Cup 98. Szczegóły znajdziecie w oryginalnych pudełkach z grą.



EA Sports 1998
IPS CG
Sportowa
Grafika: 85%
Dźwięk: 85%
Ogółem: 90%

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

Scan by Vangis 2005



F-15

Od dawna już nikt nie zajmował się tematem F-15 Eagle. Być może dlatego, że firma MicroProse zmonopolizowała symulatory F-15, wprowadzając w zamierzchłych czasach grę F-15 Strike Eagle – grałem w nią jeszcze na Amstradzie CPC 6128 – tylko najstarsi mędrcy świata pamiętają, że kiedyś był to najlepszy 8-bitowiec na świecie. Potem, po zakupieniu AT grałem w F-15 Strike Eagle II. W erze potężnego 386 nastał Strike Eagle III. Kompleksowa symulacja urządzeń w kokpicie to była jego najmocniejsza strona. Był jednym z prekursorów gry wieloosobowej. Można było wcielić się w postać pilota i nawigatora!

Teraz mamy nowego F-15, a to za sprawą Electronic Arts i wydawnictwa Janes. Jak powstał nowy F-15? Wzięto engine z Longbow 2 i dopisano do niego nową maszynę. Podobieństwo grafiki narzuca się samo, niestety. A teraz krótko „zady i walety" gry.

Dobrym pomysłem jest nowy, niepowtarzalny system menu z wszechobecnym sztucznym horyzontem wyczyniającym najróżniejsze wariacje. Dookoła niego zgrupowano najważniejsze opcje. Inne rozwiązania są już bardziej tradycyjne, ale mnie się podobają – wreszcie powiew świeżości „w opcjach"!

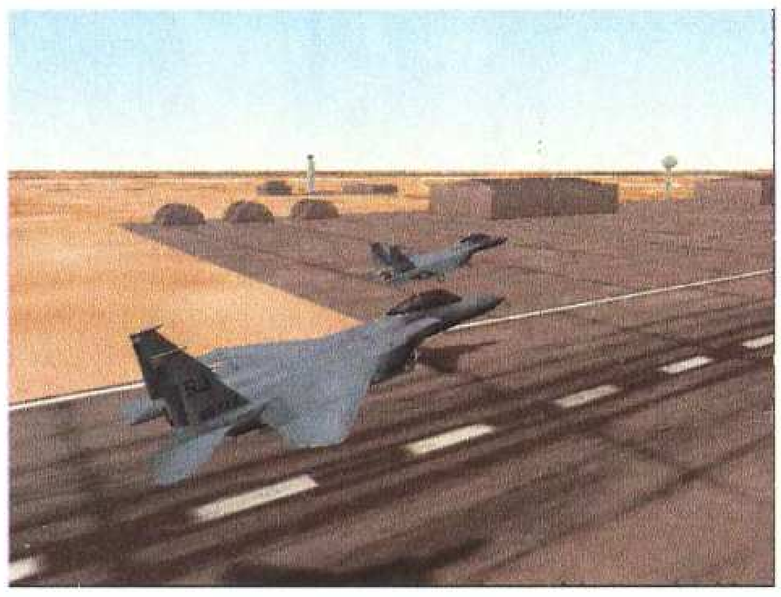
Stosunkowo niezła grafika, na pewno o niebo lepiej wygląda na 3Dfx, ale i u mnie też niczego sobie, choć widziałem już lepsze rozwiązania.

Oprawa dźwiękowa podczas lotu jest przeciętna, bo dokładnie oddaje to, co słychać w samolocie – rzeczywistości nie da się poprawić, a to mamy już w prawie każdym symulatorze. Na uwagę zasługuje tylko krzyk „faceta z tyłu", gdy samolot się rozwala – ja np. wyjechałem daleko poza pas...

Natomiast muzyka plasuje się w górnych strefach skali. Tego cudownego metalu trzeba posłuchać. Choć kawałki nie są w formacie Audio, zakłóceń związanych z kompresją prawie nie słychać. Pod tym względem produkty EA są coraz lepsze.

Realizm niczego sobie. Dokładnie odwzorowano kokpit i jego urządzenia. Model lotu realistyczny; F-15 to ciężki, objuczony bombami myśliwiec – nie może się równać z F-16 (ostatnio grałem w demko Falcona 4.0, to wiem). Sztuczna Inteligencja też trochę powyżej średniej.

A teraz wady. Niezbędny szybki komputer – Pentium 200 MMX to za mało. Obraz skacze, że hej!

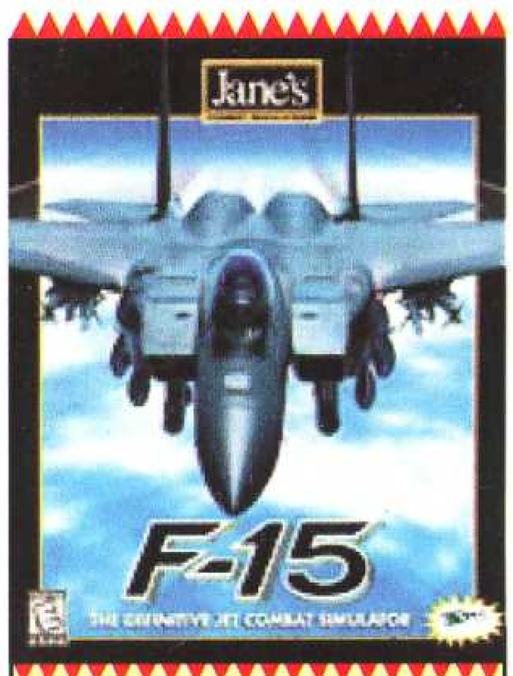


Wada druga – ludzie w F-15 Eagle; powtórzenie błędu MicroProse, czyli zrobienie symulatora samolotu dwuosobowego. Jeden gracz w warunkach ekstremalnych nie jest w stanie poradzić sobie z obsługą wszystkiego, co ma w wyposażeniu, pilnowaniem szóstej i walką elektroniczną z SAM-ami jednocześnie. Co innego połączyć się choćby kabelkiem z kumplem i zabrać go ze sobą w powietrze jako operatora uzbrojenia.

Grałem tak w Strike Eagle III i wiem, że jest fajnie, ale pilot czuje się trochę jak taryfiarz, a ten „z tyłu" – jak pasażer, do czasu, aż sytuacja zacznie się zaogniać. Najlepiej ten problem rozwiązano w Top Gun – Merlin odwala naprawdę sporo roboty, a pilot manewruje i walczy, przez cały czas słuchając, co mówi pilnujący radaru i ogona nawigator.

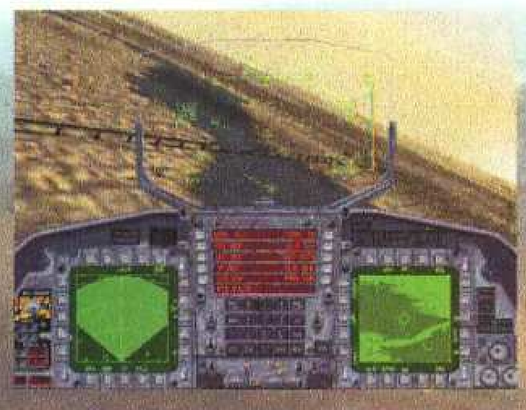
F-15 to całkiem niezły symulator, z dobrą grafiką, realistycznym udźwiękowieniem i kapitalną muzyką. Model lotu i pole walki na wysokim, choć nie najwyższym poziomie. Polecam każdemu symulotnikowi, zwłaszcza weteranom pamiętającym gry MicroProse i ich klimat...

WIKTOR KOZŁOWSKI



Electronic Arts 1998
IPS CG
Symulacyjna
Grafika: 65%
Dźwięk: 70%
Ogółem: 80%

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









BLACK DAHLIA

Jedna z głośniejszych gier ostatniego sezonu zawitała nareszcie na nasze półki. Mieści się na ośmiu krążkach, co stanowi absolutny rekord – przebija nawet Phantasmagorię, która do tej pory dzierżyła palmę pierwszeństwa (7 płytek). Czy Black Dahlia jest rzeczywiście tak przełomowa, jak zapowiadano? Otóż, niestety, nie.

Zacznę od fabuły, która jest niewątpliwie najmocniejszym atutem gry. Historia zaczyna się w miasteczku Cleveland (w Stanach Zjednoczonych) w roku 1941, czyli w przededniu II wojny światowej (dla Ameryki, oczywiście). Wcielasz się w postać młodego detektywa, który otrzymuje polecenie zbadania, czy w mieście działa jakieś tajne stowarzyszenie nazistowskie. Równocześnie przez miasto przetacza się fala makabrycznych morderstw popełnianych przez nieznanego osobnika określanego mianem Torso Killer. Szybko okazuje się, że istnieje związek między tajną organizacją a nieuchwytnym mordercą.

Fabuła gry jest niezwykle rozbudowana, ciągnie się na przestrzeni 6 lat. W poszukiwaniu mordercy i tajemniczego klejnotu o nazwie Black Dahlia, który ponoć dysponuje mocą wpływania na bieg wydarzeń, zwiedzisz wiele niezwykłych miejsc i spotkasz wiele ciekawych osób. Pierwsze godziny spędzisz w Cleveland. Potem, po wybuchu wojny, zostaniesz oddelegowany do Niemiec jako tajny agent. Finał rozegra się ponownie w Stanach Zjednoczonych, już po zakończeniu wojny.

Niestety, Black Dahlia ma również mnóstwo słabych stron. Przede wszystkim zagadki są kiepskiej jakości, czasami nawet



nielogiczne. Od czasu do czasu trafiamy też na puzzle w stylu tych z Mysta. Nie pasują w żaden sposób do klimatu gry. Poza tym, zbyt mało jest do nich wskazówek i czasami ma się ogromne



problemy z rozwiązaniem. Krótko mówiąc, po niedługim czasie gra zaczyna po prostu nużyć. Człowiek zatnie się raz, drugi, trzeci i nagle zauważa, że tak naprawdę to już wcale nie ma ochoty grać, chociaż fabuła jest ciekawa. Tak to zwykle bywa, gdy zagadki są źle dobrane. Wadą jest też liniowość fabuły, ale to jeszcze można jakoś wytłumaczyć rodzajem historii, która jest tematem gry.



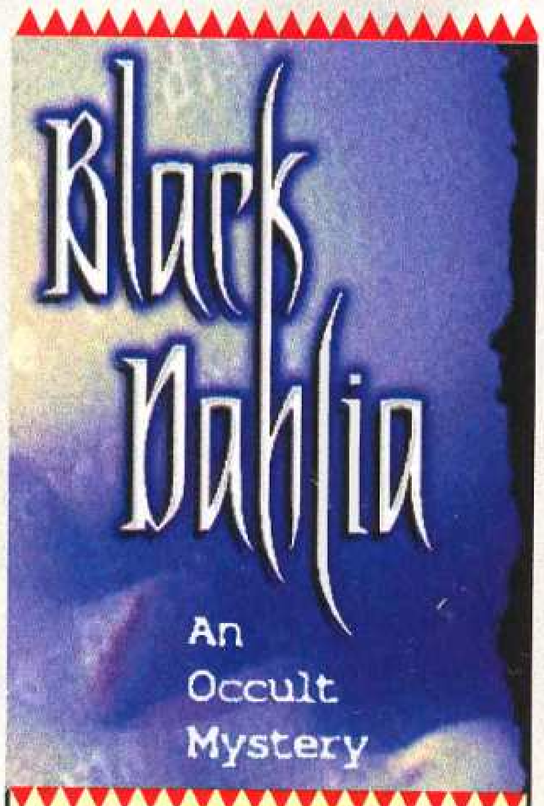
Warto zwrócić uwagę na pięknie wykonaną grafikę i całkiem niezły podkład dźwiękowy. Black Dahlia wykorzystuje ten sam engine co np. Atlantis (freelook, predefiniowane ścieżki poruszania). Rzekłbym, że jest klasyczną przedstawicielką gier przygodowych obecnych czasów. Ponad inne produkcje wybija się fotorealistyczną grafiką o wysokiej jakości i bardzo dokładnie dopracowanymi szczegółami (wszystkie sprzęty, meble i inne drobia-



zgi pochodzą z epoki, w której toczy się gra).

Piękna oprawa nie jest jednak w stanie uratować sytuacji. Black Dahlia nie spełniła moich oczekiwań i nie chodzi tu o fabułę ani wykonanie, lecz o ogólnie pojętą grywalność. Po prostu, Black Dahlia nie jest w stanie wciągnąć na dłużej. Grający w nią szybko się nudzi, szybko traci ochotę do dalszego rozgryzania skomplikowanych i często beznadziejnych zagadek.

FROGGER



Take 2 Interactive 1998
L.E.M.
Przygodowa
Grafika: 90%
Dźwięk: 65%
Ogółem: 68%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 100, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

Scan by Vangis 2005

Scan by Vangis 2005

REAH



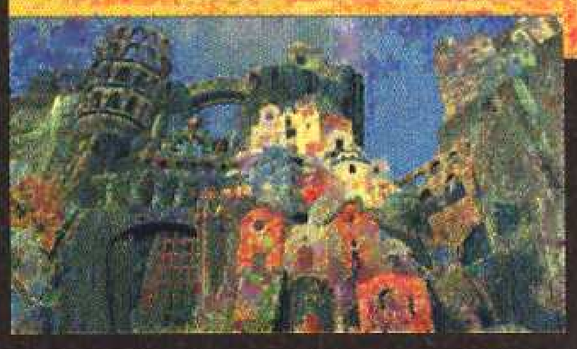
Od kilku lat, nie zważając na utyskiwania różnych „rencenzentów" i krytykantów, rzesze graczy z entuzjazmem przyjmują kolejne gry, wykorzystujące podobny schemat: renderowana grafika, zagadki logiczne plus wydumany scenariusz, a wszystko na wielu płytach kompaktowych. Ten efemeryczny podgatunek gier przygodowych przeklinają koneserzy bardziej ambitnych przygodówek, zaś niemal wszyscy pozostali uwielbiają. Świadczą o tym fakty: najlepiej sprzedającą się grą pozostaje Myst, a w roku 1997 – sequel Mysta, Riven. Do tej samej, arcypopularnej kategorii należy też najnowsze dzieło programistów zasłużonej dla krajowego rynku firmy L.K. Avalon – szumnie reklamowana gra Reah. Butne zapowiedzi robiły wrażenie. W końcu nadszedł czas, aby zweryfikować oczekiwania.

A co tam, nie będę Was trzymał w niepewności. Reah to dobra gra, warta swojej ceny (pod warunkiem, że nie korzysta się z gotowego rozwiązania!). Piękna, niegłupia, frapująca, z wieloma zaletami rekompensującymi (niestety, też istnieją) wady. No i przede wszystkim nasza, polska. I to nie duma narodowa przeze mnie przemawia (no dobrze, nie tylko), lecz względy praktyczne. Wszystko po polsku, jest też kilka aluzji zrozumiałych tylko dla rodaków; bardzo to miłe i podnosi na duchu.

Grafika Reah jest niesamowita. Piękny rendering, a przede wszystkim niezwykle oryginalne pomysły architektoniczne i kolorystyczne budowniczych wirtualnego świata wzbudziły mój autentyczny podziw. Myśli się przyjemniej, gdy jest na co popatrzeć!

Także oprawa muzyczna jest bez zarzutu. Nic dziwnego, stoją za nią tuzy polskiej sceny techno: Fading Colours, Gagarin 108, Mesmerisa.





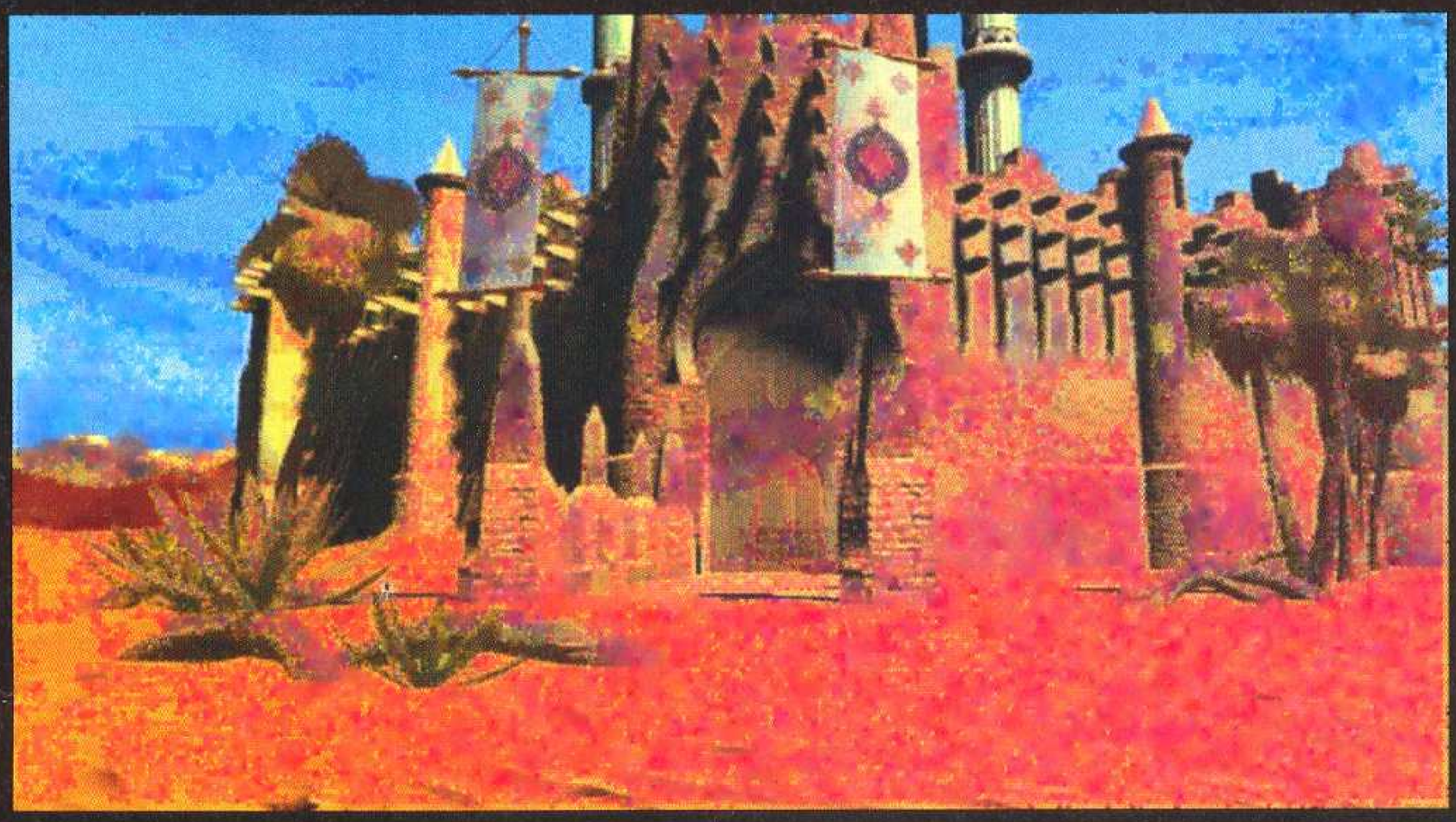
Fabuła trochę dziwi, ale daje przedsmak zdolności twórców: jesteś młodym, żądnym sensacji dziennikarzem, który postanawia zbadać tajemnicę nieurodzajnej planety Reah. Tajemnicą tą okazuje się – bez nerwów, tego można się dowiedzieć z intro – świat równoległy do Reah, który Ty, dziennikarz, musisz zbadać i ocalić. Oto legenda – rzeczywistość okazuje się bardziej udziwniona, tajemnicza i, co tu dużo gadać, gdzieniegdzie niekonsekwentna. Nie na tyle jednak, by psuć przyjemność grania.

A tę zapewniają bardzo ciekawe i inteligentne zagadki logiczne i, jak w The Neverhood, zagadki dźwiękowe – naprawdę wciągają i „wyzywają w szranki" intelekt gracza. Jednocześnie oprawa graficzna zagadek jest doskonała, pasuje do części „łażono-gadanej". Poszczególne zgadywanki różnią się, i to znacznie, poziomem trudności. Niektórzy uznają to za wadę, ja – za jeden z największych atutów Reah. Korzyści takiego rozwiązania już dawno zresztą zauważyli twórcy testów na inteligencję, umieszczając w zestawach zadania supertrudne obok banalnych.

Były peany, czas na lamenty. A jest kilka rzeczy, nad którymi można polamentować. Przede wszystkim – aktorzy występujący w grze. Tylko kilku przyzwoicie wywiązało się ze swego zadania, reszta przypomina żeńską trupę teatralną odgrywającą Bitwę o Midway (no, skąd ten motyw?). Sztywność lub przesada – to cechy amatorów. Poza tym brzydkie są kursory, interfejs także miejscami pozostawia trochę do życzenia. Pewne elementy fabuły nawet nie stwarzają pozorów prawdopodobieństwa w nawet tak umownym świecie. Ale powtarzam, to akurat można znieść. Gorzej z „aktorami"...

Reah polecam graczom gustującym w tym gatunku. Jednocześnie życzę firmie udanych występów zagranicznych (ma być ponoć wiele wydań gry na Zachodzie, może nawet w Stanach). Oby nie skończyło się to jak międzynarodowa kariera Edyty Górniak...

JAKUB T. JANICKI





LK Avalon 1998
Przygodowa
Grafika: 85%
Dźwięk: 79%

Ogółem: 78%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 75, 8 MB RAM,
CD-ROM 4×, Windows 95

Scan by Vangis 2005

DARK REIGN
RISE OF THE SHADOWHAND

Czy potężna, karząca dłoń Imperium zgniotła parszywych rebeliantów? Czy dzielni powstańcy obalili znienawidzoną tyranię? Nie! Wojna trwa nadal.

Dark Reign: The Future of War to był jeden z głośniejszych RTS-ów ubiegłego roku. Należało więc prędzej czy później spodziewać się jakiegoś dodatku. Jednak Rise of the Shadowhand zaskakuje – to nie tylko proste ułożenie kilku dodatkowych scenariuszy. RotS pozwala zagrać zupełnie innymi siłami, a przez to zmienić taktykę. Strony konfliktu pozostały te same. Wredne Imperium walczy z buntownikami z Freedom Guards i tak jak poprzednio zwycięstwo osiągnie ten, kto uzyska dostęp do źródeł czystej wody.

Jednak w Rise of the Shadowhand część oddziałów znanych z Dark Reign zniknęła, pojawiły się za to inne. Freedom Guard w tej chwili dysponuje siedmioma nowymi jednostkami, na przykład potężnym sześcionogim stworem atakującym za pomocą ostrych szczęk, czworonożnym monstrum wysyłającym pociski elektryczne czy ciężkim bombowcem. Imperium otrzymało tylko 5 dodatkowych jednostek, w tym potężnego Mecha Fury i potrafiącego zniszczyć wroga jednym strzałem Reapera. Jeszcze bardziej podkreślono fakt, że oddziały Imperium dysponują dużą siłą ognia i wytrzymałością, a Freedom Guard bazują na ogromnej mobilności. Obie strony mają możliwość korzystania z pojazdów, za pomocą których zmieniają teren (np. budują drogi lub tworzą bagna).





Tak jak w wypadku gry-matki, zaletą RotS jest spora inteligencja komputera oraz bardzo wygodny interfejs użytkownika, pozwalający na jednoczesne sterowanie wojskami i wydawanie rozkazów budowy (tego zabrakło w StarCrafcie).

Gracz może stoczyć dwie siedmioscenariuszowe kampanie w trybie jednoosobowym oraz skorzystać z dodatkowych map przygotowanych dla trybu wieloosobowego. Dodatek do Dark Reign to program dla osób, którym po pierwsze podobała się gra-matka, a po drugie – nie sprawiło im wielkich kłopotów przebrnięcie przez misje. Bowiem, jak to zwykle bywa w expansion packach, wszystkie misje mają dość (lub nawet bardzo) wysoki poziom trudności. Trzeba jednak przyznać, że przygotowane zostały interesująco.



JACEK PIEKARA



Activision 1998
Strategiczna
Grafika: 76%
Dźwięk: 68%
Ogółem: 70%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, oryginał Dark Reign

DARK COLONY
THE COUNCIL WARS

Pojawienie się dodatku do Dark Colony wzbudziło we mnie uzasadniony entuzjazm, ponieważ uważam tę grę za jeden z najciekawszych RTS-ów. Tym razem otrzymaliśmy całą, nową kampanię. Okazało się, że wojna koncernu Pan Luma z Taarami na Marsie to było małe piwo w porównaniu z kłopotami, jakie ma bliźniacze przedsiębiorstwo Aerogen po drugiej stronie planety. Oczywiście, tak jak w zasadniczej grze, możemy stanąć po stronie Taarów lub Ziemian.

Niestety, firma Take 2 nie zaskoczyła nas żadnymi nowymi pomysłami. Jednostki i budowle pozostały takie same. Szkoda, bo Dark Colony pod względem liczby dostępnych jednostek zawsze była daleko w tyle za innymi RTS-ami. Rozgrywka w The Council Wars jest trudniejsza, a w niektórych misjach postawiono przed graczem iście diabelskie wyzwania. I dobrze, na tym również powinny polegać rozszerzenia gier. Niestety, niektóre scenariusze nie zostały przemyślane. Na przykład w pierwszej misji Taarów należy użyć najbardziej prymitywnego sposobu walki, czyli od pierwszych sekund rzucać każdy wyprodukowany w fabryce sprzęt na wroga, nie dbając ani o taktykę, ani rozbudowę, ani ochronę własnej bazy. Inaczej misji zakończyć się nie da. W czwartej misji Taarów znowu dysponujemy tylko trzema oddziałami (plus dowódca), które muszą zniszczyć kilkadziesiąt pojazdów wroga (nie licząc wieżyczek) w skomplikowanym labiryncie. Tu poprzeczka została postawiona przesadnie wysoko i misja polega na ciągłym korzystaniu z opcji save-load.



Pomysł rozszerzenia gry, zawierającego jedną tak trudną kampanię, uważam za niedobry. Wolałbym, tak jak w Counterstrike czy Covert Operations, mieć do czynienia z zestawem misji, które mogę wybierać. Nie dziwię się, że nie wprowadzono nowych jednostek (programiści mieliby sporo pracy z opracowaniem algorytmów walki) i wykorzystano przerywniki filmowe z Dark Colony, ale dlaczego nie ma edytora map? Dlaczego nie wprowadzono nowych scenerii? Dlaczego firmowe pudełko nie zawiera niczego poza płytką? Ani słówka od wydawcy! The Council Wars to produkt, który nie wnosi wiele nowego. Przeznaczony jest tylko dla zagorzałych fanów Dark Colony, którzy w dodatku mają sporo wolnego czasu.

JACEK PIEKARA



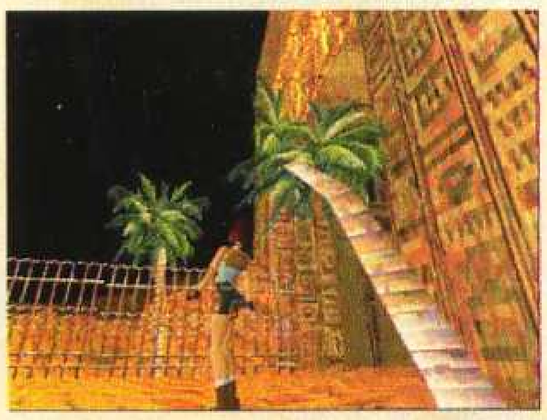
Take 2 1998
Strategiczna
Grafika: 77%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 65%

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

Scan by Vangis 2005

TOMB RAIDER
UNFINISHED BUSINESS

Unfinished Business, dodatek do pierwszej części gry, to smakowity kąsek dla wszystkich wielbicieli Lary Croft. Zawiera 2 nowe, bardzo rozbudowane etapy, stworzone specjalnie z myślą o doświadczonych użytkownikach. I rzeczywiście, trzeba się wykazać



zręcznością i znajomością praw rządzących grą, żeby nie zginąć w ciągu pierwszych kilku minut. W każdej sadzawce czai się krokodyl, za każdym rogiem – pantera, a w każdym możliwym dołku sterczą zaostrzone paliki. Jeden niewłaściwy krok i koniec. Duże skomplikowanie czyni zabawę bardziej satysfakcjonującą. Zresztą po przejściu kilku pierwszych części labiryntu przyzwyczaisz się do ostrożności i do każdej nowej komnaty będziesz wchodzić z wyciągniętą bronią i na paluszkach.



Jak się nietrudno domyślić, pod względem sterowania nic się nie zmieniło. Unfinished Business nie jest nową grą – to tylko dodatkowe poziomy (nota bene engine pozostał ten sam również w drugiej części gry). UB w dalszym ciągu nie ma wbudowanej obsługi akceleratorów 3Dfx. Pliki pozwalające korzystać z dobrodziejstw takich

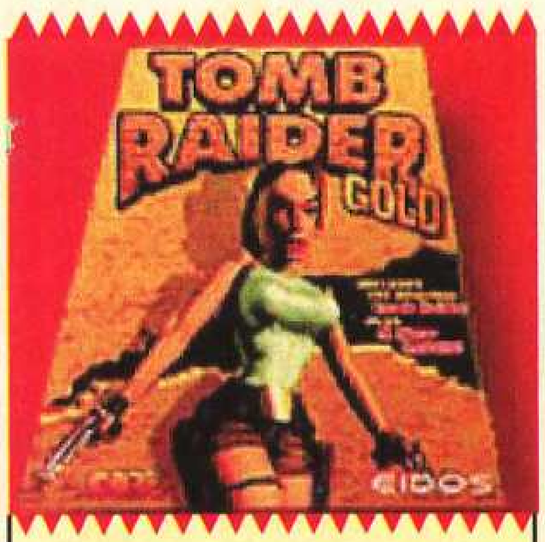


kart znajdują się, na szczęście, na płycie – wystarczy podmienić jeden plik i już możemy cieszyć się perfekcyjną jakością obrazu. Dobrze, że firma Eidos pomyślała o dodaniu driverów, bo chociaż Tomb Raider miał, jak na swoje czasy, bardzo dobrą grafikę, dziś to już nie wystarcza. W grze tego typu 3Dfx jest po prostu konieczny. Kropka.

Co ciekawego oferuje graczowi Unfinished Business? Nowe stwory (niektóre bardzo trudno zabić, np. panterę), nowe miejsca do zwiedzania (gra rozpoczyna się w podziemiach egipskiej świątyni) oraz wspaniałą zabawę. W UB będzie mnóstwo strzelania, biegania, skakania i odkrywania tajemniczych budowli. Gra powinna zapewnić Wam sporo radości.

Unfinished Business to obowiązkowy zakup dla miłośników serii Tomb Raider. Tym bardziej, jeśli ktoś nie ma części pierwszej, (jest dołączona na osobnej płytce, choć UB nie wymaga jej instalacji). Krótko mówiąc, dobra kontynuacja dobrego tytułu.

FROGGER



Eidos 1998
Mirage
Zręcznościowa
Grafika: 90%
Dźwięk: 78%
Ogółem: 86%

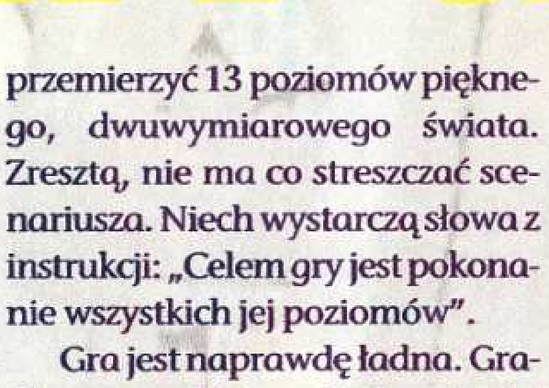
Wymagania sprzętowe:
Pentium 100, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

WYSPA 7 SKARBÓW

Prawda jest taka, że choć żaden poważny strateg czy inny ekonomista nie przyzna się do tego, wszyscy lubią „ciupnąć" sobie czasem w jakąś platformówkę. Wydaje się, że ten zasłużony i niezwykle kiedyś popularny gatunek jest już na wymarciu, cieszą więc wszelkie nowości, szczególnie te, nie będące konwersjami z konsol. Cieszą najbardziej, gdy są udane, sympatyczne i na dodatek polskie. Taka jest właśnie gra Wyspa 7 skarbów.

Niejako „przy okazji" wielkiego projektu, jakim bez wątpienia jest Reah (recenzja na str. 31), powstała bardzo fajna gra platformowa. W Wyspie 7 skarbów wcielamy się w postać więźnia, którego statek burza wyrzuciła na brzeg tajemniczej wyspy. Biedaczkowi przyjdzie teraz zmierzyć się z dziesiątkami niebezpieczeństw, odszukać tytułowe 7 skarbów i przemierzyć 13 poziomów pięknego, dwuwymiarowego świata. Zresztą, nie ma co streszczać scenariusza. Niech wystarczą słowa z instrukcji: „Celem gry jest pokonanie wszystkich jej poziomów".

Gra jest naprawdę ładna. Grafika w wysokiej rozdzielczości cieszy oczy, doskonałe tła, szczegółowa animacja przeróżnych „przeszkadzajek" (eh, kto dziś pamięta to słowo), ciekawie zaprojektowane poziomy – to jest to! Rewelacyjna jest także ścieżka dźwiękowa; gdy po raz pierwszy usłyszałem muzyczkę, pomyślałem, że przez przypadek włączyło mi się radio.



Pewne zastrzeżenia mam tylko do animacji – główny bohater porusza się... trochę podobnie do innych przedstawicieli naczelnych (szympansów, goryli czy innego Alexa). Przeciwnicy także są trochę nienaturalni, za to animacja różnych nieożywionych ustrojstw – bez zarzutu.



Widać, że autorzy chcieli stworzyć grę oryginalną, dlatego etapy bardzo różnią się od siebie – a to musimy częściej walczyć, a to pływamy, a to zbieramy posążki, a to inna „etcetera". Godne to wyróżnienia, ale twórcy, zapomnieli niestety o szczegółach – a przynajmniej jednym, ale bardzo denerwującym. Otóż, gdy stracimy życie, rozpoczynamy etap od początku. Proszę bardzo, tylko dlaczego usunięci ostatnio przeciwnicy znowu hasają żwawo po ekranie?! Za to zebranych skarbów, gwiazdek czy dodatkowej broni (bumerang) już nie ma. To bardzo utrudnia, i tak niełatwą, grę.

Rzecz jest jednak godna polecenia. Grywalna, ładna, i – choć może zabrzmi to śmiesznie w odniesieniu do platformówki – oryginalna.

JAKUB T. JANICKI



L.K. Avalon 1998
Platformowa
Grafika: 71%
Dźwięk: 79%
Ogółem: 75%

Wymagania sprzętowe:
486DX4/100, 16 MB RAM, CD-ROM, Windows 95

Scan by Vangis 2005

ZAGADKI LWA LEONA



Zachodnie rynki wydają się polskiej branży gier komputerowych górami złota, po które wystarczy jedynie sięgnąć ręką. Ale czy polskie ręce są trochę za krótkie, czy też rodzime produkty jeszcze nie mają tej wymarzonej jakości – w każdym razie do kapitalistycznego Zachodu nasi autorzy szczęścia nie mają. Dlatego właśnie swoistym miernikiem jakości polskiej gry jest ocena, czy mogłaby się ona przebić na Zachodzie. Stwierdzam z całym przekonaniem, że za granicą Zagadki Lwa Leona dałyby sobie radę – to produkt dorównujący zachodnim.

Zagadki Lwa Leona to przedstawiciel gatunku, który wydawał się już prawie wymarły – w sumie jedynym wielkim hitem była znakomita gra The Incredible Machine. Dla wszystkich, którzy tego tytułu nie znają, krótkie wyjaśnienie. Zarówno w TIM, jak i w Zagadkach Lwa Leona chodzi o to, by – łącząc ze sobą odpowiednie przedmioty i wykorzystując prawa fizyki oraz wygląd otoczenia – wykonać zadanie przedstawione przez komputer. No, no, bardzo mądrze to zabrzmiało, a przecież to taki prosty pomysł...



Gra podzielona jest na trzy części – są to niemal trzy różne gry. Rozwiązywanie zagadek w każdej wymaga użycia zupełnie innych narzędzi. Już w drugim świecie zamiast baloników i ciężarków, które gracz poznaje dokładnie w pierwszych piętnastu zagadkach, do wykonania zadań należy wykorzystać np. różne gatunki ryb. To tak jak ze StarCraftem, po przekroczeniu pewnego etapu niemal wszystkiego trzeba się uczyć od nowa. Jednak to tylko dodaje grze uroku.

O grafice mógłbym właściwie nie pisać, bowiem każdy, kto grał w platformówkę Lew Leon, wie, czego się spodziewać. Piękna i barwna, wspomagana przez bardzo płynną animację postaci i obiektów. Moje poczucie estetyki zostało w pełni usatysfakcjonowane. Tym bardziej że również oprawa dźwiękowa wykonana jest profesjonalnie – zarówno efekty specjalne, jak i strona muzyczna.

W grach logicznych, bo do takiego gatunku Zagadki Lwa Leona należą, liczy się jednak nie tylko piękne wykonanie, ale i strona merytoryczna. To tak jak w przygodówkach – jedna źle obmyślona zagadka i gracz rozzłoszczony odchodzi od komputera, nie mogąc znaleźć wyjścia. Aby zapobiec takim sytuacjom, twórcy Zagadek wprowadzili obszerne podpowiedzi, które uaktywniają się po pewnym czasie. Podane są w formie szkiców i dlatego należy je czasem traktować raczej jako ogólną wskazówkę niż przepis na ukończenie danego poziomu. Zresztą bywa i tak, że nawet po uzyskaniu podpowiedzi trzeba pomęczyć się kilkanaście minut, dobierając optymalne ustawienia gadżetów na ekranie.

A jeżeli coś się nie udaje? Nie należy się wtedy przejmować – kilka razy przeszedłem dany poziom zupełnie wbrew podpowiedziom komputera. Ot, tutaj coś pchnęło, tam wyskoczyło wyżej niż planowałem i, dzięki odrobinie szczęścia, udało się. To, moim zdaniem, największy błąd. W grze logicznej nie powinno być możliwości ukończenia poziomu tylko dzięki ślepemu zrządzeniu losu.

Przy wszystkich zaletach, ta jedna wada jest na szczęście niemal niezauważalna – warto tą grą się zainteresować. „Polak potrafi" – to stary frazes, ale tym razem całkowicie na miejscu.

YUYO



Optimus S.A./Leryx LongSoft 1998
Logiczna
Grafika: 87%
Dźwięk: 82%
Ogółem: 81%

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

LORDS OF MAGIC –

W recenzji gry w poprzednim numerze ViZ skupił się na opowiedzeniu Wam o świecie gry, natomiast jego ocena sprowadziła się do zdania, że dobrze się bawił, dopóki nie popsuł mu się komputer. Niestety, LoM to gra, która, moim zdaniem, nie broni się ani jako strategia, ani jako RTS.

Od początku Lords of Magic rozczarowuje mikroskopijnym terenem działań. Trzeba pamiętać, że o Urak walczy aż 8 potęg, więc przydałby się świat odpowiednio wielki. Tymczasem już trzeciego, czwartego dnia (tury) można zniszczyć pierwszego przeciwnika (zabijając jego bohatera), a na początku drugiego tygodnia zdobyć jego miasto i świątynię. Na poziomie easy i medium po około 30–40 turach możemy grę zakończyć sukcesem.

Drugie rozczarowanie przynosi niezwykle uboga „infrastruktura" świata. Przypomnijmy sobie tylko HoM&M 2. Ileż tam było ciekawych, wartych odwiedzenia miejsc! Tutaj mamy do czynienia tylko z kopalniami złota, kryształu, browarami oraz posągami. Owszem, są wieże czy twierdze, ale zwykle kryją tak potężne armie potworów, że ich zdobywanie mija się z celem. Dobra armia, co prawda, poradzi sobie (nie zawsze) z wrogami, ale nagrodą jest często artefakt akurat nieprzydatny danemu bohaterowi.

Trzecie rozczarowanie dotyczy bitew rozgrywających się w czasie rzeczywistym. Po pierwsze – sztucznie ograniczono liczbę jednostek uczestniczących w walce (9 oddziałów + 3 bohaterów), po drugie – pola walk są niewielkie i uniemożliwiają stosowanie chytrych strategii (poza strategią typu: schowaj łuczników za plecami ciężkozbrojnych), po trzecie – inteligencja komputera woła o pomstę do nieba (dawno nie widziałem RTS-u gorzej zrealizowanego pod tym względem). Zdarza się też, że na początku walki nasze jednostki zostają ustawione „o krok" od wroga. A warto zaznaczyć, że nie możemy decydować o ich początkowym rozmieszcze-

Scan by Vangis 2005

BALLS OF STEEL

Niedawno (w nr. 5/98) kolega Pałcjusz opisał Addiction Pinball, flipera firmy Team 17, a już pojawił się konkurent – Balls of Steel, wydany przez firmę Pinball Wizards. I, chociaż AP wcale nie jest grą złą, to BoS należy do wyższej klasy.

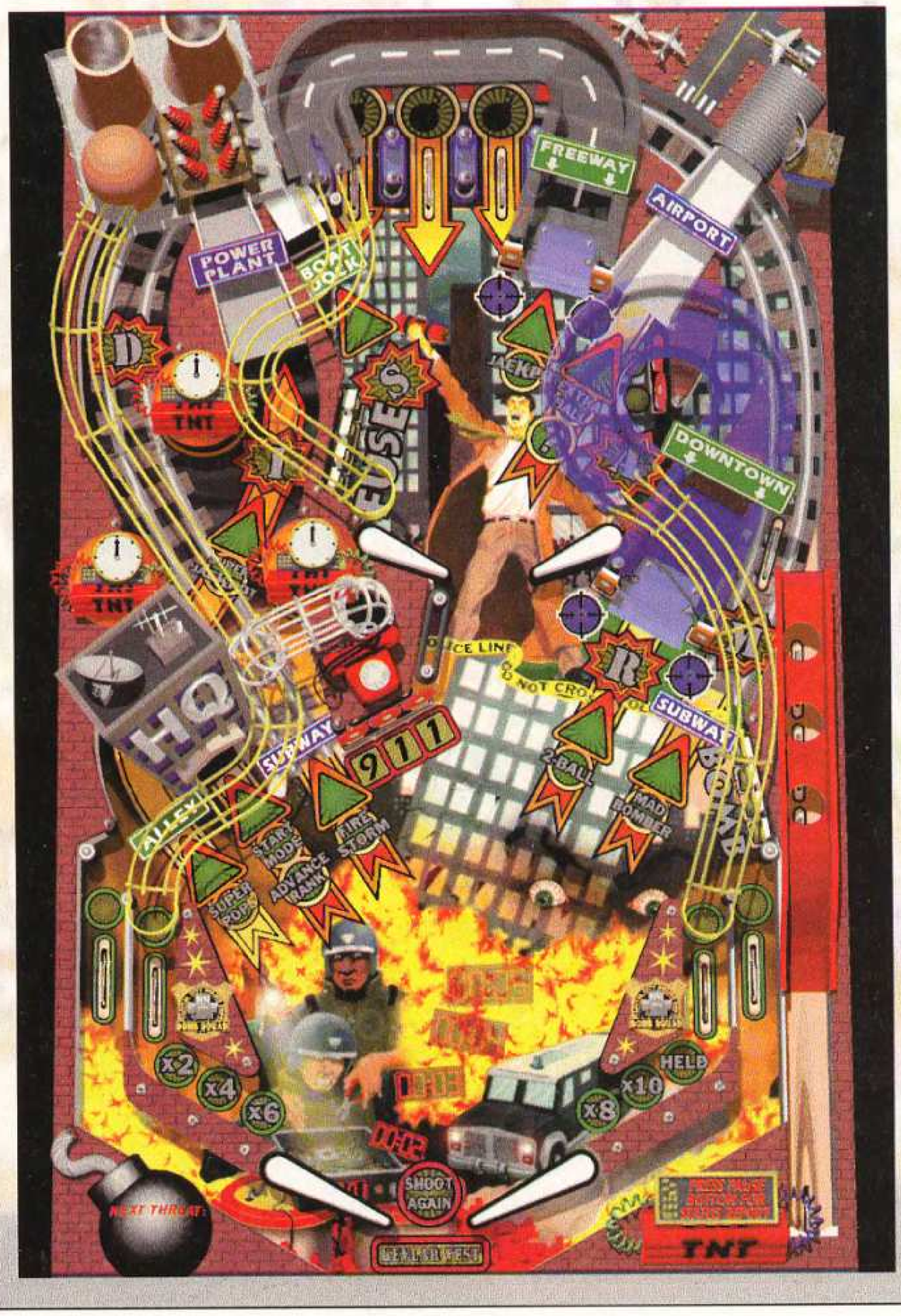
Przede wszystkim do dyspozycji mamy aż 5 stołów i to nieprzeciętnych. Wszystkie są rewelacyjnie przygotowane – mimo naprawdę wielu rozmaitych gadżetów, układ plansz jest przejrzysty i większość miejsc, do których należy trafiać kulką, można rozpoznać natychmiast. Grafika jest bardzo szczegółowo dopracowana. A skoro już jesteśmy przy stołach, to warto napisać trochę więcej, bo ich motywy przewodnie na to zasługują. Wśród większości graczy najpopularniejszy będzie, jestem tego pewien, stół wykorzystujący motywy Duke Nukem 3D. Autorzy postarali się o umieszczenie wielu szczegółów przywołujących na myśl tę grę – od rozmaitych elementów graficznych (wybuchające beczki, wielkie wentylatory, wałęsające się po planszy potwory itp.), po znakomite odzywki Duke'a, wypowiadane oczywiście dobrze znanym, miękkim, basowym głosem...

Pozostałe plansze wcale nie są gorsze. Każda ma co najmniej kilka dodatkowych gier – są to nagrody za trafienie kulką w oznaczone miejsce. Gry owe rozgrywane są albo na wyświetlaczu, albo na stole – np. trzeba stalową kulką rozgniatać chodzące po powierzchni automatu potwory.

Balls of Steel dysponuje ogromnym arsenałem środków, aby gracz nie odszedł od komputera z uczuciem znudzenia. Często pojawiają się rozmaite prezenty w postaci ekstrapunktów, trybów multiball i dodatkowych kul. Co ważne, nawet gdy po ekranie porusza się kilka kul jednocześnie, akcja wcale nie zwalnia. Dlaczego to takie ważne? We fliperach, w których najbardziej liczy się precyzja, każde rwanie się animacji może oznaczać utratę kuli i przepadnięcie wszystkich z trudem uzyskanych punktów.

Czy Balls of Steel jest grą trudną? Zdecydowanie tak. Nawet gdy dojdzie się do jakiej takiej wprawy, zdobyć miliard punktów wcale nie jest łatwo (w odróżnieniu chociażby od fliperów 21st Century Entertainment). Nie odstrasza to jednak bardziej zaawansowanych graczy, którzy potrafią zdobyć dziesiątki miliardów punktów na każdym stole.





Skąd to wiem? Ano właśnie, nie wspomniałem jeszcze o jednej z największych innowacji, jakie fliperom przyniosła gra Balls of Steel. Zgodnie z obecną modą na Internet, również BoS ma pewne opcje sieciowe. Nie chodzi tu oczywiście o grę on-line (gdybym miał obserwować grę toczoną przez inną osobę, wolałbym już chyba oglądać relację z Sejmu), lecz o możliwość publikowania własnych rekordów na specjalnej tablicy wyników. Dostać się tam można po wklepaniu w przeglądarce stron WWW adresu www.worldscores.com. Jak wieść gminna niesie, można tam znaleźć między innymi wyniki szefa firmy L.E.M., ale o tym sza...

YUYO

BALLS OF STEEL

GT Interactive/Wizards 1998
L.E.M.
Fliper
Grafika: 86%
Dźwięk: 89%
Ogółem: 87%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 100, 16 MB RAM, Windows 95

SIEDEM ROZCZAROWAŃ

niu, więc czasem pierwszą linię tworzą łucznicy.

Czwarte rozczarowanie wiąże się z nieprzemyślanym interfejsem użytkownika. Nie ma spisu zdobytych miast ani ich charakterystyk (przedstawiających, do jakich prac zostali wysłani mieszkańcy), więc, aby odnaleźć miasto, trzeba jeździć myszką po mapie. Dodatkowo sprawę utrudnia fakt, że nie ma czegoś takiego jak minimapa, więc poszukiwania są niewygodne i czasochłonne.

Piąte rozczarowanie – cały system odkrywania i stosowania magii. W zasadzie opanowanie i zastosowanie zaawansowanej sztuki czarów jest tak skomplikowane, że spokojnie można wygrać całą wojnę, nie ucząc się ani jednego zaklęcia. Oczywiście, jest kilka czarów znacznie ułatwiających grę (np. lecznicze), ale gdybyśmy chcieli korzystać z zaawansowanej magii, mogłoby się okazać, że zanim wynajdziemy najsilniejsze czary już dawno pokonamy wszystkich, stosując metody standardowe. Jak na tytuł Lords of Magic, nieźle. Spróbowalibyście poradzić sobie w Master of Magic bez używania magii!

Szóstym rozczarowaniem jest bardzo nieciekawie przygotowany edytor map, dający graczowi możliwość opracowania tylko ogólnego wyglądu świata. Wszystkie szczegóły program „dopisuje" później sam. Nie ma też stopniowania rozmiarów świata, a miasta każdej strony są „przypisane" do jednego miejsca i nie można zmienić ich położenia.

Siódme rozczarowanie dotyczy szaty graficznej, która nie jest na najwyższym poziomie – zwłaszcza topornie wykonane pola bitew. Same postacie żołnierzy wyglądają jeszcze wdzięcznie, ale już wnętrza miast czy ogólny widok mapy pozostawiają sporo do życzenia. A intro i końcowy film są po prostu żałosne.

Sądzę, że LoM broniłaby się jako wersja beta (bardzo wczesna) programu, nad którym prowadzone są intensywne prace. Jako produkt skończony i przygotowany w wersji komercyjnej jest zdecydowanie nieudana.

JACEK PIEKARA

Scan by Vangis 2005

recenzje GAMBLER

STAROŻYTNE CYWILIZACJE

Nie znasz etymologii większości słów związanych z teatrem? Masz problemy z określeniem charakterystycznych cech stylu romańskiego? A może jakieś biuro podróży zaproponowało Ci wycieczkę do miasta Mohendżo-Daro, przedstawiając je jako tętniący życiem, modny kurort? W tych wszystkich przypadkach powinieneś zajrzeć, Drogi Czytelniku, do programu Starożytne Cywilizacje wydanego przez firmę Windpol.

Program oprowadza po najpopularniejszych starożytnych cywilizacjach Europy, Azji, Afryki i Ameryki. Informacje przedstawiono w formie tekstowej, zdjęciowej i filmowej. Dotyczą powstania cywilizacji, polityki, kultury, wojskowości, życia codziennego. Artykułom, będącym głównym źródłem wiedzy, towarzyszą rysowane ręcznie ilustracje, w większości uzupełnione zdjęciami bardzo dobrej jakości oraz filmami nieco gorszej jakości, jednak bardzo ciekawymi (wykorzystano fragmenty 7 filmów dokumentalnych wytwórni „Czołówka").





Artykuły, prezentowane w formie książki z dodatkowymi podstronami otwierającymi się po kliknięciu na aktywnej części ekranu, mają głównie charakter ciekawostek. Niewiele w nich hipertekstowych odnośników, wyjaśnienia częściej dotyczą ilustracji.

Informacji można szukać, przeglądając tytuły artykułów oraz za pomocą specjalnej wyszukiwarki, niestety – marnej jakości. Pod hasłem „wojna" znajduje ona tekst „Grecy na wojnach", za to milczy o nie mniej bitnych Rzymianach („Rzymianie na wojnach"). Ci zresztą mają wyraźnego pecha, bowiem ich czyny militarne uzupełniono filmem o znaczeniu Etrusków w życiu Rzymu. Za taką pomyłkę w starożytnym Rzymie autor wylądowałby w Colosseum – bynajmniej nie w charakterze widza.

Starożytne Cywilizacje atrakcyjnością przekazu mogą skutecznie konkurować z książką – nie zastąpią jej jednak, prezentowana wiedza jest zbyt płytka. Twórcy programu najwyraźniej sami zdawali sobie z tego sprawę i w ostatnim rozdziale umieścili adresy site'ów internetowych poświęconych historii starożytnej. Wydaje się, że program sprawdzi się w funkcji wabika – pozwoli wybrać najbardziej interesujące zagadnienia, da o nich jakie takie pojęcie i zmusi do szukania w książkach odpowiedzi na pytania.

PAŁCJUSZ



Windpol 1997
Encyklopedia
Ocena: 60%

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

ENCYKLOPEDIA

Edukację biologiczną zakończyłem tak dawno, że już nie bardzo pamiętam, dlaczego Amoebą proteus nie można wbijać gwoździ, czy skrzyp jest pod ochroną, bo skrzypi i do czego służy kłykieć potyliczny. Ten temat zresztą nigdy mnie nie pasjonował. Niemniej z ciekawością zagłębiłem się w świat nie do końca jeszcze znany – w świat ludzkiego ciała.

W Encyklopedii człowieka temat ten przedstawiono barwnie, ale też w sposób konkretny i szczegółowy. Materiał został podzielony według układów lub części ciała. W obu przypadkach wędruje się od ogółu do szczegółu, korzy-



Scan by Vangis 2005

ZOSTAŃ MAŁYM PICASSO

Liczba wydanych ostatnio prostych programów graficznych dla dzieci idzie już niemal w dziesiątki – wystarczy zajrzeć do kilku poprzednich numerów Gamblera, by poznać kolejne tytuły. I chociaż możliwość wyboru to rzecz pozytywna, w obecnej sytuacji jest coś niedobrego – każdy kolejny program wnosi bardzo niewiele do gatunku i praktycznie wystarczy mieć jeden tego typu produkt, aby znać wszystkie.

Program Zostań małym Picasso nie jest nowy. Co prawda, jego polska edycja ukazała się dopiero w roku bieżącym, ale sam program liczy już sobie lat pięć. Na szczęście ma kilka cech, które wyrównują jego szanse w walce o młodego klienta.

Pierwsze, dość szczególne rozwiązanie w Zostań małym Picasso to ścisła integracja czynności wykonywanych przez milusińskich z dźwiękami wydobywającymi się z głośników. Każda funkcja programu, każde narzędzie i efekt specjalny mają przydzielone odgłosy towarzyszące kliknięciom myszki. Chociaż są to dźwięki nie najlepszej jakości, przyciągają uwagę najmłodszych, co zapewnia przedłużenie zabawy o kilka godzin.

Drugi efekt, czy raczej zestaw narzędzi, o którym trzeba wspomnieć, to ciekawe urządzenie nazwane przez autorów programu mikserem. Ów mikser to nic innego, jak generowane automatycznie rozmaite efekty graficzne, nanoszące na narysowany obrazek kolorowe dodatki lub wprost przeciwnie – zmazujące dzieło i pokazujące jedną z gotowych ilustracji.



Jakie inne atrakcje kryje jeszcze ten program? W sumie wszystko, co można spotkać w konkurencyjnych produktach. Podstawą są oczywiście różnej grubości „pisaki", figury geometryczne (można wybrać odpowiedni kolor czy rodzaj wypełnienia) oraz pieczątki – małe, gotowe ikonki do wstawienia w obrazek. Nie mogło również zabraknąć możliwości wstawiania napisów, jednak ta opcja jest trochę niewygodnie zrealizowana – myszką wybiera się kolejne litery i umieszcza na ekranie.

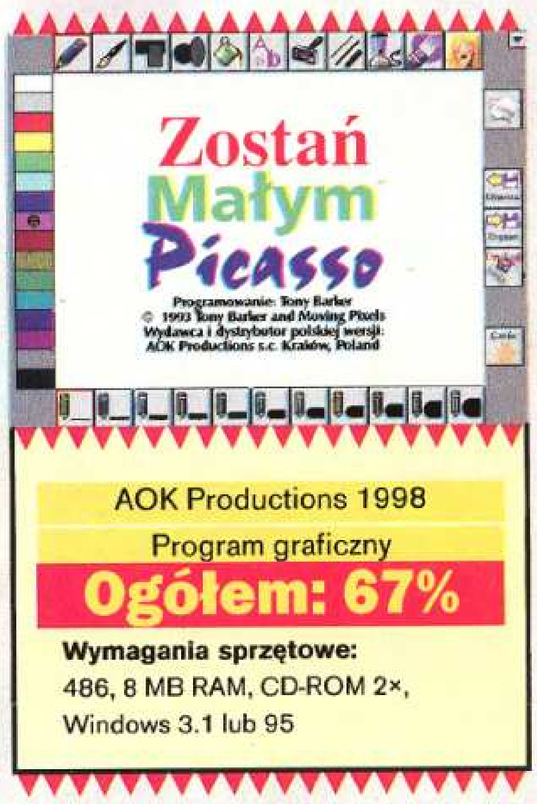


Do programu dołączano oczywiście instrukcję, która (to duży plus dla autorów) nie została „przegadana" – zawiera tylko podstawowe rzeczy, na dodatek napisane prostym językiem. Instrukcja jest więc „young user friendly".

Mimo wymienionych zalet, programowi przydałoby się małe „odświeżenie" przy okazji wydania polskiej wersji na krążku CD. Nagranie dodatkowych, bardziej urozmaiconych odgłosów czy zestawu gotowych rysunków nie powinno być przecież problemem. Teraz cały program zajmuje na krążku jedynie 24 megabajty, więc jest dużo wolnego miejsca.

Zostań małym Picasso nie jest programem złym, jednak nie wybija się ponad konkurencję. Na swojego Photoshopa najmłodsi będą jeszcze musieli trochę poczekać.

YUYO



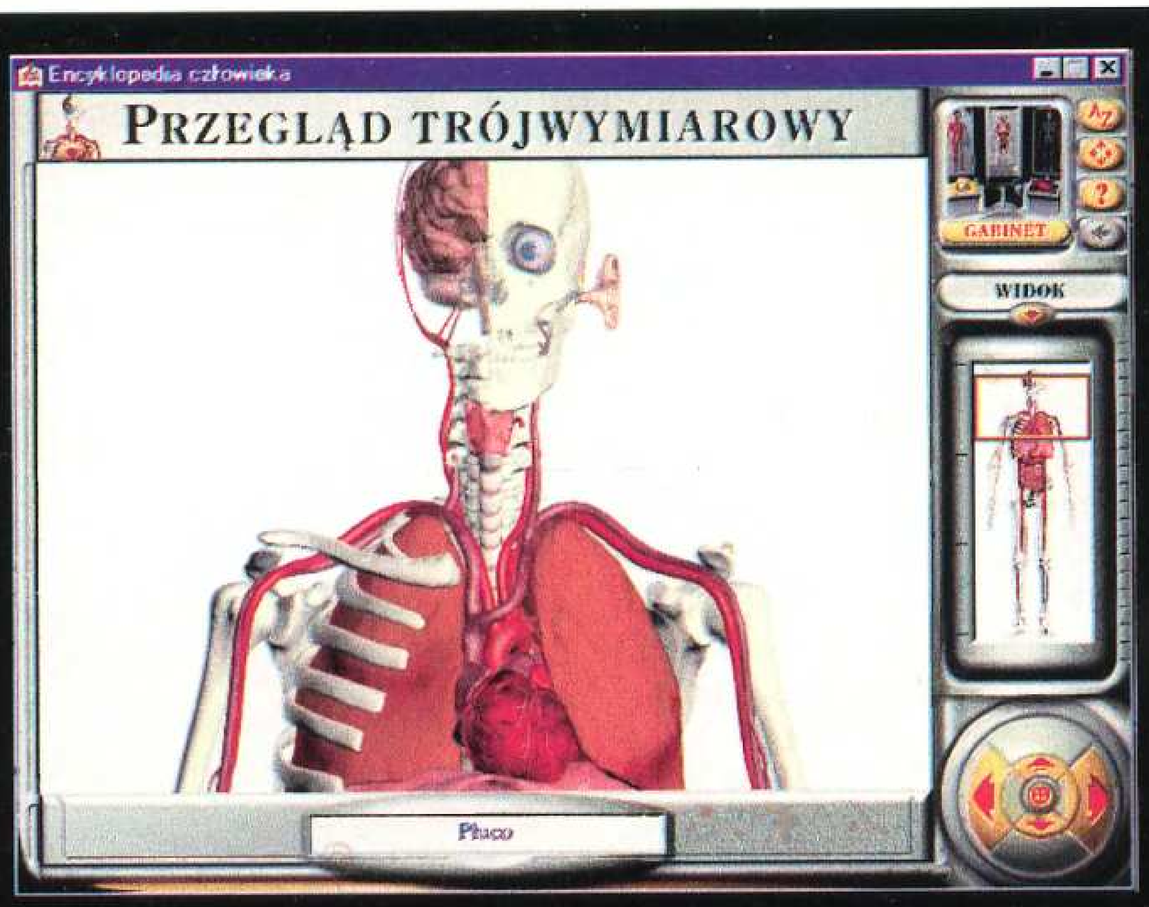
AOK Productions 1998
Program graficzny
Ogółem: 67%

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

ENCYKLOPEDIA CZŁOWIEKA

stając z rozwiniętej sieci połączeń hipertekstowych, wyjaśnień, odnośników sygnalizujących tematy pokrewne. Teksty dotyczą nie tylko budowy ciała, ale także procesów w nim zachodzących, zachowania organizmu w trakcie wykonywania czynności takich, jak ziewanie czy ruch ręką, przybliżają niektóre sposoby leczenia schorzeń. Dla mnie, laika w dziedzinie anatomii, program stał się kopalnią wiedzy. Myślę, że także uczeń szkoły średniej znalazłby tu sporo interesujących informacji.

Wszystkie artykuły są bogato ilustrowane schematami, animacjami, zdjęciami i filmami. Ciało ludzkie oglądamy nie tylko na rysunkach, ale także na trójwymiarowych modelach i to pod dowolnym kątem. Dostępne jest również „zdjęcie rentgenowskie".



Jakkolwiek trudno mi się wypowiadać o merytorycznej stronie Encyklopedii człowieka, mogę ocenić program jako produkt czysto multimedialny. Prezentuje się doskonale (mimo że minęły 2 lata od jego narodzin!), łącząc funkcjonalność i elegancję ze sporą dawką wiedzy. Po raz kolejny potwierdziło się, że programy Dorling Kindersley należą do multimedialnej czołówki, a starannie przygotowana wersja polska (co widać choćby po pudełku) jeszcze przydaje im blasku.

PAŁCJUSZ

ENCYKLOPEDIA CZŁOWIEKA

Dorling Kindersley 1996
Optimus Pascal
Encyklopedia
Ocena: 90%

Wymagania sprzętowe:
486DX/33, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 3.1 lub 95

hardware GAMBLER

Monster 3D II – już jest!

Układy Voodoo Graphics z firmy 3Dfx Interactive zrobiły w ubiegłym roku furorę i przyjęły się jako standard akceleracji grafiki trójwymiarowej. Dziś każdy słyszał o firmie 3Dfx, a pierwsze słowo wymawiane przez niemowlęta to już nie „ma-ma", ale „wu-du".

Jeszcze do niedawna Voodoo był najszybszym akceleratorem grafiki do zastosowań domowych. Zaczęły się jednak pojawiać coraz szybsze układy innych producentów, np. **RIVA 128 NVIDII** czy **i740 Intela**. Firma 3Dfx musiała więc zareagować i stworzyła układ nowej generacji, **Voodoo²**, który powali przeciwników na kolana.

Jak zwykle jednym z pierwszych producentów kart wykorzystujących **Voodoo²** jest firma **Diamond**, której dwie karty **Monster 3D II** otrzymałem do testów. Dlaczego dwie? Dowiecie się, czytając dalej.

Porównanie osiągnięć



	Maxi Gamer 3D (Voodoo)*	ELSA VICTORY Erazor (RIVA 128)**	Diamond Monster 3D II (Voodoo²)***	Diamond Monster 3D II MEGA-Monster***
PCPlayer D3D Bench	59,9	71,0	81,6	109,9
GLQuake demo1 (640×480)	27,4	52,0	66,0	114,1
Quake II demo1.dm2 (640×480)	21,3	40,3	74,8	78,5
Quake II demo1.dm2 (800×600)	–	29,9	60,3	78,2
Quake II demo1.dm2 (960×720)	–	20,2	–	67,6
Quake II demo1.dm2 (1024×768)	–	–	–	67,4
Final Reality 3D:	3,29	3,64	4,00	4,35
3Dfx Wizmark 3.0	42367,6	47838,3	50189,4	54675,6

*** Najnowszy sterownik dla DX5, ** Najnowszy sterownik NVIDII Beta2, *** VSync Off**

Testowano na PII 333 MHz, 64 MB SDRAM.

Nowy „Potwór" na pierwszy rzut oka niewiele różni się od swojego przodka: jest o 3 cm dłuższy oraz ma trzy duże kości (a nie 2) z logo „3Dfx". Jedna z nich, umieszczona w centralnej części karty, to tzw. **PixelFX²**, czyli układ zmiennoprzecinkowy przetwarzający geometrię. Dwie pozostałe to para jednakowych układów **TexelFX²**. Zajmują się one nakładaniem tekstur i mogą pracować równolegle (przypomnijmy: Voodoo miał jeden procesor PixelFX oraz jeden TexelFX).

Monster 3D II ma 8 MB pamięci EDO DRAM (czas dostępu 25 ns): 4 MB to bufor ramki, a pozostałe 4 MB – pamięć tekstur (po 2 MB na każdą kość TexelFX²). Ośmiomegowy Monster oznaczony jest symbolem X100; istnieją także karty 12-megowe mające czteromegowy bufor ramki, za to 8 MB pamięci tekstur.

Diamond produkuje swoje karty wyłącznie dla magistrali **PCI**. Firma nie planuje wersji Voodoo² dla AGP, jednak będą się nimi zajmować inni producenci.

Moc Voodoo² umożliwia obracanie 3 mln trójkątów (cieniowanych, teksturowanych z filtrowaniem) na sekundę, czyli dwukrotnie więcej niż RIVA oraz trzykrotnie więcej niż Voodoo. Dodatkowo istnieje możliwość połączenia dwóch Monsterów odpowiednim kabelkiem (funkcja ta została ochrzczona przez Diamonda mianem **MEGAMonster**). Wówczas jeden Monster zajmuje się renderowaniem linii parzystych, zaś drugi nieparzystych – coś w rodzaju przeplotu. Taki tryb pracy firma 3Dfx nazwała SLI – Scan Line Interleave. Dwa Monstery pracujące razem mają teoretycznie podwojoną moc – jak sprawa wygląda w praktyce, prezentuję w tabelce.

Ponieważ Monster 3D II ma 4-megabajtowy bufor ramki, więc pełnię funkcji 3D (łącznie z buforem Z) oferuje do rozdzielczości 800×600 włącznie lub do 1024×768 w trybie SLI. Tę ostatnią rozdzielczość udźwignie także pojedynczy Monster, jednak bez bufora Z. Naturalnie wszystkie animacje pokazywane są w 16-bitowym kolorze (65 tys. barw).



Dwa „Potwory" połączone kabelkiem mogą współpracować w trybie SLI.

Instalacja Monstera przebiega bez problemów. Ponieważ jest to nadal wyłącznie akcelerator grafiki przestrzennej, wymaga do pracy „dwuwymiarowej" karty graficznej, z którą łączy się go dostarczonym kablem pass-through (dużo lepiej ekranowanym niż w przypadku poprzedniej generacji Monstera). „Potwora" testowałem z kartami **ELSA VICTORY Erazor** (RIVA 128) oraz **Diamond Viper V330 AGP** (też RIVA) – dobrze współpracuje z nimi; uzyskaliśmy w ten sposób pozytywną odpowiedź na pytania, czy Monster 3D II działa z kartami AGP oraz, czy nie ma konfliktów z kartami „kombo" (2D + 3D)?

Jakość obrazu generowanego przez Voodoo² jest świetna, lepsza niż na RIVIE. W testach prędkościowych Monster 3D II także szaleje: wystarczy spojrzeć na wyniki w tabelce.

Niestety, Voodoo² nie jest w 100% kompatybilny ze starszymi grami i niektóre tytuły, korzystające z biblioteki Glide, będą musiały zostać zrekompilowane pod nowy układ firmy 3Dfx (niepoprawnie działają m.in. Tomb Raider, Carmageddon i Descent 2).

Ponieważ miałem do dyspozycji dwa nowe Monstery, testowałem je także w trybie MEGAMonster. Instalacja drugiego akceleratora polegała na wstawieniu go obok pierwszego i połączeniu obu urządzeń wewnątrz komputera specjalną taśmą. Należy pamiętać, aby z kartą graficzną oraz monitorem był połączony ten sam Monster. Dwa Monstery pracujące równolegle to coś, co warto zobaczyć. Ponad 114 klatek/s w GLQuake dotychczas wydawało się wielkością nie do osiągnięcia na domowych komputerach. A jednak – niemożliwe stało się możliwe.

Monster 3D II ponownie zdobył pierwsze miejsce wśród akceleratorów 3D. Nie wywarł jednak na mnie tak piorunującego wrażenia jak niegdyś „stary" Voodoo, gdy dołączyłem go do mojej karty ViRGE. Czekam na nową RIVĘ TNT, która renderuje... 8 mln trójkątów na sekundę.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

PS Do tematu Voodoo² wrócimy w następnym numerze Gamblera.

Cena karty: 1094 zł (bez gier), 1248 zł (wersja XL). Do wersji XL dołączone są gry – Jedi Knight: Pathways to the Force; Shadows of the Empire: Battle of Hoth; X-Wing vs. TIE Fighter: The Academy (są to specjalne, „obcięte" wersje), Heavy Gear, Tomb Raider II – Special Edition (3 poziomy) oraz wersje demo Final Fantasy VII, Daikatana, Joint Strike Fighter i Flight Unlimited II.

Produkt do testów dostarczyła firma: **Cadena Systems**, Poznań, ul. 27 grudnia 7, tel. (061) 855 21 51; http://www.cadena.com.pl

RIVA – prawdziwe oblicze

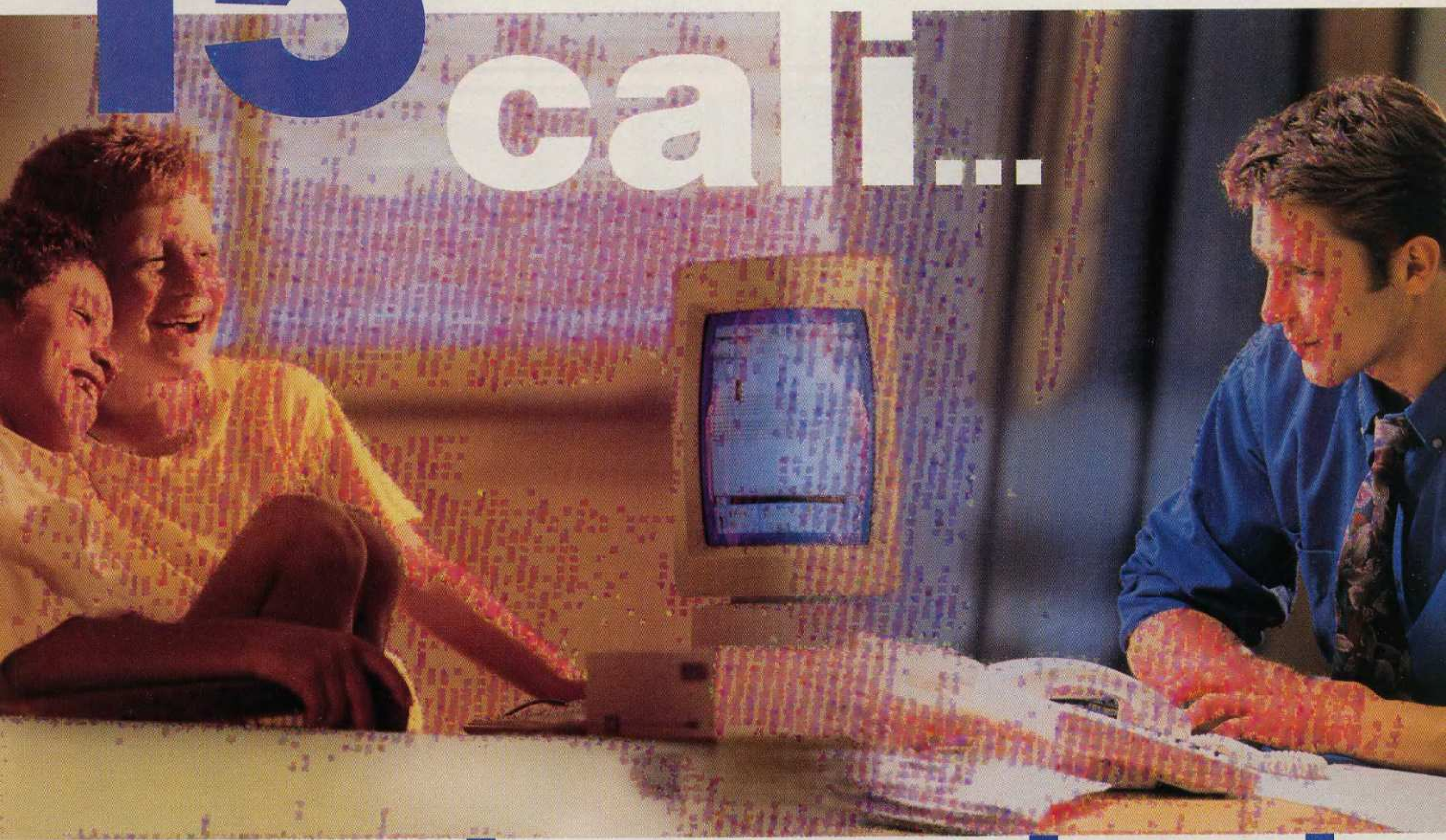
Uzupełnienie tekstu z nr. 5/98.

Strony w Internecie, które powinieneś obejrzeć

Adres	Nazwa	Opis
www.nvidia.com	nVidia	Strona producenta RIVY
www.riva128.com	Planet RIVA	Wszystko o RIVIE
www.rivazone.com	Riva Zone	O RIVIE ogólnie
nvidia.dimension3d.com	Riva Extreme	RIVA dla graczy
dimension128.smartcom.net	Dimension 128	O RIVIE ogólnie
www.rivarave.com	Riva Rave	O RIVIE ogólnie
www.elsa.de	Elsa	Victory ERAZOR
www.canopus.com	Canopus	Total 3D 128V
www.diamondmm.com	Diamond	Viper V330
www.asus.com	Asus	3DexPlorer3000
www.finalreality.com	Final Reality	Znakomity benchmark D3D i 2D
www.tweakit.com	Tweak It!	Podkręcanie (RIVY też)
www.tomshardware.com	Tom's Hardware	Wszystko o sprzęcie

Scan by Vangis 2005

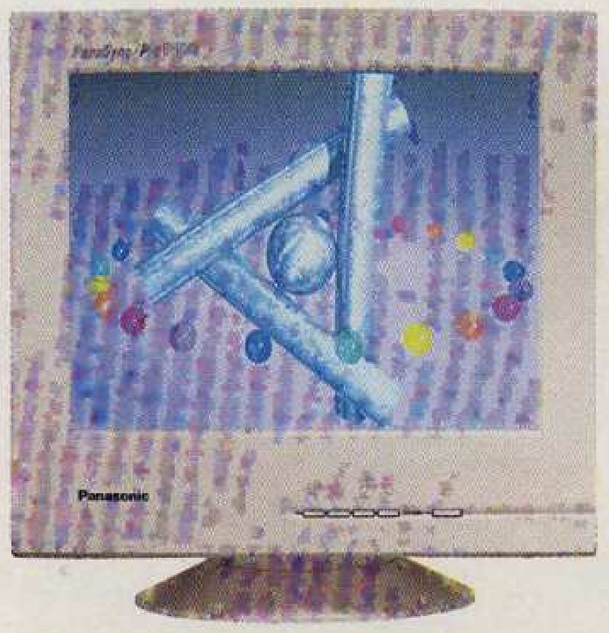
15 cali...



...w skowronkach

Cały jestem w skowronkach - i w pracy z kolegami, i w domu z moimi najbliższymi. Tak jak wszyscy wokół mnie, nieustannie tryskam energią i dobrym humorem. Nie uświadamiałem sobie nawet jak wiele w życiu zmienić może... **15 calowy monitor PanaSync/Pro P50**. Panasonic skonstruował monitor o wszechstronnym zastosowaniu. Niedrogi, idealny do biura i domu. Miły dla oka nie tylko przez swój wygląd, ale także optymalną stabilność i ostrość obrazu. PanaSync spełnia najbardziej rygorystyczne normy ochrony zdrowia. Dlatego nawet długa praca przy komputerze nie wywołuje zmęczenia i bólu głowy. Bez obaw korzystać mogą więc z niego dzieci. Dzięki najnowocześniejszym rozwiązaniom technicznym monitor PanaSync jest niekwestionowanym liderem w swej, 15-calowej klasie.

Teraz już wiecie dlaczego cały jestem w skowronkach.



PanaSync/Pro P50

- Nowej generacji 15-calowy, kineskop z plamką poziomą 0,23 mm
- Doskonały kontrast obrazu dzięki powłoce z krystalicznego pigmentu
- Synchronizacja pozioma 30-70 kHz, pionowa 50-180 Hz
- Maksymalna rozdzielczość 1280 x 1024 (65 Hz) bez przeplotu
- Certyfikat TCO'92, MPR II; zgodny ze standardem VESA DDC 1 & DDC 2B
- Łatwa regulacja parametrów obrazu z menu OSD

Panasonic

Panasonic Polska Sp. z o.o., Al. Jerozolimskie 65/79, 00-697 Warszawa.
www.panasonic.com.pl

Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

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

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

AGATON
(Sklep Pamiątkarsko-Komp.-Muz.)
ul. Odrodzenia 10
12-100 Szczytno

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

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

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

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

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

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

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

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

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

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

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

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

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

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

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 22
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

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

KARPATY
ul. Rynek 14
38-200 Jasło

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

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

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

INFOLAND
pl. Wolności 15
19-400 Olecko

IP Wieluń
ul. Kaliska 5
98-300 Wieluń

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

MASTER
ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik

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

MULTIMEDIA SZOP
ul. Matejki 18
35-064 Rzeszów

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

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

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

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

Rescom
ul. 10 Lutego 23
81-364 Gdynia

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

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

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

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

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

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

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

Miasto Freeport ogarnęła

fala przemocy, bezpośrednio

związana z przeklętym narkotykiem

zwanym U-4. Ludzie zaczęli

znikać w tajemniczych okolicz-

nościach, a ulice opanowały

mutanty. Źródła podają,

że SinTek Industries

i jej zabójcza pani prezes

Elexis Sinclaire mają jakiś

związek z całym tym

szaleństwem.

Będąc najwyższej klasy pracow-

nikiem ochrony, do Ciebie właśnie

pułkownika Johnie R. Blade należy

zbadanie sprawy i zdemaskowanie

czegoś lub kogoś odpowiedzialnego

za zaistniały HAOS.

ritual™ entertainment
www.ritual.com

Windows®95/NT
CD-ROM

ACTIVISION®
www.activision.com



W samym centrum akcji

Przebijaj się przez przerażające i bardzo rozbudowane poziomy, prowadząc śledztwo w sprawie źródła epidemii, która opanowała miasto.



Broń, jakiej jeszcze nigdy nie widziałeś.

W Twoim arsenale znajdują się karabiny snajperskie z celownikiem laserowym, zdalnie sterowane ładunki wybuchowe i broń tak potężna, że jeden pocisk rozerwie przeciwnika na strzępy.



Niezwykle interaktywne środowisko

Spaceruj, biegaj, pływaj, a nawet nurkuj w sześciu różnych światach przepełnionych przepiękną i szczegółową grafiką oraz bogatą fabułą.



Prawdziwa uczta dla wielu graczy

Spróbuj swoich sił na jednych z najbardziej intensywnych etapów trybu "DeathMatch", likwidując innych przez modem, sieć LAN i Internet.

LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

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

Widzisz tylko to, co chcesz zobaczyć

Scan by Vangis 2005

Felieton GAMBLER

Widziane zza pleców

Widziane z Zacisza

Od dłuższego czasu jakoś tak wychodzi, że zamiast pisać o samym gęstym, czyli o grach, piszę o różnych, niezupełnie z grami związanych, rzeczach. Przyczyna jest prosta – mam mało czasu na to, żeby grać. Ostatnio jednak trochę się wszystko poukładało, a w dodatku wpadły mi w ręce kompakty z Lands of Lore 2.

Tak się składa, że to tytuł, na który czekałem. Kilka lat temu zauroczył mnie LoL I i przyssało mnie do komputera na ładnych kilka dni, potem przy okazji kolejnych targów ECTS śledziłem powstawanie (i odsuwanie premiery) drugiej części. W pewnym momencie rozmawiałem o grze z jednym z programistów firmy Westwood, spędziliśmy wtedy dobrą godzinę, usiłując uruchomić ją w wysokiej rozdzielczości... Nie udało się – tuż przed targami w komputerze została zmieniona karta graficzna i coś się sypało. Widziałem część animacji, widziałem grafikę samej gry, słyszałem muzykę – pozostawało tylko czekać na całość. I czekałem, czekałem, czekałem...

Aż się doczekałem i – szczerze mówiąc – przeżyłem dość duży zawód. Od momentu, w którym oglądałem którąś tam wersję beta minęło sporo czasu, inni nie stali w miejscu i w efekcie LoL 2 okazała się – przynajmniej dla mnie – anachronizmem. W niskiej rozdzielczości nie razi (tylko kto dziś gra w niskiej rozdzielczości), ale w wysokiej użycie tych samych faktur i tej samej grafiki daje dość mizerne efekty. Nawet ściągnięcie patcha, umożliwiającego uruchomienie gry na karcie z Voodoo za bardzo jej nie pomaga. Gdyby po drodze nie pojawił się Quake i kilka innych tytułów, może LoL 2 wyglądałaby znośnie. Niestety, nie dano jej tej szansy.

Historia wypisz, wymaluj przypomina mi grę Stonekeep (też RPG!) – po latach oczekiwań również okazało się, że gra nie dorasta do tego, co oferują inni, właśnie pod względem rozwiązań technicznych. O stronie nietechnicznej jeszcze się nie chcę wypowiadać, bo za krótko grałem, ale jak na razie też nie zrobiła na mnie dobrego wrażenia.

Jednak, gdy grałem w LoL 2, przy okazji dotarło do mnie, jaką nieoczekiwaną karierę robi technologia 3D. Nieoczekiwaną w tym sensie, że nie spodziewałem się, iż wedrze się we wszystkie możliwe typy gier. Czy to zręcznościówki, czy przygodówki, czy RPG – coraz wyraźniejszy jest trend do umieszczania ich w trójwymiarowym świecie. Nawet strategie (patrz Uprising) doczekały się wersji wymagającej akceleratora. Czasem kamera skacze nam za plecami, czasem trzyma się w ustalonym miejscu pomieszczenia – jakby to była, nie przymierzając, telewizja przemysłowa, czasem w końcu mamy do czynienia z klasycznym ujęciem FPP, ale technologia we wszystkich wypadkach jest ta sama. Trochę to śmieszne, żeby do przygodówki potrzebny był akcelerator 3D, ale najwyraźniej takie czasy nastały.

Wprawdzie na razie nie wygląda na to, aby inne technologie szły zupełnie w odstawkę, prawdopodobnie więc przez najbliższych kilka lat będziemy świadkami tworzenia się i utrzymywania pewnego stanu równowagi między starszymi rozwiązaniami (choćby Książę i Tchórz, Oddworld) a 3D (koń jaki jest, każdy widzi). Mam jednak niejasne wrażenie, że pewnego pięknego dnia sytuacja może się obrócić na niekorzyść starszych rozwiązań – a będzie to dzień, w którym wreszcie pojawią się tanie i dobre hełmy wirtualne. A niezależnie od dotychczasowych, nie najlepszych w tej dziedzinie doświadczeń, dzień ten zapewne nadchodzi wielkimi krokami.

Nacz. w st. spocz.

PS Krótki test z wiedzy ogólnej: skąd pochodzi cytat na temat znanego wszystkim czworonoga? Nagród nie będzie, odpowiedzi proszę nadsyłać albo i nie.

- GRY
- AKCESORIA

- WYMIANA GIER
- GRY UŻYWANE

- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

656,-

PlayStation

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













Nintendo 64

699,-

PC GRY

Programy edukacyjne użytkowe, słowniki, encyklopedie

ARTEM ul.Warszawska 9
skr. pocz. 35/z, 05-200 Wołomin
pon.-pt. 10⁰⁰-18⁰⁰
tel. (022) 776-2525 fax. (022) 776-2828
http://www.artem.com.pl



10 ZŁ

10 Z

PRZESYŁAJĄC KUPON DO 30.06.98
OTRZYMASZ 10 ZŁ BONIFIKATY

GAMBLER 06/98
PROMOCJA WAŻNA DO 30 CZERWCA 1998

Redaguje zespół w składzie:
Zgredaktor (redaktor prowadzący)
gen. 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

Redakcja zjada nie zamówione maszynopisy oraz zastrzega sobie prawo do dokonywania profanacji i ścięć (również autorów).

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW



teTe

UKAZUJE SIĘ RAZ W MIESIĄCU

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY

DISKEDITOR DREAM TEAM 44
Descent to Undermountain 44
Dark Reign 44
Dink Smallwood 44
G-Police 45
Lifeforce Tenka 45
KLUB 3D 46
GILDIA RPG 47
EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 48
KS GAMBLER 55

ROZWIĄZANIA

Dark Omen 52
Final Fantasy VII (PC, PSX) - cz. 2 52
T&T 54
FIFA Soccer 98 54
G-POLICE (PC) 54
Overboard! (PC) 54
F-22 Raptor (PC) 54
Final Fantasy VII (PSX) - cz. 2 52

KONKURSY - ROZWIĄZANIA

Konkurs Overboard! firmy Psygnosis 54
Konkurs Sub Culture 54
Reakcje Redakcji 56

TUMOR?

TeTe w tym miesiącu przypomina trochę dzwonnika z Notre Dame (tym, którzy gościa nie znają, wyjaśniam - facet był garbusem). Garbem jest dział EKG, który rozrósł się do objętości czterech kolumn. Jednocześnie Klub Symulotników zanikł całkowicie. Wygląda to jak rak pożerający zdrowe tkanki. A przyczyna jest prosta - wśród miłośników strategii jest wielu, którzy nie czują wstrętu do pisania i czytania. Znacznie więcej niż, dajmy na to, wśród miłośników strzelanin.

Dziś polecam lekturę opisu ostatniej bitwy w Dark Omen i dokończenie rozwiązania Final Fantasy VII. A sam zabieram się do kopania transzei - miłośnicy strzelanin to ludzie skorzy do chwytania za ciężkie „argumenta".

Zgredaktor

OUTWARS (PC)

Wersja pełna:
macleod - God Mode,
keymaster - nie kończące się paliwo do Jet Packa,
dirtyharry - nie kończąca się amunicja,
buzz - skrzydła,
framerate - licznik klatek,
phantom - podgląd (F11 i F12),
snipsnip - zmiana płci,
gohome - powrót na start,
thrasher - wszyscy wrogowie są widoczni na radarze,
timewarp - włącza/wyłącza licznik czasu misji,
weaponcam - widok z lecącego pocisku,
jumpX - skok na poziom X, gdzie X jest NAZWĄ poziomu. Znane poziomy: Oasis, Anubis, Ragnarok, Juggernaut i Dead.
Wersja beta:
god - God Mode.

STARCRAFT (PC)

Naciśnij Enter, aby otworzyć chatline i wstukaj:
Power Overwhelming - God Mode.
Show me the money - 10 tys. gazu i 10 tys. kryształu.
Operation CWAL - przyspiesza budowę i formowanie oddziałów.
The gathering - daje nieograniczoną energię wykorzystującym ją jednostkom.
Game over man - koniec, przegrałeś.
There is no cow level - zalicza misję.
Something for nothing - wszystkie upgrade'y.
Black Sheep Wall - cała mapa.
Medieval man - bezpłatne doskonalenie jednostek.
Modify the phase variance - możesz wznosić wszystkie budynki.
War aint what it used to be - widzisz wszystkie oddziały.
Food for thought - możesz formować oddziały, nie mając dla nich zaopatrzenia.
Ophelia - po wstukaniu naciśnij Enter i wpisz nazwę misji, do której chcesz przeskoczyć.

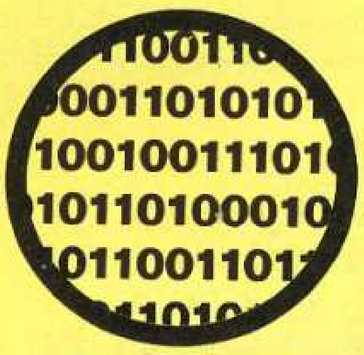
Powyższe kody działają tylko w wersji dla jednego gracza.

BATTLEZONE (PC)

Trzymając wciśnięte klawisze Shift i Control, wstukaj:
BZBODY - nie kończące się osłony.
BZTNT - nieskończony zapas amunicji.
BZFREE - nieograniczone zasoby i szeregi pilotów.
BZRADAR - cała mapa.
Powyższe kody działają tylko w wersji dla jednego gracza.

Scan by Vangis 2005

Scan by Vangis 2005



POPRAWKI

Descent to Undermountain

Patrz także: 05/98.

Oto, jak można zmienić posiadane przedmioty. Dla drugiej przegródki wpisujemy: pierwszy ciąg liczb (z tabelki) pod offset 1A0h, drugi - pod 1AAh, a liczbę przedmiotów w tej przegródce - pod 1A8h (dwa bajty). Dla kolejnych przegródek należy do podanych wyżej offsetów dodać odpowiednią ilość razy +10h. Oczywiście nie należy edytować pierwszej przegródki, gdyż zawiera zwój z aktualną misją (o tym za miesiąc).

Pod offset 180h należy wpisać liczbę zapełnionych przegródek.



Typy broni

Arrow	05 07 0B 24 06 62 07h	00 00 00 00 01 00h
Bastard Sword +1	05 25 12 04 12 6C 16h	00 00 00 00 01 00h
Bolt	05 1F 1C 04 0A 63 08h	00 00 00 00 01 00h
Bolt +1	05 2F 1D 04 1A 63 00h	00 00 00 00 01 00h
Bolts of Lightning	05 31 1D 04 1A 63 02h	00 00 CC 0C 01 00h
Broad Sword	05 14 16 24 02 68 00h	00 00 00 00 01 00h
Broad Sword +1	05 24 17 24 12 68 0Fh	00 00 00 00 01 00h
Club	05 1D 18 25 02 73 07h	00 00 00 00 01 00h
Dagger	05 12 20 26 02 65 07h	00 00 00 00 01 00h
Dagger +1	05 2B 21 26 12 65 08h	00 00 00 00 01 00h
Dagger +2	05 2C 21 26 12 65 00h	00 00 00 00 01 00h
Dagger of Impaling	05 2D 21 20 12 65 00h	00 00 00 00 01 00h
Dart	05 15 22 26 02 6D 06h	00 00 00 00 01 00h
Dart +2	05 33 23 26 12 6D 00h	00 00 00 00 01 00h
Flame Tongue	05 47 2A 24 12 67 00h	00 00 00 00 01 00h
Hand Axe	05 1E 0D 04 02 77 00h	00 00 00 00 01 00h
Long Sword	05 06 28 24 02 67 04h	00 00 00 00 01 00h
Long Sword +1	05 20 29 24 12 67 00h	00 00 00 00 01 00h
Long Sword +2	05 21 29 24 12 67 0Ch	00 00 00 00 01 00h
Mace	05 1B 2B 05 02 74 00h	00 00 00 00 01 00h
Mace +1	05 26 2C 05 12 74 0Fh	00 00 00 00 01 00h
Mace +2	05 27 2C 05 12 74 11h	00 00 00 00 01 00h
Mace of Disruption	05 46 2D 05 12 74 00h	00 00 00 00 01 00h
Magic Arrow	05 0C 00 24 16 00 00h	00 00 00 00 01 00h
Rod of Lightning	05 3E 2F 02 10 71 00h	00 00 CC 0C 01 00h
Scimitar	05 09 30 24 02 69 06h	00 00 00 00 01 00h
Scimitar +1	05 2A 31 24 12 69 00h	00 00 00 00 01 00h
Short Sword	05 13 1E 24 02 64 07h	00 00 00 00 01 00h
Short Sword +1	05 22 1F 24 12 64 00h	00 00 00 00 01 00h
Short Sword of Quickness	05 45 34 24 12 64 01h	00 83 00 00 01 00h
Throwing Axe	05 0B 0F 04 02 78 00h	00 00 00 00 01 00h
Throwing Axe +1	05 34 10 04 12 78 1Ah	00 00 00 00 01 00h
Throwing Dagger	05 16 20 26 02 6D 00h	00 00 00 00 01 00h
Throwing Hammer +1	05 35 27 05 12 79 1Ah	00 00 00 00 01 00h
Wand of Fear	05 39 91 03 10 71 0Dh	00 83 CC 0C 01 00h
Wand of Fireballs	05 3A 91 02 10 71 00h	00 00 CC 0C 01 00h
Wand of Lightning Bolt	05 0D 92 FF 12 71 0Ah	00 83 CC 0C 01 00h
Wand of Magic Missiles	05 37 91 FF 10 71 03h	00 00 CC 0C 01 00h
Wand of Paralyzation	05 3D 91 02 10 71 12h	00 00 CC 0C 01 00h

Zbroje, pierścienie, magiczne ubrania

Amulet of Protection +1	0F 1C 94 FF 1B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Amulet of Protection +2	0F 1D 94 FF 1B 5F 00h	00 83 00 00 01 00h
Amulet of Protection +5	0F 20 94 FF 1B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Amulet of Shield	0F 21 94 FF 1B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Armoring	0F 10 8A FF 1B 5F 1Eh	00 00 00 00 01 00h
Boots of Feather Falling	0F 23 9D FF 1B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Bracers of Defense AC8	0F 27 98 FF 1B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Bracers of Defense AC6	0F 28 98 FF 1B 5F 11h	00 00 00 00 01 00h
Bracers of Defense AC4	0F 29 98 FF 1B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Bracers of Defense AC2	0F 2A 98 FF 1B 5F 15h	00 00 00 00 01 00h
Chain Mail	0F 03 02 05 10 5F 04h	00 00 00 00 01 00h
Chain Mail +1	0F 07 05 05 10 5F 0Dh	00 00 00 00 01 00h
Cloak of Elvenkind	0F 2D 97 FF 1B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Cloak of Protection +1	0F 2F 97 FF 1B 5F 00h	0F 00 00 00 01 00h
Cloak of Protection +2	0F 30 97 FF 1B 5F 00h	00 83 00 00 01 00h
Cloak of Protection +3	0F 31 97 FF 1B 5F 00h	1A 00 00 00 01 00h
Gauntlets of Ogre Power	0F 34 9F 25 1B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Girdle of Hill Giant Strength	0F 26 9B 25 1B 5F 1Eh	00 00 00 00 01 00h
Leather	0F 01 01 25 18 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Leather +1	0F 05 04 25 18 5F 08h	00 00 00 00 01 00h
Plate Mail	0F 04 03 05 10 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Plate Mail +1	0F 09 06 05 10 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Plate Mail +2	0F 10 06 05 10 5F 00h	00 83 00 00 01 00h
Plate Mail +3	0F 0B 06 05 10 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Ring of Feather Fall	0F 12 8A FF 1B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Ring of Flying	0F 13 8A FF 1B 5F 1Ah	00 00 00 00 01 00h
Ring of Health	0F 15 8A FF 1B 5F 17h	00 00 00 00 01 00h
Ring of Jumping	0F 17 8A FF 1B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Ring of Magic Detection	0F 18 8A FF 1B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Ring of Protection +1	0F 0E 8A FF 1B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Ring of Protection +2	0F 00 8A FF 1B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Ring of Strength	0F 1A 8A FF 1B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Shield	0F 02 07 25 18 5F 08h	00 00 00 00 01 00h
Shield +1	0F 0C 09 25 18 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Shield +2	0F 0D 09 25 18 5F 00h	00 83 00 00 01 00h
Winged Boots	0F 22 9D FF 1B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h

Dalszy ciąg tabelki i informacje o misji za miesiąc.

KraMer

Dark Reign

Chciałbym przedstawić KILKA metod „włamania" się do tej niezłej gierki... Począwszy od zwykłego grzebania w save'ach, aż po edycję plików skryptowych gry.

1. Metoda zwykła, czyli save + editor = happy user

Grzebiesz w plikach **.SAV** z katalogu SAVE. Zaczynasz misję, sprawdzasz, ile masz kasy (powiedzmy 15 tys.), wciskasz save, przeliczasz mamonę na hexy (3A98h). Za pomocą edytora do hexów szukasz 98 3Ah, czyli odwracasz bajty. Nie podaję dokładnego położenia w pliku, gdyż zmienia się ono za każdym razem (save'y tej gry mają różną długość). Natomiast, aby znaleźć nasze 98 3Ah, szukasz np. 00 00 98 3A 00 00h (wokół kasy jest dużo zer). Gdy już znajdziesz mamonę, proponuję w to miejsce wpisać FF E0 F5 05h - uzyskasz ok. 99999999 kredytek...

2. Metoda znana, czyli palce grzebalce

W głównym katalogu gry znajduje się podkatalog **DARK**, a w nim **DEFTXT**. W plikach tego podkatalogu zawarte są wszystkie informacje o budynkach, pojazdach, personelu itp. (tak samo jak np. w Red Alert). W pliku **UNITS.TXT** znajdziesz linijki:

- **SetCost(liczba1 liczba2)**. Liczba1 to ilość gotówki, jaką przeznaczasz na wybudowanie jednostki. Liczba2 - czas budowy. Wpisz 5 i 1.
- **SetStrength(liczba)**. Liczba oznacza wytrzymałość pojazdu. Wpisz dowolną wartość.
- **SetVulnerability(typ liczba)**. Typ to inaczej zbroja, jaką ma na sobie Twoja jednostka, liczba to jej siła rażenia. Wpisz TankPlating i dowolną wartość.



3. Metoda dziwna aczkolwiek skuteczna, czyli mała poprawka

W kilku misjach zmienione jednostki mogą nie działać, tzn. zostaną przywrócone oryginalne ustawienia. Wynika to z faktu, że w tych misjach (a właściwie w katalogach, w których się znajdują) dodatkowo dołożono oryginalne **UNITS.TXT**. Sposób na to jest prosty: wejdź po kolei do katalogów **DARK\SCENARIO\FIXED**. Zobaczysz tam kilkanaście katalogów **MxxI** lub **MxxF** (xx to numer misji - 01 do 13, I to Imperium, F to Freedom Guard). Wchodzisz do odpowiedniego katalogu, np. jeżeli jesteś w 10. misji i grasz siłami Imperium (tam właśnie taka sytuacja występuje) to do M10I, i zmieniasz nazwę pliku **UNITS.TXT** na **UNITS.BAK** (tak na wszelki wypadek).

4. Metoda na „hama" - czyli puszki z szynką i edytor plansz

Jeżeli nadal masz problemy z przejściem którejś misji - sięgnij po wbudowany w grę edytor plansz... (hehe, a co, mam sobie żałować?). Normalnie nie można edytować misji dla trybu single player, ale od czego jest główka? Przegrywasz interesującą Cię misję z katalogu **DARK\SCENARIO\FIXED** (opis odnalezienia w punkcie 3.) do katalogu **DARK\SCENARIO\SINGLE**. Wchodzisz do gry i uruchamiasz Construction Kit. Po prawej stronie powinna się pojawić nazwa katalogu misji, z którą miałeś problemy. Klikasz na niej i dajesz „load". Wszystko się ładuje i jest cool. Masz dostęp do edytowania planszy... Prawda, że to proste?

Klikasz teraz na ikonce stojącego faceta (na górnej belce) i po prawej stronie pojawia się menu z jednostkami. Klikasz na jednostce, która Cię interesuje (proponowałbym jakiś czołg) i „malujesz" nią (tak jak w paintbrushu) wokół swojej bazy... Po skończonych modyfikacjach klikasz na górnej belce na rysunku otwartego foldera i wciskasz „save". Teraz wejdź do katalogu **DARK\SCENARIO\FIXED** i zmień nazwę przegranej wcześniej misji, np. z **M10I** na **M10I.BAK**. Skopiuj z katalogu **DARK\SCENARIO\SINGLE** misję, którą edytowałeś do **DARK\SCENARIO\FIXED** nie zmieniając jej nazwy. Jeżeli zrobiłeś to wszystko dokładnie, powinno się udać. Teraz wejdź do gry i uruchom misję, daj „Start Again" i... dookoła swojej bazy widzisz duuużo wojsk... Happy?

5. Metoda dla programistów, czyli jak „ułatwić" sobie życie?

Aby mieć dostęp do wszystkich misji, bez konieczności ich przechodzenia, wejdź do katalogu **DARK\SHELL** (w głównym katalogu gry) i edytorem tekstu otwórz plik **SHELLCFG.H.** Znajdź w tym pliku linijkę „#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 150" i zmień 150 na 157. Zapisz plik i wejdź do gry. Zacznij nową kampanię przez „Start New Game". Od teraz w lewym dolnym rogu będzie widoczny przycisk z napisem cheat. Wciśnij go. Następnie najedź kursorem na numerek misji (te w kółku) i naciśnij. Jeżeli pokaże się misja, o którą Ci chodziło, to wszystko jest OK.

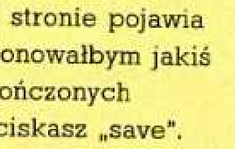
6. Wywody ślepego na temat głuchego, czyli co można zmienić?

Gra zbudowana jest w sposób umożliwiający podmienianie grafik, inteligencji, a nawet dodawanie własnych jednostek itp. (coś á la Quake). Spróbuj pozmieniać np. pliki .BMP. Może efekty będą ciekawe, a może nie? Pozostawiam to Twojej inwencji. Mnie się udało.

I to chyba wszystko, co powinieneś wiedzieć o grzebaniu w plikach tej gry... Poszperaj dalej, zapewniam, że znajdziesz jeszcze wiele przyjemnych niespodzianek... Aha, zalecam skopiowanie modyfikowanych plików w jakieś bezpieczne miejsce - zmiany mogą mieć charakter nieodwracalny!

Tym optymistycznym akcentem kończę swój wykład.

Cezar97 (cezar@inx.pm.waw.pl)



Dink Smallwood

Jeżeli zajrzymy do savegame'a, zobaczymy tam linijki postaci: „01 item-XXX 00 00 00 YY 01 00 00 ZZ".

Pozycja XXX to skrót określający nazwę przedmiotu (trzy litery lub dwie litery i 00); należy go wybrać z podanej tu tabelki. Pod YY wpisujemy B5 dla czarów i B6 dla przedmiotów. Pod ZZ należy wpisać liczbę odpowiadającą nazwie przedmiotu (także z tabelki).

Czary:

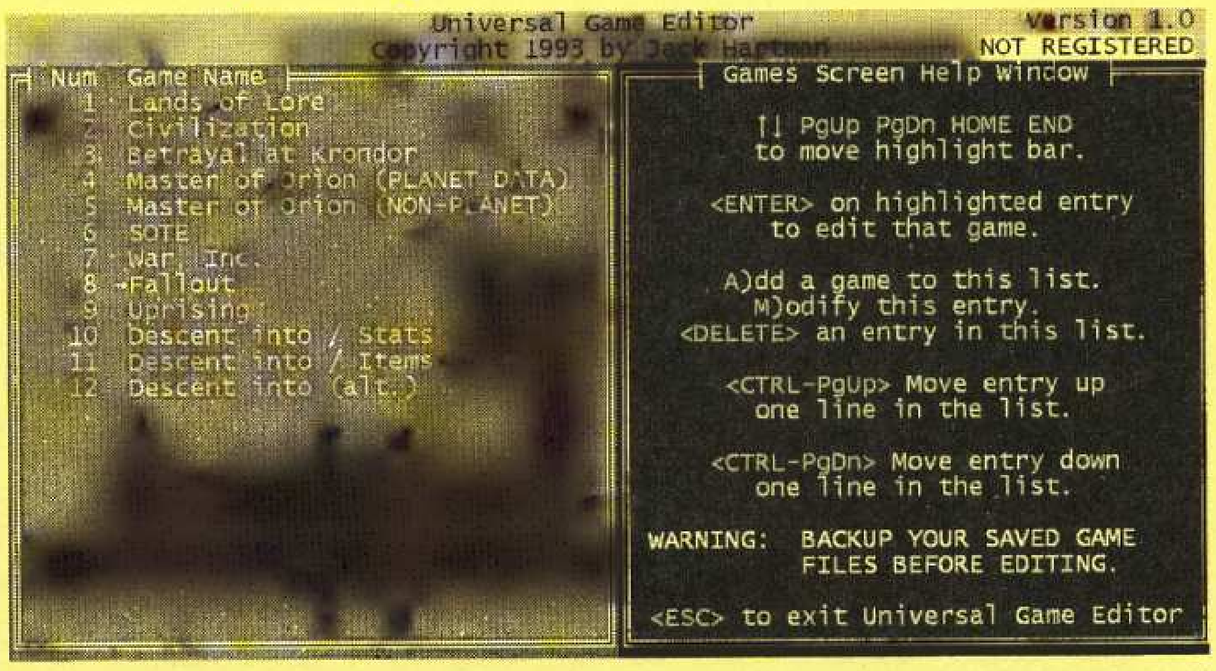
01	fb	Fireball
05	ice	Acid rain
0E	p1	Barrier scroll/red ribbon

Przedmioty:

01	fst	Fist
02	pig	Pig food
03	bom	Bomb
06	axe	Throwing axe



Scan by Vangis 2005



07	sw1	Longsword
08	b1	Bow
09	eli	Elixir/purple potion

Przykładowo, jeżeli chcemy mieć Fireball, wpisujemy:
„01 item-fb 00 00 00 00 B5 01 00 00 01"
Jeśli natomiast zależy nam na Throwing axe, wpisujemy:
„01 item-axe 00 00 00 B6 01 00 00 06"

Leon/idas

G-Police

Dobieramy się do pliku **GPOLICE.SAV**. Powinien mieć 919 bajtów.
Oto dane dla pierwszego save'a:

40h	numer misji (od 00h do 22h, 23h to film/napisy końcowe)
38h/39h	objectives achieved (po jednym bajcie)
3Ch	total enemy kills (2 bajty)
3Eh	total civilian kills (2 bajty)
36h	average hit ratio (1 bajt)

Aby włączyć sekretne misje (dostępne w opcji training), należy w bajt pod offsetem 3Ah wpisać sumę następujących wartości:

+01h	Civilian Revolt
+02h	The Suspect
+04h	Test Drive
+08h	Escort Duty
+10h	Droid Battle
+20h	Car Chase

Aby mieć dostępne wszystkie misje, należy wpisać 3Fh.
Dla kolejnych save'ów trzeba do podanych powyżej offsetów dodać odpowiednio wiele razy 3Dh.

Marcin Wichary

Lifeforce Tenka (PC)

Dane o zachowanych stanach gry trzymane są w pliku **TENKA.SAV** z podkatalogu **SAV.** Od offsetu 124h zaczynają się dane o grze zapisanej na pierwszej pozycji, od 180h na drugiej, od 1DCh na trzeciej itd. (każda pozycja zajmuje 5Ch bajtów). Zakładamy, że pierwszy offset wybranej przez nas pozycji ma numer +00h.

Pod offsetem +0Ch znajdują się dane o numerze aktualnie przechodzonego poziomu. Możemy wpisać liczby z zakresu od 00h do 24h, z wyjątkiem 02h, 14h, 15h, 16h, 20h i 21h. Wartości od 22h w górę umożliwią odegranie zawartych w grze demek.

Jeżeli wpiszemy 01h w offset +18h, dostaniemy dwururkę, a jeśli w +1Ah - Rapid Fire. Pod offsetem +34h zawarta jest ilość amunicji do broni Single Shot, Double Shot i Rapid Fire. Możemy wpisać dowolną wartość od 00h do FFh, jednakże dla liczb większych od 63h (99) wyświetlacz może trochę „fiksować".

Wpisując 01h w offset +1Ch, zapewniamy sobie pojedynczy laser, w offset +1Eh - laser podwójny, a w offset +20h - Burst Laser. Liczba „naboi" dla broni laserowych znajduje się pod offsetem +38h (uwagi jak wyżej).

01h pod offsetem +22h oznacza, że mamy wyrzutnię rakiet, pod offsetem +24h - granatnik, natomiast pod offsetem +26h - „minownik". Offset +3Ch zawiera informację o liczbie rakiet, +3Eh - granatów, natomiast +40h - min. Tu również możemy wpisać od 00h do FFh.

Don Johnson

PROGRAMY

Universal Game Editor

Universal Game Editor (zwany dalej w skrócie UGE) jest programem raczej starym (1993 r.), ma trochę toporny interfejs i nigdy nie widziałem wersji nowszej niż 1.0. A jednak jest to ciągle jeden z popularniejszych (jeśli nie najpopularniejszy), uniwersalnych edytorów na świecie.

UGE operuje modułami w postaci plików .MDL (każdy „obsługuje" inną grę), które można w łatwy sposób wymieniać z innymi użytkownikami edytora. Można też tworzyć własne. Jeśli więc znajdziecie gdzieś w sieci plik .MDL (MoDuLe), to już będziecie wiedzieli, co z nim zrobić!

Sam edytor ma, niestety, trochę trudny w obsłudze interfejs, aczkolwiek można się do niego przyzwyczaić. Na jego korzyść przemawia kilka przydatnych, rzadko spotykanych w innych programach opcji - porównywanie dwóch plików, ustawianie szerokości wiersza lub automatyczne tworzenie tablicy kilku danych. Niestety, wiele rzeczy irytuje - np. sztywne przypisanie pliku z savegame'em do modułu.

Największym atutem edytora jest jego popularność - szkoda że nie uzyskały jej inne, dużo lepsze programy, chociażby znakomite edytory napisane przez naszych Czytelników - **MSG** Artura Farbisia i **SaveGamer** Krzysztofa Łaza.

Wracając do UGE - należy on do kategorii shareware, można go zarejestrować, wpłacając na konto autora 35 USD. Jest on oczywiście dostępny w każdym zestawie DDTpack (katalog PROGS\UGE). O ile mi wiadomo, UGE nie ma swojej oficjalnej strony WWW, ale różne moduły i informacje są dostępne pod podanymi niżej adresami.

Autor: Jack Hartman
WWW: Gamer's Arena
http://www.geocities.com/TimesSquare/Arena/2460/
Game NOT Over
http://www.avault.com/cheat/

PODSTAWY

Odcinek 2: Systemy liczbowe

Do modyfikowania savegame'ów potrzebna jest podstawowa wiedza o systemach liczbowych. Chociaż podane niżej informacje mogą się wydawać trochę skomplikowane - szczególnie tym z Was, którzy nie mieli jeszcze styczności z tematem - zapewniam, że gdy samodzielnie poprawicie kilka savegame'ów wszystko stanie się dla Was jasne i logiczne.

Podstawową jednostką informacji w komputerze jest bit. Bit może przyjąć jedną z dwóch wartości: 0 albo 1 (fałsz albo prawda). Wiąże się to oczywiście z budową komputera, gdzie po danej ścieżce - w dużym uproszczeniu - może płynąć prąd (wartość 1) lub nie (wartość 0).

Bit daje jednak niewiele możliwości, więc dla przykładu zgrupujmy dwa bity. Dwa bity mogą już przyjąć cztery wartości (00, 01, 10 i 11). Dodajmy teraz jeszcze jeden i dostaniemy już osiem wartości (000, 001, 010, 011, 100, 101, 110 i 111). Z każdym dodanym bitem liczba możliwych wartości zwiększa się dwukrotnie. Można więc wyprowadzić dość prosty wzór - gdy mamy x bitów, liczba wartości wynosi 2^x.

Teraz przenieśmy się na chwilę do „realnego świata". Tutaj korzystamy aż z dziesięciu cyfr - od 0 do 9. Jedna cyfra daje dziesięć możliwości. Dwie - już sto (od 00 do 99). Trzy - tysiąc. Możemy więc wyprowadzić analogiczny wzór - liczba wartości wyniesie 10^x. Liczba 10 (a w poprzednim wypadku 2), nazywana jest bazą systemu. System o bazie 2 zwany jest systemem **dwójkowym** (binarnym), o bazie 10 - czyli ten, którego używamy na co dzień - **dziesiątkowym** (decymalnym), a o bazie 16 (o którym za moment) - **szesnastkowym** (heksadecymalnym).

Rozpatrzmy teraz coś, co jest dla nas oczywiste - sposób zapisywania liczb w systemie dziesiątkowym. Weźmy dla przykładu liczbę 1998. Mimo że są w niej dwie dziewiątki, każda oznacza co innego. Dlatego system dziesiątkowy (a także dwa pozostałe) nazywamy systemem pozycyjnym - znaczenie cyfry zależy od jej pozycji w liczbie. Inaczej jest, gdy zapiszemy liczbę po rzymsku (np. MCMLXXXIX) - tutaj „wartość" cyfry będzie zależała także od cyfry poprzedzającej ją.

Zastanówmy się, jaka jest wartość każdej cyfry w liczbie 1998. Możemy ją zapisać następująco: $1 \cdot 1000 + 9 \cdot 100 + 9 \cdot 10 + 8 \cdot 1$. Zauważmy, że kolejne mnożniki są potęgami liczby dziesięć. Możemy więc zapisać 1998 w następujący sposób: $1 \cdot 10^3 + 9 \cdot 10^2 + 9 \cdot 10^1 + 8 \cdot 10^0$. Widzimy, że każdą cyferkę mnożymy przez odpowiednią potęgę bazy - zaczynając od zera dla cyfry po prawej.

Wróćmy teraz do systemu dwójkowego. Jak można się domyślić, każdą cyfrę będziemy mnożyli przez odpowiednią potęgę bazy, czyli liczby 2. Weźmy dla przykładu liczbę 1100111b (literka „b" po liczbie oznacza, że jest to system binarny, gdyż taka sama liczba w systemie dziesiątkowym miałaby inną wartość!). Rozpiszmy ją wg podanego schematu:

$1100111b = 1 \cdot 2^6 + 1 \cdot 2^5 + 0 \cdot 2^4 + 0 \cdot 2^3 + 1 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0 =$
$= 1 \cdot 64 + 1 \cdot 32 + 0 \cdot 16 + 0 \cdot 8 + 1 \cdot 4 + 1 \cdot 2 + 1 \cdot 1 = 103$

I w taki właśnie sposób można przeliczać liczby zapisane w systemie dwójkowym na zapisane w systemie dziesiątkowym. Przejdźmy teraz do systemu szesnastkowego. Korzysta się z niego głównie dla wygody. Zapiszmy na przykład milion w systemie dwójkowym:

1000000d = 11110100001001000000b

Jest to strasznie długa liczba. Operowanie na niej byłoby bardzo męczące. Dlatego stosuje się system szesnastkowy. W tym systemie korzystamy z szesnastu cyfr: od 0 do 9, a potem A (czyli 10), B (11), C (12), D (13), E (14) i F (15). Sprawdźmy teraz liczbę F4240h („h" na końcu oznacza heksadecymalny, czyli szesnastkowy). Przeliczamy ją znaną już metodą, tyle że w tym wypadku cyfry mnożymy przez szesnaście:

$F4240h = 15 \cdot 16^4 + 4 \cdot 16^3 + 2 \cdot 16^2 + 4 \cdot 16^1 + 0 \cdot 16^0 =$
$= 15 \cdot 65536 + 4 \cdot 4096 + 2 \cdot 256 + 4 \cdot 16 + 0 \cdot 1 = 1000000$

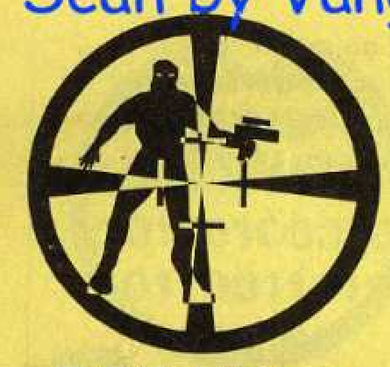
Milion zajmuje w systemie heksadecymalnym tylko 5 cyfr, a w binarnym aż dwadzieścia!

To tyle na dzisiaj. Nie wspomniałem nic o przeliczaniu z systemu dziesiątkowego na inne - trochę bardziej skomplikowane. Nie chodzi jednak o to, aby wykuć to na pamięć! Wszystkie przeliczenia zrobią za Was w ułamku sekundy odpowiednie programy - trzeba po prostu trochę się orientować. Jeżeli kompletnie „nie czujecie bluesa", możecie zajrzeć do numeru 5/95 Gamblera lub do zestawu DDTpack, gdzie wyjaśniałem te tematy z trochę innej strony. Poza tym służę pomocą pod adresem **mwichary@gambler.com.pl.**

W następnym odcinku: bajty, słowa, dwusłowa...

Marcin Wichary
mwichary@gambler.com.pl

Scan by Vangis 2005



Witam...

„Niusy"

A teraz nowinki i to jakie!

- Frogger, tzw. Żaba, ten sam, który namiętnie gra w przygodówki, połknął bakcyla kwaka. Całymi dniami siedzi w domu i strzela do BOT-ów. Można go nawet spotkać czasem w Granecie. Jest to najlepszy przykład na to, co zakup nowego komputera robi z ludźmi. A była z niego taka spokojna Żaba (właśnie zadzwonił i zakomunikował, że ma już Pak Explorera i będzie mógł grzebać w pakach do Quake'a - chory płaz).
- Modele, modele, modele - to zaczyna przechodzić wszelkie pojęcie. Liczba nowych modeli sięga już prawie 20 (stan z 21 kwietnia). Najciekawsze to, moim zdaniem, Hive Tyrant (coś dla miłośników Warhammera 40k - Oskar za wykonanie), Garfield (heh), Święty Mikołaj (heh, heh), Xenoid (coś w stylu Obcego) i Zumlin (hi Gaz :). Na potrzeby Q2 przerobiono nawet Assasina z Hexena II. Ale rusza się trochę dziwacznie. Dla miłośników Gwiezdnych Wojen jest Boba Fett (yeah, yeah...).
- Turnieje - na www.quake.org.pl otwarto dział poświęcony tylko i wyłącznie imprezom quake'owym, organizowanym w Polsce. Jeżeli nie wiecie, co zrobić z wolnym weekendem - wystarczy zajrzeć.
- GibStats - to malutki, ale genialny program do liczenia statystyk z serwera dedykowanego. Podlicza dokładnie wszystko - podaje nawet liczbę fragów z konkretnej broni oraz kogo Wy najwięcej razy gibnęliście i kto Was. *Najzabawniej GS działa w Granecie - pod koniec każdego* wieczora wszyscy zbierają się przy komputerze, na którym zwykle rezyduje RooS i z nabożeństwem oglądają procedurę aktualizowania logu. Potem przez następne pół godziny wszyscy komentują wyniki. Kupa śmiechu (zwłaszcza jeżeli jest się rekordzistą w samobójstwach z SSG, bo coś takiego też się może zdarzyć). Jedyną wadą GS jest trochę skomplikowana obsługa. Całość wygląda trochę jak Excel... rozumiecie, o co mi chodzi. Ale czego się nie robi dla chwały.

A teraz wracamy do tematu, którego nie udało się zakończyć w poprzednim numerze, czyli do omówienia dwóch ostatnich map z

Point Release.

Q2DM7 (Slimy Place) - bardzo miła mapka. Jest dosyć mała, więc nieźle nadaje się do meczów 1 na 1. Jeśli chodzi o broń, to najbardziej brakuje mi na niej RG. Nie ma też BFG i CG. Bardzo mało amunicji i jeszcze mniej apteczek, więc radzę dobrze poznać rozmieszczenie tego, co jest. Rakietnica aż w dwóch miejscach, co wydaje mi się złym pomysłem, zwłaszcza że obie znajdują się bardzo blisko siebie i niedaleko od BA. Podczas gry w kilka osób najlepiej sprawdza się na tej mapie SSG (ostatnio zaczynam na nowo odkrywać uroki tej broni, zwłaszcza gdy wyczytałem w GibStats, że to właśnie z niej i z RG mam najwięcej fragów) oraz HB, którego skuteczność zwiększają wąskie korytarze. Oczywiście nieźle działa też RL, ale radzę uważać, bo bardzo łatwo jest „strzelić boreda" :). Jak nazwa wskazuje, mapa zawiera niemałą dawkę kwasu (można nawet powiedzieć, że jest on wszędzie). Radzę uważać na wąskiej kładce prowadzącej do rakietnicy - kiedy z niej spadniecie, to już nic Was nie uratuje. Sumując - dobra mapka dla 2 (maksymalnie 6, potem zaczyna się robić tłok) osób.

Q2DM8 (The Warehouse) - BAAAAARDZO duża. Nie wiem, czy nie większa niż DM4. Ale na pewno lepsza. Właściwie, bez minimum 6 graczy nie ma co zaczynać. Inaczej pierwszych dziesięć minut spędzicie na szukaniu przeciwnika. No, może trochę przesadzam, ale mapka jest naprawdę spora. Umieszczono na niej wszystkie typy broni, wszystkie zbroje i wszystkie power upy oprócz Quada i Pentagramu (tej czaszeczki z dużymi uszami). Power Armour, BA i Megahealth występują na przemian. Mapa podzielona jest na trzy piętra, a każde z nich ma inny kolor, żeby łatwiej się orientować. Mnie najbardziej podoba się niebieskie, zwłaszcza że na nim znajduje się RG. A na tej mapie RG jest bronią bardzo skuteczną. Duże przestrzenie i bardzo długie korytarze - to chyba wszystko tłumaczy. Tylko proszę nie campować :). Uważam, że jest to level ciekawy i dobrze się na nim gra. Oczywiście, nie wszyscy tę opinię podzielają, ale tak już jest z mapkami do Quake'a - jedni lubią DM4, a inni nienawidzą.

Commentaire

Firma id przygotowała naprawdę doskonały zestaw map. American McGee pokazał cały swój kunszt, co widać zwłaszcza na DM6 - to moim zdaniem najładniejsza mapka w całym PR. Wydaje mi się, że trochę mało jest poziomów, na których można grać 1 na 1; właściwie tylko dwa są wystarczająco małe. Jednak generalnie na 8 map aż 7 jest powyżej poziomu (pomijając to nieszczęsne DM4, choć są tacy, którym się podoba - hi Slash!). Jest to wynik lepszy niż w Q1, gdzie na jednej mapce nie grało się WCALE (DM1), a na innej BARDZO rzadko (DM5). Mam nadzieję, że id wpadnie na pomysł wydania jeszcze jednego zestawu DM. Bo w sumie, co dwa PR to nie jeden. Czyż nie?

A teraz czas opowiedzieć o drugim wspaniałym dodatku, który pojawił się razem z PR, czyli o oryginalnej wersji Capture the Flag.

CTF

Ponieważ nie wszyscy wiedzą, czym jest CTF (przypominam, że kiedyś zapytano mnie: „co to jest deathmatch?"), postaram się wytłumaczyć, o co chodzi.

CTF to jedna z najpopularniejszych konwersji Quake'a (zarówno 1, jak i 2). Gra się w dwóch teamach (niebiescy i czerwoni). Każdy team ma swoją bazę, w której znajduje się jego flaga. Zadanie polega na wykradzeniu flagi z bazy przeciwnika i dobiegnięciu z nią do swojej własnej flagi. Zadanie pozornie bardzo proste. Problem pojawia się w momencie, kiedy zabierzemy flagę i usłyszymy radosne wycie syreny oraz komunikat: „Józef got the flag!" Oczywiście wszyscy rzucają się na Józefa, który wpada w panikę i, wrzeszcząc „NIEEEEEE!!!", *rzuca się do ucieczki. Po pierwszych dwóch krokach ginie od* trzech rakiet i DZK (Dużej Zielonej Kulki) z BFG, wystrzelonych przez obronę bazy. Dlatego każdy atak musi zostać dokładnie przemyślany i przygotowany. Ale przedtem trzeba poznać wszystkie tajemnice CTF.

Grappling Hook - hak pojawiał się przez cały czas istnienia Q. W CTF ma strategiczne znaczenie. Pomaga dostawać się na półki wysoko nad powierzchnią ziemi, pozwala instalować obronę bazy w cokolwiek dziwnych miejscach, przyspiesza poruszanie pod i nad wodą. Jest po prostu uniwersalny. O ile w normalnym deathmatchu campowanie jest BARDZO niemile widziane, o tyle w CTF jest dopuszczalne. Jednak campuje głównie obrona bazy (jeden lub dwóch graczy zostawionych do pilnowania flagi). Im wolno. W sumie i tak nie będą wychodzić z pomieszczenia, dopóki ich ktoś nie zluzuje. Do takiego campingu grapple jest po prostu nieodzowny. W trakcie wciągania się zmieniamy broń, zawisamy u szczytu i wisimy tam, aż do momentu ponownego wybrania haka. W ten sposób można usadowić się w miejscach, o których istnieniu przeciwnik nie będzie miał zielonego pojęcia. Radzę jednak uważać, bo gracz wiszący na haku jest zupełnie unieruchomiony - bardzo łatwo takiego delikwenta zestrzelić.

Tech Power Up (runy w Quake'u 1)

To najważniejsze i najbardziej kluczowe power upy w CTF. Nic tak nie syci jak dobry tech. Są cztery, a każdy ma inne działanie. W taktykach do CTF wielką wagę przywiązuje się do tego, aby każdy członek teamu miał odpowiedniego do swojej pozycji techa.

Auto Doc - ulubiony tech RooSa. Jak się łatwo domyślić, jest to tech leczniczy. Zaczyna działać w momencie, gdy gracz odniesie obrażenia. Podnosi statystyki do najwyższego poziomu, jaki graczowi udało się osiągnąć. Czyli, jeżeli mamy 150 pkt. zbroi i 200 pkt. zdrowia, to AD będzie podnosił statystyki do 150 i 200. Proste? Proste... Jest to dobry tech dla każdego członka teamu. Nieźle sprawdza się na „flagowym lotniskowcu" (flag carrier, FC), czyli nosicielu flagi - gostku, którego zadaniem jest zabranie flagi z bazy wroga.

Time Acceleration - to jeden z moich ulubionych techów. Przyspiesza zmianę broni i zwiększa szybkostrzelność. Wyobraźcie sobie, co będzie, kiedy zaczniecie strzelać z CG, HB, RL, BFG (niezła zabawka) czy też SSG. Ha! W końcu RG zaczyna być sensowną bronią w zwarciu (noo... może bez przesady, ale prawie). A teraz dodajcie do tego Quada. Heh - maszynka do zabijania. Doskonały tech dla eskorty FC.

Power Amplifier - ten tech dwukrotnie zwiększa siłę rażenia broni. Z tego powodu nazywany jest „młodszym bratem Quada". Sprawdza się doskonale z każdą bronią oprócz granatów - trudno ich używać z jakimkolwiek wzmacniaczem. Niesamowite jest połączenie rodziny, czyli bieganie z PA i z Quadem. Odgłos strzału przypomina wtedy potężny grzmot. A jak to działa w praktyce? Opowiem Wam historyjkę.

Pewnego dnia graliśmy sobie w Granecie w CTF. Team przeciwnika zabrał naszą flagę, a my ich (RooS był FC). Ktoś musiał więc zrobić wjazd do bazy wroga i odbić naszą flagę. Padło na mnie. Podpakowałem się na max (200:200 + PA), złapałem Power Armour i BFG, po czym pobiegłem po Quada. Gra toczyła się na McKinleyu (Q2CTF1) - zdecydowałem się na atak głównym wejściem, po prostu „wjazd na chama". W bazie siedziała cała czwórka i obradowała nad tym, co robić dalej. Po pierwszym strzale obrona zmniejszyła się o 50%. Zauważyłem FC rozpaczliwie przeciągającego się na haku na jedną z półek pod sufitem; strzeliłem, ale on zdążył zeskoczyć koło mnie i wbiec w korytarz. Efekt detonacji załatwił trzeciego przeciwnika. Ostatni strzał w uciekającego FC (ładnie się świecił na czerwono) i po obrońcach. Flaga nasza, touchdown, punkty dla całego zespołu. Cała akcja trwała może 15 sekund - tyle, co trzy strzały z BFG.

No tak - rozpisałem się i nie ma już miejsca na dokończenie. No cóż... CDN za miesiąc. Bye.

ZooltaR
zooltar@gambler.com.pl

Scan by Vangis 2005



GILDIA RPG

I stało się. W tym miesiącu cała Gildia (z wyjątkiem jednej informacji) składa się z Diablo Cave. Cóż...

Diablo Cave

I. Piszę w sprawie opisu Hellfire, jaki ukazał się w 4. numerze Gamblera. Bardzo się cieszę z umieszczenia tak szczegółowego opisu. Ponieważ również jestem wielkim fanem i (w miarę) doświadczonym graczem Diablo, muszę wnieść kilka uwag.

1. Nie jest prawdą, że po zainstalowaniu Hellfire można zacząć misję od razu od poziomu Nightmare lub Hell. Tak jak w Diablo, wyświetlany jest komunikat o konieczności posiadania odpowiedniego poziomu doświadczenia (odpowiednio 20. i 30.), niezbędnego do rozpoczęcia gry na poziomach trudniejszych. Oczywiście, istnieją trainery i hackery, które umożliwiają to od początku, ale chyba nie o to w opisie chodzi.
2. Porada dotycząca korzyści z „powołania do życia" Golema jest dobra TYLKO na poziomie Normal, a i to tylko w Jaskiniach. Golem jest potworem dosyć słabym i na poziomach Nightmare oraz Hell bardzo łatwo niszczą go nawet monstra z Katakumb. Stosowanie go w Jaskiniach, Piekle, Gnieździe, a zwłaszcza w Krypcie naprawdę mija się z celem. A może masz jakąś inną wersję Hellfire? :)
3. Bardzo dobre są opisy nowych postaci - Mnicha, Barda i Barbarzyńcy. Dotyczy to zwłaszcza dziwnej utraty AC u Mnicha, gdy założy mocniejszą zbroję. Sam na początku nie bardzo wiedziałem, co się dzieje.
4. Dlaczego napisałeś, że lokacja Gniazdo kończy się zabiciem Królowej? Nie dałbym głowy, że ta bestia jest rodzaju żeńskiego. Co innego potwór z 3. poziomu Gniazda (ten, który zeżarł misia Teodora). Z uwagi na wypadające z niego galaretowate stwory można go od biedy uznać za Królową lub jakąś inną samicę.
5. Czar Stone Curse jest rzeczywiście świetny. Sam go najczęściej używam. To samo zresztą dotyczy Berserka.

Dzięki za propagowanie Diablo i Hellfire (ocena wyższa niż na początku).

(Pa)Jaca (jmizak@mos.gov.pl)

To, co napisałeś, nie do końca jest prawdą, ale po kolei. W Hellfire MOŻNA zacząć grę od poziomu Nightmare i Hell - zrobiłem tak kilkakrotnie, nie instalując żadnych nowych plików poza oficjalnymi patchami Sierry oraz command.txt, umożliwiającym korzystanie z tajnych postaci. Golem rzeczywiście jest dobry wyłącznie na poziomie Normal, ale ja napisałem tylko, że pomógł mi w walce z Na-Krulem, kiedy prowadziłem Mnicha. Ostatniego wroga z Gniazda nazwałem Królową i to jest licentia poetica, bo potwór nazywany jest przez program Defilerem (czyli, powiedzmy, Plugawcem). Jednak wydaje mi się dość oczywiste, że w Gnieździe pełnym owadopodobnych stworów przywódcą powinna być samica i stąd „urodziła" mi się Królowa. Zresztą jej głos wcale nie wskazuje na samca.

II. Trzymam w rękach jeszcze cieplutki kwietniowy numer Gamblera. Czytam, czytam, aż wreszcie dobrnąłem do strony 84, na której znajduje się opis dodatku Hellfire. Jako że nie zgadzam się z Twoją bardzo pozytywną opinią, chwyciłem pióro (a właściwie klawiaturę) i przedstawiam własną opinię o tej grze.

Zacznę od zalet: nowe, interesujące postacie, wspaniałe pod względem technicznym wykonanie Krypty, poczucie humoru programistów, nowe czary, przedmioty, potwory i questy itp. Z tych powodów dodatek należy do rodzynków. Gracz popada w stan swoistej błogości, myśląc, że posiada ósmy cud świata. Prawdopodobnie i Ciebie, st. Arcymagu, to spotkało, gdy pisałeś artykuł o Hellfire.

Wad jest o wiele mniej, jednakże znacznie przeważają szalę. Nie chodzi tu o beznadziejny pod każdym względem poziom Gniazda czy też sprawy techniczne, ale o najważniejszą rzecz - grywalność. W skrócie opiszę ją na swoim (a także kilku moich kumpli) przykładzie. Przygodę z Hellfire rozpocząłem z magiem na 34. poziomie doświadczenia - jego wykreowanie zajęło mi dobre 2 miesiące. Pierwszy wielki zawód: nie mogę przenieść przedmiotów z Diablo - żmudne kolekcjonowanie ich przez wiele nieprzespanych nocy poszło na marne.

Przetrwałem to jednak i zanurzyłem się w mrocznym świecie. Grałem jak zahipnotyzowany do czasu znalezienia księgi Apokalipsy przy zwłokach złego Na-Krula. Potem jeszcze raz przeszedłem Hellfire, aby przekonać się, czy to jest reguła. Była! Rozpoczęła się rzeź niewiniątek. I właściwie w tym miejscu przestałem kochać Diablo. W ciągu 2 (słownie dwóch) dni zdobyłem 6 poziomów doświadczenia, aż do 40. Nie odczuwałem żadnej przyjemności grania, bo eksterminacja całego Piekła na poziomie trudności Hell zajmowała mi około 2 godzin (na 486DX2/80!).

Hellfire można z całą pewnością nazwać maszynką do nabijania leveli. Udostępnienie gry od poziomu Hell zakończyło całą przyjemność grania w Diablo. Drobna przestroga: po zakupie Hellfire i tygodniu giercowania odechce Wam się jakiegokolwiek kontaktu z grą, aż do czasu nadejścia Diablo II. Sam od 4. stycznia nie miałem styczności z Diablo, bo po prostu nie chciało mi się na nią patrzeć. Weźcie to pod uwagę - utrata dobrego zdania o Diablo to dość wysoka cena.

Kamil Polaków (polradio@amb.ac.białystok.pl)

Popełniłeś błąd, rozpoczynając rozgrywkę ze starą postacią. Ja nie mogłem tego zrobić, bo postać miałem tylko do gry multiplayer - a takiej do Hellfire przenieść się nie da (czy może nie dało się wtedy, bo chyba jest już jakiś patch). Wygrywanie w Krypcie z czarem Apokalipsa jest oczywiste, ale nudne. Rzeczywiście, to żadna zabawa strzelić trzy Apokalipsy, wypić butelkę mana, znowu trzy trafienia i tak dalej. O wiele lepsza zabawa jest wtedy, kiedy próbuje się wygrać z potworami za pomocą innych metod. Jest to tym zabawniejsze, że większość jest odporna na ogień, błyskawice i magię.

Poza tym z Twojego listu wynika, że nie grałeś trzema nowymi postaciami. Warto spróbować, a nie wysyłać maga na 40. poziomie i narzekać, że nudno. Co do Gniazda, to jest to na pewno lokacja pod każdym względem gorsza od Krypty. Ja od razu zatęskniłem za jakimś podwodnym światem, który mógłby znajdować się w rzece. Byłoby zapewne zabawniej. Aha, podziwiam Cię, że grałeś na 486, w Krypcie musiałeś mieć chyba potworne spowolnienia. I na koniec: gdy pisałem opis do Gamblera, miałem „ustawionego" maga na 37. poziomie, a resztę postaci (4) powyżej 25. Wcale nie było nudno.

III. Witam Szanownego Erectusa, pogromcę smoków, goblinów i innych obrzydliwych stworzonek! Męczy mnie kilka problemów związanych z Diablo. Czytam rubryczkę Diablo Cave i zastanawiam się, skąd ci wszyscy ludzie biorą te wspaniałe ozdóbki? Chodzi mi głównie o pierścienie i amulety. Gram dosyć długo (roczek, może krócej) i nie tylko nie widziałem zodiakalnych pierścieni, ale nie udało mi się znaleźć nawet takich „of heavens"! Uprzedzając pytanie, odpowiadam, że gram na poziomie trudności Hell, co najmniej w Jaskiniach. Byłbym bardzo wdzięczny, gdyby Szanowny Erectus mógł mnie oświecić i napisać, gdzie można znaleźć taką biżuterię.

Teraz o czymś zupełnie innym. Czytając Gildię, zauważyłem, że Erectus należy do tych rolplejowców, których niezbyt ruszają graficzne i dźwiękowe fajerwerki, woli raczej klimat i miliony statystyk. W związku z tym chciałbym polecić pewną grę, całkowicie darmową, którą można ściągnąć z Internetu. Nazywa się ona Angband, a jej historia sięga roku 1985. Cóż jest w niej takiego nadzwyczajnego? Otóż liczba przedmiotów w Diablo w porównaniu z tą grą jest niczym. Angband w ogromnej większości oparty jest na świecie stworzonym przez Tolkiena, wspomnę tylko, że jednym z celów gry jest zabicie Sarumana. Przedmioty mają takie właściwości, o jakich graczom w Diablo się nie śniło. Poza tym charakterystyki. Jest ich tyle, że dla każdego maniaka wystarczy, a dla niektórych będzie za dużo. Do wyboru kilkanaście ras i profesji.

Poza tym istnieje kilka wariacji tej gry, z których najlepszy jest - moim zdaniem - Zangband. Charakterystyk i przedmiotów kilka razy więcej. Czary takie, że nie wiadomo, które lepsze. Kilku moich kolegów namiętnie grających w prawdziwe rolpleje (kostka i te rzeczy), a nie uznających komputerowych, nie mogło się od tej gry oderwać. Gdzie można znaleźć to cudo? Oficjalna strona: www.phial.com/angband, samą grę można znaleźć pod adresem ftp.cis.ksu.edu w katalogu pub/games/angband lub ftp.sunet.se. Gierka ma grafikę w trybie tekstowym (D-dragon), lecz to nie powinno nikomu przeszkadzać.

Grzechu (grzechu2@kki.net.pl)

Ha, jak ktoś ma pecha, to już ma. Biżuteria zodiakalna nie występuje zbyt często, ale tę niebiańską można pakować w wory i posyłać biednym dzieciom z Rumunii. Jednak powinieneś pobawić się w Piekle na poziomie Hell. W Hellfire biżuterię można już kupić u Griswolda (nawet zodiakalną).

IV. W artykule Jacka Piekary o Hellfire można znaleźć wiele przydatnych informacji, ale zabrakło tam jednego. Nigdzie nie wspomniano o klimacie gry, a jaki jest w Diablo to chyba wiemy. Hellfire pod tym względem można pochwalić tylko połowicznie. Kiedy zszedłem do Gniazda to - zamiast się bać - zacząłem zanosić się śmiechem. Wystrój podziemi kompletnie nie pasuje do koncepcji Diablo, a potwory :(. Jak mam się nie śmiać ze skaczącej kulki na dwóch małych nóżkach, która umiera po mym ciosie niczym przekłuty balonik (niejaki hork spawn). Zupełnie inaczej przedstawia się sprawa w Kryptach, gdzie wszystko jest takie, jak być powinno. I dlatego – przez „przejściowy brak klimatu" – Hellfire oceniłbym niżej.

Nubarus

O atmosferze gry pisałem w recenzji, ale faktycznie - Krypta udała się twórcom o niebo lepiej. Hork spawn jest rzeczywiście całkiem zabawny. Takie dziecko granatu i arbuza.

Niestety, nie będziemy więcej drukować charakterystyk Waszych bohaterów w Gildii. Jeżeli chcecie, możemy zacząć publikować je na naszym CD.

st. arcymag szt. Erectus Magnificus

Scan by Vangis 2005



EKG
ELITARNY KLUB GENERAŁÓW

Motto:

Nie ma na świecie takich twierdz, których nie mogliby zdobyć bolszewicy.

Józef Stalin

He, he...

Jacek Piekara

Witam w kolejnej odsłonie Elitarnego Klubu Generałów. W tym miesiącu trzy strony!

KONKURS

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

Oto odpowiedzi na pytania konkursowe z numeru 04/98:

1. Mentat pomaga prowadzić rozgrywkę w Dune 2 (w zasadzie w Dune też, ale w niewielkim stopniu).
2. Ancestrall Recall to bardzo dobra niebieska karta.
3. Gry Monkey Island i Total Annihilation zrobił ten sam człowiek - Ron Gilbert.
4. Firma Artdink stworzyła znaną serię A-Train.

Przypominam, że wszystkie prawidłowe odpowiedzi nagradzane są punktami (od 1 do 4, w kolejności zadawanych pytań), a główna nagroda przypadnie osobie, która pierwsza zdobędzie 66 punktów. Oprócz tego co miesiąc przyznajemy dwie gry osobom, które zdobyły maksymalną liczbę punktów w danej edycji (jeśli takich osób jest wiele, rozstrzyga losowanie).

Pytania:

1. Spośród ilu potęg można wybierać na początku gry Lords of Magic?
2. Ta polska gra będzie sprzedawana na świecie i w Polsce pod dwoma różnymi tytułami. O jaką grę chodzi i jak brzmią te tytuły? Jaka firma jest jej autorem, a jaka zagranicznym wydawcą?
3. Ta strategiczna gra turowa doczekała się rozszerzenia, które było RTS-em. O jaką grę i jakie rozszerzenie chodzi?
4. Jak nazywa się pierwszy samolot, który pojawia się w History Line 1914-18?

Nagrodami są gry Warhammer: Dark Omen i Lords of Magic, ufundowane przez firmę IPS Computer Group.

GRY

CLOSE COMBAT 2

Większość czasu przeznaczonego na granie spędzałem nad Close Combat 2. Jest to, moim skromnym zdaniem, najlepszy wydany do tej pory RTS. Dlaczego?

Primo. Realizm przez duże R. Nareszcie powstała na komputery domowe gra strategiczna o tak dużym stopniu realizmu. Pod tym względem produkt Microsoftu (jeden z niewielu udanych) wyprzedza nie tylko wszystkie RTS, ale i większość TBS. Żołnierze nareszcie zachowują się jak ludzie, a nie jak bezmózgie kupki pikseli („Widzisz tę bazę i te dwanaście Cewek Tesli? Zniszcz je! Effermitiv!"). Nie istnieje coś takiego jak broń idealna. Na przykład czołgi. Bez wsparcia piechoty są niewiele warte, mogą ugrzęznąć w błocku, mają krótki zasięg widzenia, ale zwycięstwo bez nich jest trudne. Tak jak w rzeczywistości. Jacek Ilczuk słusznie zauważył, że i w CC2 są błędy, ale tych nigdy nie da się uniknąć. Za realizm gra dostaje ode mnie 5+. Polecam ją zwłaszcza Allatarowi Allaiosowi, jako przykład dokładnego zachowania realiów pola bitwy.

Secundo. Wspaniała atmosfera pola walki. W grze prawie nie ma muzyki - ale, o ile w Myth to przeszkadza, tutaj wcale. Za muzykę służy dudnienie kaemów, eksplozje moździerzy i krzyki ginących żołnierzy. Na ekranie toczy się mała wojna. Trzeba tylko dać nura w ten świat i już możesz poczuć się jak prawdziwy dowódca. Po prostu coś wspaniałego. Nie angażowałem się tak w żadną grę od czasu SotHR (a już wyszła część druga - hooray!).

Aby uzupełnić obraz, należy wspomnieć o grafice (nie najlepszej, niestety) oraz zupełnie innej niż w klonach C&C taktyce. W CC2 nie wystarczy zaznaczyć myszką 50 czołgów, wskazać cel i pójść na piwo (koniecznie zimne ;). Walka trochę przypomina szachy - trzeba zająć pozycję, osłaniać ogniem posuwających się żołnierzy, którzy z kolei będą stanowili osłonę dla następnych. Niespodziankę zrobili mi Polacy - dlaczego mówią po angielsku? Tylko dlatego, że Amerykanie nie znają polskiego? Zostaje jeszcze jedna kwestia, a mianowicie tryb multiplayer. Opcja ta ma wady, w grze mogą brać udział najwyżej dwie osoby, ale rozgrywka jest o wiele bardziej emocjonująca niż z komputerem. Poza tym można poznać ciekawych ludzi - raz grałem z mieszkającym w Kanadzie Niemcem o nazwisku Guderian (sic! - tak jak ten niemiecki generał).

Krzysztof Pietroń (chr@kki.net.pl)

SID MEIER'S GETTYSBURG!

Jak zapewne zauważyliście, w numerze 2/97 periodyku o wdzięcznym tytule Gambler ukazał się opis wyżej wzmiankowanej gry. Do opisu owego zakradły się jednak pewne nieścisłości. Otóż złośliwy chochlik (Chochliki - patrz: Goblinoidy) redaktorski, to jest taki, co siedzi w redaktorskiej głowie, zmienił nazwisko znakomitego skądinąd generała Buforda na Beuforda oraz załadował działo typu „napoleon" od lufy, co w rzeczywistości mogłoby się skończyć wesoło. Za pomyłki przepraszam, chochlik wypatroszony. Jednocześnie, korzystając z okazji, chciałbym się podzielić kilkoma poradami i uwagami, które nie załapały się do pisanego „na wczoraj" opisu:

1. Kwestia kawalerii. Otóż konnica w SMG! to chyba największa pomyłka autorów. Jest tak słaba, że nadaje się praktycznie tylko do szybkiego niszczenia SAMOTNYCH i OSTRZELIWANYCH baterii artyleryjskich. Zapomnijcie o niej.
2. Dlaczego baterii „samotnych i ostrzeliwanych"? Bo komputer stosuje bardzo sprytną, dla gracza niewykonalną technikę bombardowania wybranych jednostek skomasowanym ogniem artylerii. Zazwyczaj wybiera te, które zagrażają jego najczulszym punktom i te, które właśnie atakują baterię. Żeby zmniejszyć skutki tej dotkliwej praktyki, warto przy jakichś samotnych atakach dać swoim artylerzystom rozkaz bombardowania dział przeciwnika.
3. Chcesz wiedzieć, co się naprawdę liczy? Morale, morale, morale, poza tym morale i morale.
4. Południe ma więcej jednostek piechoty, Północ - artylerii.
5. Zwracaj baczną uwagę na pole widzenia artylerzystów, szkoda, by stali bezczynnie.

Grajcie, piszcie, co sądzicie o tej grze, nadsyłajcie własne strategie, pomysły i porady. Dixie forever! Jeśli chodzi o nazywanie konfederatów rebeliantami, to rzeczywiście - oni sami uznawali to określenie za pogardliwe, ale ich następcy duchowi do dziś używają tego miana z dumą. Wiem to dzięki swoim kontaktom z organizacją Confederated States Allied - Poland i innymi południowymi. God save the South! Zawsze Wierny Konfederacji

Jakub T. Janicki

MYTH

Myth wygląda po prostu przecudownie z akceleratorem na pokładzie. Należy tylko pamiętać, że gra obsługuje wyłącznie akceleratory wykorzystujące chipsety Voodoo firmy 3Dfx. Nie przewiduje się wersji na RIVE 128 i inne akceleratory. W Anglii i USA można już kupić Myth Overkill Pack. Do samej gry dodawany jest soundtrack i koszulka z thrallem. To wszystko za 50 zielonych. Niestety, prawdopodobnie zestaw ten nigdy nie ukaże się w Polsce :(.

Strategie i podpowiedzi

Jeżeli ktoś nie ma możliwości, aby grać w sieci lokalnej, to nie pozostaje mu nic innego jak gra przez TCP/IP. I tu od razu pojawiają się problemy, wszystkie związane z uwielbianą przez internautów TPSA. Jeden z tych problemów to koszty gry. Sama gra może trwać nawet 5 min, a przygotowanie do niej - 20. I za wszystko płacimy. Do tego największy problem, czyli powolne łącza. Radzę rozpoczynać grę wczesnym rankiem lub w późnych godzinach. Jeśli nie masz połączenia 31 200 bps, to nie pograsz bez stresów, a aby utworzyć swoją grę najlepiej mieć łącze stałe. Po pokonaniu tych barier można zabrać się do gry. Myth oferuje zasadniczo 3 typy gry: przez modem, po sieci lokalnej i na serwerze Bungie.net. Pierwsze 2 ograniczają bardzo możliwości Mytha ze względu na małą liczbę graczy. Jednak, aby grać na Bungie.net musimy mieć oryginalną kopię gry. Wewnątrz znajdziemy numer identyfikacyjny, który pozwoli na założenie konta (wszystko robimy pod adresem www.bungie.net). Potwierdzenie istnienia nowego konta otrzymujemy pocztą elektroniczną. Wtedy w menu Multiplayer wybieramy Bungie.net i wpisujemy swój login oraz hasło. Po chwili powinniśmy się znaleźć się w jednym z „pokojów" serwera Bungie.net.

Ranked/Unranked?

Bungie.net daje możliwość gry w typie rankingowym. Jest to trik, który powoduje, że wydajesz jeszcze więcej kasy. Obok Twojej ksywki pojawi się na początku mały „scyzoryk". Oznacza on Twoją rangę, w tym wypadku najniższą. Każda wygrana walka to wzrost punktów na koncie Bungie.net. Gdy punktów będziesz miał wystarczająco dużo, awansujesz. Jednak przed Tobą długa droga: od jednego do 3 scyzoryków, potem topory, tarcza, tarcza z toporami, diadem, korona królewska, korona cesarska, księżyc, gwiazda i jedyna na świecie kometa. Oczywiście, im wyżej jesteś, tym trudniej. Jeśli wygrasz z mającymi wyższą rangę niż Ty, wysoko awansujesz. Jeśli przegrasz z tymi o niższej randze, dużo tracisz. Co kilka miesięcy dochodzi do tzw. resetu - wyniki najlepszych są zerowane. Początkującym polecam pokoje bez trybu rankingowego. W takich pokojach nie widać Twojej rangi i nic nie tracisz, kiedy

Scan by Vangis 2005

przegrasz. Polecam intensywny trening i nagrywanie rozgrywek. Należy pamiętać, że bez najnowszego patcha nie można grać w trybie rankingowym!

Campersi to ludzie, którzy grają tylko dla zdobycia rangi, nie dla zabawy. Chowają się w rogu mapy przez większość gry i atakują pod koniec. Zazwyczaj wygrywają, bo mają cały arsenał. Campersi to oszuści, zwłaszcza na LMOTH (Last Man On The Hill). Ale istnieją sposoby na powstrzymanie ich. 1. Ustaw czas gry na 5 minut, to zmusi wszystkich do szturmu na wzgórze. 2. Graj w Body Count, Campersi prawie zawsze przegrywają w tej grze.

Typy gier w sieci

Myth oferuje mnóstwo rodzajów rozgrywek (do 16 graczy). Uniwersalną zasadą w każdej grze jest wykończenie wszystkich wrogów. Oto nazwy i cele gier:

1. **Body Count** - jedna z najprostszych i najpopularniejszych. Musisz zlikwidować jak najwięcej jednostek wroga z jak najmniejszymi stratami własnymi.
2. **Steal The Bacon** - na środku jest jedna piłka, którą musisz przejąć i jak najdłużej utrzymać. Gdy upłynie czas - wygrywa ten, kto ma piłkę. Jeśli kilku graczy jest w takiej sytuacji, następuje przedłużenie, aż do pierwszego przejęcia piłki. Przegranym liczony jest czas, w którym ostatnio dotknęli piłki.
3. **Captures** - jak wyżej, tylko masz kilka piłek, nie jedną. Ten, kto zakończy z największą liczbą piłek, wygrywa.
4. **Scavenger Hunt** - jeszcze jedna gra z piłką. Tym razem musisz pierwszy zająć wszystkie piłki (jest ich 6).
5. **Last Man On The Hill** - na środku mapy jest flaga. Podobnie jak w grze z piłką, wygrywa ten, kto będzie jej właścicielem w chwili, gdy upłynie czas.
6. **Territories** - coś jak captures, tylko zamiast piłek są flagi.

Są jeszcze gry innego rodzaju, ale bardzo rzadko wykorzystywane.

Dołączanie się do gier

W każdym pokoju możesz sprawdzić liczbę osób i liczbę rozpoczętych gier. W prawym oknie białym kolorem wypisane są nazwy gier, do których jeszcze można się dołączyć. Na górze jest tytuł, niżej typ gry i liczba graczy, mapa, liczba drużyn. Z prawej strony pojawia się szybkość serwera. Im mniejsza, tym lepiej. Po dwukrotnym kliknięciu dostaniesz się do pokoju, w którym siedzą inni gracze chcący z Tobą zagrać. Ktoś przywita się z Tobą (po angielsku). Jeśli macie komplet do gry, to zostanie postawione pytanie: „ready?". Wpisujesz OK i po chwili zacznie się wczytywać gra. Uwaga! Jeśli uciekniesz z rozpoczętej gry, jesteś traktowany tak, jakbyś ukończył ją na ostatnim miejscu! Gdy gra się rozpocznie, a nie chcesz już grać, nie musisz resetować. Punktacja zaczyna się od rzucenia hasła: „Game On". Jeśli wycofasz się podczas planowania (planning time), możesz zazwyczaj handlować jednostkami i nic nie stracisz.

Handlowanie

95% gier na Bungie.net ma włączoną opcję „planning time". Umożliwia ona ustalenie strategii gry i handel jednostkami. Na początku pojawia się tabela, w której podane są nazwy jednostek. Strzałkami w górę i w dół wybieramy liczbę potrzebnych jednostek. Na górze tabelki wyświetlana jest liczba punktów, za które możemy kupić jednostki (points remaining). Oto ceny jednostek: Spider - 1, Thrall - 1, Ghoul - 2, Warrior - 2, Myrmidon - 2, Soulless - 3, Archer - 3, Berserker - 3, Dwarf - 6, Journeyman - 6, Fetch - 6, Trow - 23!, Wight - 3. Po dokonaniu wyboru klikamy OK i planujemy rozgrywkę.

Jest jeden bardzo ważny klawisz, o którym często zapominamy w grze - F7. Pokazuje on aktualny stan rozgrywki. Straciłem wiele gier Body Count, ponieważ nie wiedziałem dokładnie, kto wygrywa.

Etykieta

Gra na Bungie.net to nie spotkanie towarzyskie. Po pierwsze, obowiązuje język angielski. Po drugie, przekleństwa mogą być karane wyrzuceniem z serwisu. Po trzecie, nie próbuj oszukiwać, zaczynać gry bez zgody innych. Jeśli ktoś podeśle film administratorowi, to możesz wylecieć. Po czwarte, jeśli nie chcesz znaleźć się na czyjejś czarnej liście, nie bądź wredny, gdy przegrasz. Nawet jeśli wiesz, że ktoś wygrał fuksem, napisz mu gg (good game - dobra gra) i podziękuj. Respektuj te reguły, a spędzisz wiele nieprzespanych nocy, grając na Bungie.net.

Podstawy Body Count

Body Count jest najpopularniejszą grą na Bungie.net. Wymaga doświadczenia i angażuje w walce wszystkich graczy. Twoim celem jest skopać jak najwięcej d* i uchronić swoją. Podam teraz kilka strategii gry.

Zaczynanie na wzgórzu. Kiedy znajdziesz się w takiej sytuacji, nie ruszaj się ze wzgórza, zwłaszcza na małych mapach. Większość wrogów będzie goniła na wzgórze, więc nie powinieneś narzekać na ich brak. Kup jak najwięcej jednostek obronnych i ustaw je w koło.

Jeszcze nie próbowałem tej strategii, bo jest nudna, ale wydaje się bardzo skuteczna. Potrzebujesz do niej krasnali. Sztuczka działa tylko na 2 graczy. Postaraj się zadać wrogowi jak największe straty. Jeśli jesteś pewien, że zniszczyłeś więcej niż on, zacznij wysadzać swoich ludzi! Zostaw sobie tylko 1 jednostkę i schowaj się. Przy odrobinie szczęścia wygrasz! Błyskawice w Myth to prawdziwa energia, która może przemieszczać różne obiekty. Spróbuj pokopać prądem piłkę i zobacz, jak odbija się po całym ekranie gry. Błyskawice mogą także przedłużyć zasięg wyrzucanych koktajli. Po prostu każ atakować krasnalowi i fetchowi jedno pole. Ten trik może nieźle namieszać.

Większość graczy, widząc wighta, wycofuje się, chociaż ma do dyspozycji trowa. Jest to głupie, ponieważ wight NIE rani trowa. Sami zobaczcie. Ten fakt można wspaniale wykorzystać. Na początku gry poleć na teren wroga. Jak dobrze pójdzie, to nie zdąży on oddzielić wightów od reszty armii. A wtedy boom! Na dodatek trow nie zamarza po wybuchu. Dzięki temu będziesz miał do skopania dziesiątki nieruchomych jednostek wroga. Koniecznie spróbuj!

Wighty wydają się bezużyteczne, łatwo je zabić w opcji na jednego gracza. Ale w sieci mogą przechylić szalę zwycięstwa na Twoją stronę. Nie muszą oddychać, więc możesz ich schować pod wodą i czekać na wroga. To jest bardzo ważne na mapach takich, jak: „If I had a Trow" lub „I'll dance on your Spiderweb". Kilka skutecznych sposobów na pozbycie się tych brzydali:

1. W wodzie jest zawsze kilka miejsc, w których możesz schować wighta (czasami są bardzo małe). Kiedy jesteś pewien, że wróg trzyma wighta w jakimś miejscu, użyj fetcha do strzelania w wodę. Być może uda Ci się trafić.
2. Możesz użyć własnego wighta do zabicia innego. Wydaje się to bardzo głupie, ale kiedy dysponujesz większą liczbą tych jednostek, możesz nieźle zaskoczyć wroga.
3. Czasami thrall może poprosić wrogiego wighta o przyłączenie się do niego - tylko pod wodą. Gdy zobaczysz wrogie wighty, każ thrallom atakować je. Może się udać.

Mieszanie Twoich jednostek walczących może się czasem okazać dobrym pomysłem, zwłaszcza jeśli mają podobną prędkość (np. berserker i myrmidon). Kiedy wróg atakuje Twoją armię, może wybrać tylko jeden cel - Myrmidonów lub Zerków; jednostki drugiego typu nie będą więc atakowane. Pomiesza to wrogowi szyki. Świetna taktyka przeciwko trowom.

Mithrandir (redmike@friko.onet.pl)

PS UWAGA! Moją stronę możecie teraz znaleźć pod innym adresem - http://www.strefa.com/myth - jeszcze więcej strategii (i moje filmy z gry w sieci!) oraz http://myth.shannet.com/ - wkrótce mój dział strategii pojawi się na jednej z największych stron na świecie! :)

LORDS OF MAGIC

Wykaz ważniejszych jednostek:

Powietrze

Will'O'Wisp

Atak - 13; Obrona - 8; Hit Points - 8; Szybkość - 16; Koszt wynajęcia - 12 piw, 32 kryształy; Koszt utrzymania - 1 kryształ

Air Elemental

Atak - 15; Obrona - 10; Hit Points - 25; Szybkość - 32; Koszt wynajęcia - 24 piwa, 71 kryształów; Koszt utrzymania - 3 kryształy

Thunder Drake

Atak - 20; Obrona - 11; Hit Points - 40; Szybkość - 24; Zasięg strzału - 16; Siła strzału - 10; Koszt wynajęcia - 85 piw, 255 kryształów; Koszt utrzymania - 8 kryształów

Ogień

Fire Elemental

Atak - 20; Obrona - 9; Hit Points - 18; Szybkość - 16; Koszt wynajęcia - 22 piwa, 66 kryształów; Koszt utrzymania - 3 kryształy

Demon

Atak - 21; Obrona - 12; Hit Points - 46; Szybkość - 20; Zasięg strzału - 10; Siła strzału - 4; Koszt wynajęcia - 57 piw, 172 kryształy; Koszt utrzymania - 5 kryształów

Dragon

Atak - 23; Obrona - 12; Hit Points - 45; Szybkość - 20; Zasięg strzału - 18; Siła strzału - 8; Koszt wynajęcia - 86 piw, 257 kryształów; Koszt utrzymania - 8 kryształów

Porządek

White Stag

Atak - 12; Obrona - 9; Hit Points - 20; Szybkość - 24; Koszt wynajęcia - 11 piw, 33 kryształy; Koszt utrzymania - 1 kryształ

Gargoyle

Atak - 11; Obrona - 11; Hit Points - 33; Szybkość - 16; Koszt wynajęcia - 2 piwa, 65 kryształów; Koszt utrzymania - 3 kryształy

Warrior Spirit

Atak - 18; Obrona - 12; Hit Points - 38; Szybkość - 16; Zasięg strzału - 14; Siła strzału - 9; Koszt wynajęcia - 56 piw, 169 kryształów; Koszt utrzymania - 5 kryształów

Scan by Vangis 2005

Życie

Dryad

Atak - 3; Obrona - 6; Hit Points - 14; Szybkość - 14; Zasięg strzału - 15; Siła strzału - 10; Koszt wynajęcia - 8 piw, 23 kryształy; Koszt utrzymania - 1 kryształ

Unicorn

Atak - 15; Obrona - 8; Hit Points - 35; Szybkość - 24; Koszt wynajęcia - 23 piwa, 69 kryształów; Koszt utrzymania - 3 kryształy

Pegasus

Atak - 19; Obrona - 14; Hit Points - 31; Szybkość - 24; Koszt wynajęcia - 59 piw, 177 kryształów; Koszt utrzymania - 5 kryształów

Ziemia

Shambler

Atak - 16; Obrona - 8; Hit Points - 24; Szybkość - 10; Koszt wynajęcia - 10 piw, 29 kryształów; Koszt utrzymania - 1 kryształ

Golem

Atak - 16; Obrona - 11; Hit Points - 32; Szybkość - 16; Koszt wynajęcia - 22 piwa, 65 kryształów; Koszt utrzymania - 3 kryształy

Stone Giant

Atak - 20; Obrona - 12; Hit Points - 50; Zasięg strzału - 8; Siła strzału - 8; Koszt wynajęcia - 56 piw, 168 kryształów; Koszt utrzymania - 5 kryształów

Chaos

Goblins

Atak - 10; Obrona - 5; Hit Points - 54; Szybkość - 12; Koszt wynajęcia - 12 piw, 35 kryształów; Koszt utrzymania - 1 kryształ

Ogre

Atak - 18; Obrona - 6; Hit Points - 38; Szybkość - 12; Koszt wynajęcia - 22 piwa, 65 kryształów; Koszt utrzymania - 3 kryształy

Cyclops

Atak - 24; Obrona - 7; Hit Points - 55; Szybkość - 16; Zasięg strzału - 16; Siła strzału - 9; Koszt wynajęcia - 68 piw, 203 kryształy; Koszt utrzymania - 5 kryształów

gen. B.

LISTY

I. Pragnę przeprowadzić silną ofensywę na list Krzysztofa Pietronia z marcowego EKG (trudno, uparty jestem). Chodzi o ostrzał czołgów przeciw piechocie. Wśród nowoczesnych RTS-ów wojennych (czyli tych z czołgami, laserami itp.) niewiele jest takich, które uwzględniają wzniesienia, przeszkody dla pocisków (np. Total Annihilation). Gry nie zawierające tego elementu (np. C&C) nie mogą więc być realistyczne, jeśli chodzi o wartość piechoty - bo wtedy jeden celny strzał czołgu powinien wyeliminować żołnierza z gry. To byłby realizm. Dlatego piechota jest tak skuteczna, jak jest. Co do losowości, to bardzo podobają mi się przykłady podane przez mego adwersarza. Pocisk artyleryjski okaże się niewypałem (XXI wiek), któryś żołnierz nagle oszaleje i rzuci się z gołymi rękami na umocnienia przeciwnika :-). To oczywiste, że wojna nie toczy się w warunkach laboratoryjnych. Wiele ataków jest niecelnych (choć w WC strzały zawsze trafiają). Mówiąc o losowości myślę o współczynnikach szczęścia. A już najbardziej podobają mi się psy w RA: ich skoki zabijające żołnierza natychmiast albo Tanya strzelająca przez ściany (!) w misjach „zamkniętych".

Sądzę, że nie ma sensu spieranie się o kolejne wady i zalety C&C oraz WC2. Teraz trzeba zauważyć fakt przerażający: producenci gier coraz bardziej przestawiają się na grę po sieci. Co to za strategia, w której tryb single player służy do zapoznania się z jednostkami, budowlami i zasadami gry?! A już zupełnie nie wyobrażam sobie RTS-a, w którym W OGÓLE nie ma trybu single player. Mam coraz gorsze przeczucia. Mój zmysł czarnowidztwa podpowiada mi, że już niedługo tryb pojedynczy będzie rzeczywiście tylko na pokaz. A C&C, WC2 i inne to gry, na szczęście, JESZCZE normalne. Choć niedługo i słowo „normalny" nabierze innego znaczenia w RTS-ach. A szkoda.

Allatar Ailaos (kubape@hotmail.com;www.polbox.com/k/kubape)

KUPON (nakleić na kartkę pocztową!)
KONKURS EKG 06/98:

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

Imię i nazwisko .....

Adres .....

.....

Miejmy nadzieję, że nigdy nie nastąpi zmierzch trybu single player, że komputer nadal pozostanie przeciwnikiem dla osób, które chcą bawić się same (bo np. nie mają czasu czy pieniędzy na internautowanie albo możliwości spinania komputerów w sieć lokalną). Nie jest dla mnie argumentem teza, że gra jest dobra, bo świetnie gra się w nią w sieci. Gra ma być po prostu dobra, a opcja multiplayer to tylko miły dodatek do całości. Niestety, mam podobne obawy, co Ty, zwłaszcza że wielu graczy niezdrowo podnieca się multi-graniem i lekceważy tryb single player. Nie trzeba chyba dodawać, jak bardzo raduje to programistów, którzy niedługo poczują się zwolnieni z obowiązku tworzenia Sztucznej Inteligencji. Rzeczywiście szkoda.

II. Myth to kolejny niewypał, kolejna nie spełniona nadzieja, kolejna ofiara kampanii reklamowej. Grafika w grze jest rewelacyjna. Przepięknie wykonano każdą nierówność terenu, roślinność i zabudowania. Do tego dochodzą jeszcze niezłe efekty świetlne. Za oprawę wizualną Myth zasługuje na Oscara. Uczucie zachwytu zaczyna jednak przygasać, kiedy ujrzymy animację postaci. Przez myśl przeleciało mi: Toż to Doom! Ruchy żołnierzy są zdecydowanie nienaturalne, brakuje kilku klatek animacji. Szybkość komputera nie ma na to większego wpływu - zarówno na moim wysłużonym P133 32 MB RAM, jak i u kolegi na P200 MMX 64 MB RAM (oba komputery wyposażone w Monstery 3D), gra chodziła i wyglądała dokładnie tak samo. Psuje to trochę ogólne wrażenie, ale i tak Myth jest zdecydowanie najpiękniejszą z wydanych do tej pory strategii.

Jeżeli chodzi o oprawę dźwiękową, to stwierdzam, że panom z Bungie brak polotu. Dźwięki są całkiem niezłe, jednak nie można doszukać się w nich żadnej rewelacji. Ot, standard. Brakuje muzyki podczas rozgrywki. Wstawki animowane to jedno wielkie nieporozumienie. Z wyjątkiem intro nie zamieszczono w grze praktycznie żadnego godnego uwagi filmiku. Większość FMV to jakieś urywane, nic nie mówiące pięciosekundówki. Także zakończenie niezbyt rewelacyjne. Uczucie rozczarowania pogłębia fakt, że filmy są znakomicie animowane i mogłyby być nieodłączną częścią gry, a nie tylko dorzuconym na siłę dodatkiem.

Walka nie jest zbyt dobrze rozwiązana. Myth jest bardzo ubogi, jeżeli chodzi o rodzaje wojsk: 5 ludzkich i około 10 „nieludzkich" (z czego niektóre pojawiają się tylko raz, w jednej misji). To stanowczo za mało, tak niewielki wybór powoduje monotonię. Schemat walki jest stary jak „kamień, nożyce i papier". Wynikają z tego różnorodne nonsensy, które obniżają realizm, na przykład łucznik jest znacznie gorszym piechurem niż obarczony ciężką zbroją wojownik. To przecież absurd! Formacji należy używać tylko po to, aby wojska nie zbiły się w tłum.

Chociaż dostępnych jest 10 szyków, grę można spokojnie ukończyć, używając jedynie krótkiej i długiej linii. Co więcej, żołnierze ustawieni w formacji w ogóle w niej nie maszerują! Z miejsca na miejsce przemieszczają się na zasadzie „kto pierwszy, ten lepszy" i wszystko zaczyna przypominać biegi przełajowe na krótkim dystansie. W czasie walki żołnierze zachowują przynajmniej pozory szyku. A propos poruszania. Jeżeli wskażemy postaci cel marszu, będzie się ona tam kierowała po linii prostej, bez omijania przeszkód. To ewidentny krok do tyłu. Już Dune 2 była pod tym względem lepsza!

Podsumowując: Myth to kolejny przykład, że wspaniała grafika i świetny „model fizyki" nie wystarczą, aby stworzyć dobrą grę strategiczną. Do tego potrzeba dużo więcej. Autorzy gry, tworząc Myth, chcieli chyba pokazać światu swoje umiejętności koderskie oraz zareklamować engine gry, który tylko czeka na dobre wykorzystanie.

Krzysztof Pietroń

Jak różne mogą być opinie doświadczonych graczy! Na początku EKG drukujemy przewodnik po grze autora, który się Myth zachwycił. Podobne odczucia miał Frogger. Rozmawiałem z kolegami z Leryx LongSoft (twórcy: Lew Leon, Clash), oni również nie kryli zafascynowania tą grą. Chyba będę musiał wyrobić sobie własne zdanie i zagrać, choć od razu powiem, że wersją demo wcale nie byłem zachwycony.

III. Miałem ostatnio okazję przeczytać recenzję gry Close Combat 2 - „O jeden most za daleko", pana Jacka Ilczuka. Muszę przyznać, że podjarałem się nie na żarty. Tym bardziej, że szczególnie lubię tematykę II wojny światowej i jestem nałogowym oglądaczem programów Bogusława W. Nie czekając więc na nic, postanowiłem kupić ORYGINALNĄ grę (fuj, piraci). Pospiesznie przejrzałem ogłoszenia firm wysyłkowych w Gamblerze i oto jest: Close Combat 2 w cenie... W tym momencie roześmiałem się, aż mi łzy pociekły po policzkach. Ach, ta korekta - pomyślałem. Żeby już wszystko było jasne, poszukałem w ofercie innej firmy. Tym razem kopara opadła mi do ziemi. W cenie składającej się z trzech cyfr pierwszą, tak jak poprzednio, była cyfra 2. Sprawa zaczynała nabierać rumieńców i wymagała już głębszej analizy.

Postanowiłem ostatecznie rozwiać swoje obawy i zadzwoniłem do Microsoftu. Miły kobiecy głos poinformował mnie, że cena gry wynosi 249 złotych (słownie: dwieście czterdzieści dziewięć złotych polskich). Nagle w oczach mi pociemniało, jakieś duszności mnie chwyciły, kolka, wątroba,

Scan by Vangis 2005

taka ogólna tendencja chorobowa. Halo, jest pan tam jeszcze? - krzyczała kobieta w telefonie, kiedy odkładałem słuchawkę. Co w tej sytuacji pozostanie mi do zrobienia, chyba nie muszę pisać (nie zarabiam jeszcze 3000 złotych co miesiąc). A Billa G. niech jasna cholera weźmie. Chciałoby się rzec: Close Combat 2 - O Jeden milion za daleko.

Mirkus

Nie należy oskarżać biednego Billa G. (zwłaszcza że niedawno dostał tortem w twarz). Nie wszystko zło na świecie, to jego wina. Za horrendalną, szokującą i skandaliczną cenę CC2 odpowiada polski oddział Microsoftu. W USA gra kosztuje 46 USD (licząc po 3,5 złotego za dolara, wychodzi 163 zł). Składam szczere życzenia polskiemu Microsoftowi, by nie sprzedał im się ANI JEDEN egzemplarz tej gry. I ani jeden egzemplarz następnej gry, której cenę ustalą tak wysoko. Oczywiście, żyjemy w wolnym świecie i wolno żądać za grę nawet milion nowych złotych. Wolno też tej gry w sklepie nie kupować.

IV. Chcę przekazać swoje spostrzeżenia na temat EKG. W listach przewijają się głównie dwa tematy: walka strategii turowych z RTS-ami oraz walki poszczególnych gier ze sobą [czy raczej ich zwolenników - gen. B.]. Chcę wypowiedzieć się na ten pierwszy temat. Niektórzy Czytelnicy użalają się, że w EKG nie porusza się tematów związanych ze strategiami turowymi, choć były one pierwsze. Ja sam wolę RTS-y, gdyż rozgrywka w czasie rzeczywistym znacznie zwiększa realizm. Natomiast rozwiązania, które producent RTS-a musi wykorzystać, obniżają poziom realizmu [Czy ja tu widzę jakiś brak logiki, czy mi się tylko zdaje? - gen. B.]. Sądzę jednak, że niedługo gatunek strategii turowych zacznie zanikać (nie wymierać, bo wielu zapalonych graczy - ja także - nie zapomni ich i może nawet często będzie do nich wracać). Stanie się tak, bo pojawiają się coraz lepsze sposoby na podwyższenie realizmu w RTS-ach, np. trójwymiarowe pole walki w Total Annihilation.

Cierpliwie czekam tylko na logiczne rozwiązanie problemu konstruowania budowli i trenowania/budowania jednostek wojskowych. Kiedy już raz ktoś to zrobi, wszyscy powoli zaczną się „przestawiać" na ten system i będą ganić model gry, w której z jednego budynku wyłazi 100 żołnierzy. Te moje rozważania mają jednak smutny epilog: na to wszystko jeszcze dłuuugo poczekamy. No, może gdy DVD wejdzie do powszechnego użytku i będzie można implementować rozwiązania realistyczne, nie bojąc się o obniżenie poziomu oprawy. Jeszcze tylko napomknę o sprawie SI w strategiach. Rzeczywiście, większość producentów przestawia się na grę w sieci, ale to tylko ich strata. Gdyby autorzy zrobili dobrą SI, może wtedy „niezsieciowani" chętniej kupowaliby ich gry. Cierpliwie czekający rewolucji na miarę Diuny II

Allatar Ailaos (kubape@hotmail.com; www.polbox.com/k/kubape)

RTS może bronić się tylko wtedy, gdy daje doskonałą zabawę w rozgrywce jednoosobowej oraz wieloosobowej. Opinie prezentowane głośno i namiętnie przez niejakiego ZooltaRa, a głoszące, że nie jest ważna opcja single player, bo RTS-y są grami przystosowanymi do gry wieloosobowej, można spokojnie włożyć do dużego, białego, porcelanowego pojemnika i pociągnąć za sznurek. Sądzę, że RTS-y czekają na swego guru, na człowieka, który wymyśli coś, co stanie się kanonem. Na razie obserwujemy tylko mniej lub bardziej udane wariacje na ten sam temat, a autorzy są nastawieni raczej na wynajdowanie nowych szczególików i bajerów, a nie nowych zasad.

V. Podczas ferii miałem okazję pograć w Panzer General 2. Gra okazała się jeszcze większym niewypałem niż część pierwsza. Chciałbym dodać, że nie jestem miłośnikiem gier spod znaku C&C oraz WC2. Z tego rodzaju gier najlepsza jest Close Combat 2, którą uważam za strategię Nr. 1 w całej masie podobnych programów oraz gier turowych. Ale to temat na następny list. Na razie kilka słów o Panzer General 2.

Zupełny brak realizmu:

a. Brak możliwości położenia zasłony dymnej podczas ataku.
b. Brak możliwości artyleryjskiego ostrzału przedpola, po którym mają atakować nasze oddziały (podstawowa taktyka walki wielu armii).
c. Brak moździerzy w uzbrojeniu (przydatne przy ataku na umocnionego wroga).
d. Brak tak potrzebnych miotaczy ognia, stosowanych przy atakowaniu umocnionego wroga (przecież podczas II wojny światowej były miotacze ognia montowane m.in. na czołgach Brytyjski Krokodyl; miotacze ognia występują też w CC2).
e. Za duże uproszczenie samej walki. 10 Tygrysów vs 10 JS2. Jaki wynik?
f. Żołnierze nie mają psychiki, wykonują najbardziej durne rozkazy.
g. Bezsensowne scenariusze, np. wszystko zdobędziesz, a zostaje jeden słaby oddział, który psuje niekiedy parę godzin gry.

Podsumowując: Panzer General 2 to kicha i gniot, który trudno nazwać strategią. Może to wina SSI, wydającej kolejną po Steel Panthers 3 słabą grę. Szkoda.

Wojtek Stachura

Ostro, Panie Kolego, bardzo ostro. Może ktoś wystąpi z gwałtowną obroną PG 2? Zapraszam.

MAGIC: THE GATHERING

Uwagi i porady dotyczące gry Magic: The Gathering zamieszczone w poprzednim odcinku EKG dotyczą, oczywiście, wersji komputerowej (co powinno być zresztą jasne dla każdego, kto nie ma zamiast mózgu trocin).

gen. Bócerau

Jestem skończonym leniem i nic mi się nie chce, a przełamywanie lenistwa zbytnio nadwereża siły. No i wreszcie wpadłem niechcący w nałóg grania
w niekomputerową grę, czyli w Magic: The Gathering. I o tym chciałem napisać. Że istnieje coś takiego jak MtG wiedziałem już znacznie wcześniej, zanim sam zacząłem grać, ale wydawało mi się, że to dobre dla dzieciaczków i Amerykańców (oni mają bzika na punkcie kolorowych kartek z byle paskudztwem). Kiedyś na zajęciach (były to bodajże zajęcia z grafiki komputerowej) kumpel z mojej grupy (pozdrowienia, Bobik) pokazał mi kolorowe pudełko
z dwiema taliami kart do Portala. Tak zaczęła się chorobliwa i droga pasja, której się teraz z zapamiętaniem oddaję.

Portal to nie jest pełna gra MTG. To coś w rodzaju tutoriala. W pudełku znajdziemy 2 przygotowane talie (trzykolorowe), boostera (jak zwykle 15 kart losowo dobranych), czyli tzw. czekoladkę, i dwie książeczki z instrukcją, obie m.in. po polsku. Nic, tylko siadać i grać. I o to w tym chodzi. To znakomita propozycja dla graczy, którzy chcą poznać świat MTG. Kupienie startera (talii podstawowej) do, powiedzmy, piątej edycji MTG może odstraszyć kogoś, kto nie wie, jak grać i nie zna nikogo bardziej doświadczonego. Przebrnięcie przez instrukcję (angielską) jest koszmarem: te wszystkie instanty, permanenty, abilities, triggery, enchantmenty i inne jakieś many powodują, że można zwątpić. Portal jest dla tych, którzy chcą się nauczyć grać i swą rolę spełnia znakomicie. Rozgrywka jest prosta i w miarę szybka. Gracz ma mniejsze możliwości i jest znacznie mniej kombinacji, ale to nie oznacza, że gra jest nudna. O nie!

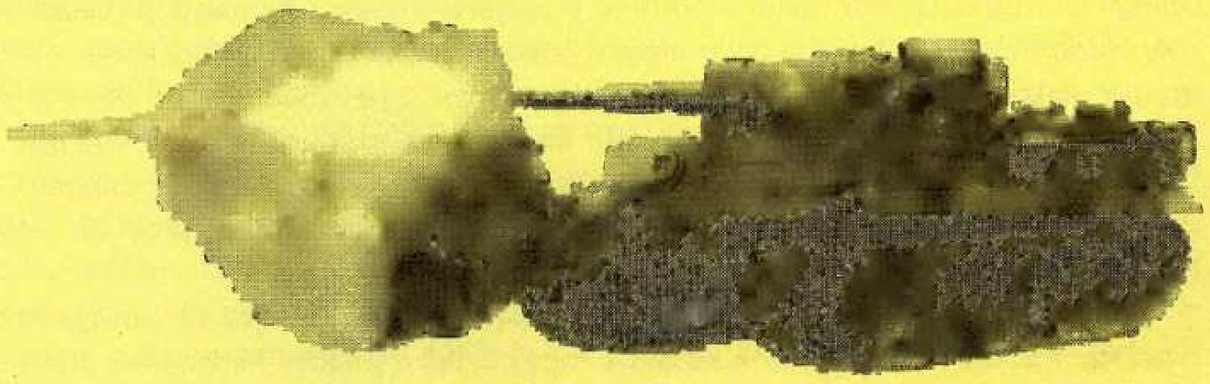
Należy wiedzieć, kiedy przestać. Nie powinno się inwestować zbyt dużych pieniędzy w Portala, gdyż z czasem rozgrywka zbyt prostymi kartami może znudzić. Gdy już nabierze się doświadczenia, pora przesiąść się na 5th Edition (aktualna wersja MTG). Portala od standardowej MTG odróżnia znaczne uproszczenie rozgrywki. Jest niewiele kart, którymi można zagrać w turze przeciwnika, ataki i obrona są znacznie łatwiejsze, gdyż bez problemów przewidzisz reakcję rywala. Ponadto karty stworów nie mają aż tylu dodatkowych zdolności jak w MTG. Nie ma artefaktów czy stałych rozszerzeń (enchantment). Nie ma czegoś takiego jak zapobieganie obrażeniom (damage prevention) czy ich „przekierunkowanie" (redirect), a przynajmniej nie w takim stopniu. Łatwo można zbudować silną talię. Wydaje mi się, że kolory biały i niebieski są trochę za słabe, ale może nie miałem szczęścia do boosterów? Jeśli ktoś chce poznać MTG, a nie ma od kogo się nauczyć, to polecam stopniowe zdobywanie wiedzy. Najlepiej zacząć od Portala - to dobry sposób, a zestaw startowy nie kosztuje wiele (każdy starter ma takie same karty).

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

PS Gdzie można nabyć komputerową wersję Magic: The Gathering? Wydaje mi się, że sprzedawał ją IPS, ale ani oni, ani nikt inny nie mają jej w swoich ofertach. Jeśli gra była sprzedawana w Polsce, to dlaczego, do jasnej cholery, nie można już jej kupić (sprawdzałem we wszystkich sklepach w Katowicach i w internetowych ofertach znanych mi firm)?

Ot, problem. Firma IPS CG popełniła jeden z największych błędów, nie sprowadzając tej gry do Polski. Trochę egzemplarzy przyszło „w walizkach", prasa jak zwykle dostała egzemplarze z Zachodu, a piraci również jak zwykle wykorzystali nieudolność dystrybutora i zbijali kokosy. Firma ISA (wydawca karcianego MTG) zastanawiała się, czy nie rozprowadzać również wersji komputerowej, ale - jak widać - pomysł umarł. Trzeba sprowadzić grę z Zachodu, cóż robić.

generalissimus Bócevau, w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów
jacekpie@lupus.waw.pl



Scan by Vangis 2005

rozwiązania

Dark Omen

Bój nasz ostatni

W przeciwieństwie do ostatniej bitwy w Shadow of the Horned Rat, którą ukończyłem przy stratach własnych: 1 ranny, 2 zabitych, finalna bitwa w Dark Omen to prawdziwy Armageddon. Atakuje nas łącznie 10 regimentów mumii liczących od 9 do 11 żołnierzy, 5 regimentów łuczników (ponad 20 żołnierzy w każdym), 3 katapulty, 1 wredny nekromanta i sam Dread King. Wszystkie wrogie jednostki są, oczywiście, na 4. poziomie. Największy problem sprawiają mumie - czasem podczas kilku rund walki z moimi najlepszymi regimentami nie ponosiły żadnych strat. Zaś Dread King to monstrum. Kiedy zobaczyłem rozbijającą się o niego kulę z armaty, zrobiło mi się zimno...

Ale i tę bitwę można wygrać. Proponuję następującą taktykę. Wystawiamy Amber Maga wyposażonego w Banner of Arcane Warding, łuczników z Shield of Ptolos, armatkę, oba regimenty jazdy, piechotę Grudebringerską i Great Swords, Flagellantów, Pistoliers i do wyboru Krasnoludy albo Ogry (jeśli te drugie, to koniecznie z Banner of Defiance). Armatkę ustawiamy na środku, przed nią, trochę z boku - maga. Na skrzydłach po 4 regimenty przygotowane na atak od strony najbliższych piramid, z przodu piechota, za nią jazda.

Nekromanta będzie atakował naszego maga, ale ten jest odporny na magię. Należy po prostu próbować chwycić wroga w Crimson Bands, a kiedy się to wreszcie uda, naszpikować go strzałami, magią i armatnimi kulami.

Walka z mumiami jest bardzo trudna. Na każdy regiment należy rzucić przynajmniej trzy swoje, przy czym piechota powinna związać mumie walką, a jazda okrążyć i zaatakować od tyłu - daje to szanse (nikłe) na złamanie ich. Nie jest złym pomysłem walka z użyciem magii. Jednak kombinacja „Crimson Bands + Flamestorm" nie działa. Zamiast Flamestorm lepiej użyć Blasta. Zatrzymane mumie powinny być ostrzelane przez łuczników, armatę i Pistolierów (mają mały zasięg, ale są diablo skuteczni i szybko przeładowują broń).

Atak 8 oddziałów mumii prawdopodobnie zredukuje Twoją armię do 1/3. Teraz trzeba odeprzeć oskrzydlający atak łuczników. Tu bardzo przydadzą się Elfy, zwłaszcza że będą dobrze chronione przed ostrzałem. Elfy powinny też wybić łuczników pilnujących pierwszej katapulty po prawej i zlikwidować samą katapultę. Tymczasem artyleria będzie ostrzeliwać 2 jednostki mumii pilnujące Dread Kinga. Po zniszczeniu katapulty do ataku na mumie może też dołączyć mag (Blast).

Kiedy i z nimi sobie poradzimy, pora na regiment łuczników po lewej. Należy go spalić kolejnymi Flamestormami zza zasłony piramidy. Niedobitki ruszą do samobójczej szarży na nasze oddziały.

Gdy zostaną zniszczeni, zaatakuje nas sam Dead King. Sam, bo nie będzie już miał kompanów. Należy jak najdłużej atakować go magią (Crimson Bands + Blast), ostrzeliwać z armaty i łuków. A potem rzucić do walki wszystkie oddziały - na tę chwilę warto zachować Potion of Strength. Jeśli pokonamy Dread Kinga (co okazało się łatwiejsze niż przypuszczałem), dorżnięcie niedobitków będzie zadaniem banalnie prostym.

Commander Alex

rozwiązania

Final Fantasy VII (PC, PSX) - cz. 2

Gold Saucer

Klucz znajdziesz na Battle Arena w Dio's Show Room. Obejrzyj go. Zjawi się Dio i zaproponuje Ci pożyczenie przedmiotu, musisz jednak zadziwić go swą walką na arenie. Wygraj kilka potyczek i odbierz klucz od Dio. Wróć na stację i porozmawiaj z obsługą. Okaże się, że tramwaj jest chwilowo nieczynny. W tym momencie zjawi się Cait Sith i zabierze całą drużynę do miejscowego hotelu. Tam, wspólnymi siłami, dokonacie rekonstrukcji dotychczasowych wydarzeń. Następnie wszyscy udadzą się na spoczynek.

Niedługo potem do pokoju Clouda zapuka Aeris (czasami jest to Tifa) i siłą zaciągnie go na romantyczny wieczór w kasynie. Kiedy randka się skończy, nagle ujrzysz Cait Sitha z kluczem do świątyni w ręce. Gdy tylko Cię zobaczy, zacznie uciekać. Biegnij za nim. Chwilę potem zobaczysz, jak Twój niedawny towarzysz oddaje klucz w ręce wroga. Zapytany o powód tak dziwnego zachowania, wyjaśni, że jest szpiegiem Shinry. Następnego dnia zejdź na dół i dobierz skład na wyprawę do Świątyni Starożytnych.

Świątynia Starożytnych

Płynąc na południowy wschód dotrzesz do wyspy z wielką piramidą pośrodku. Pochodź trochę po okolicznej dżungli. Po pewnym czasie drogę zastąpi Ci Yuffie, „łowca materii". Gdy ją pokonasz, podejdź do niej i porozmawiaj (widoczny Save Point to tylko iluzja). Zdecydowanie odrzuć propozycję drugiej walki. Następnie udziel kolejno odpowiedzi: „...petrified", „Wait a second", „...that's right", „let's hurry on". Dziewczyna przyłączy się do drużyny. Teraz wejdź do piramidy. Porozmawiaj z człowiekiem w pelerynie. Gdy zniknie, idź dalej. Wewnątrz spotkasz mocno poturbowanego Tsenga, który odda Ci klucz do świątyni. Umieść przedmiot na ołtarzu.

Gdy znajdziesz się w podziemiach, idź schodami na dół. Zejdź po pnączach i weź ze skrzyni Trident. Wejdź na górę, korzystając z pnączy i schodów. Udaj się za dziadkopodobnym stworem (po drodze: Mind source). Gdy znajdziesz się w jaskini, zabierz Silver rifle i porozmawiaj ze stworkiem. Okaże się, że jest to „dziadek wielofunkcyjny", który może coś sprzedać, zapamiętać grę, a nawet zregenerować Cię. Skorzystaj z jego usług i wyjdź z jaskini. Zejdź na dół po pnączach i przejdź przez tunel (widoczne jest tylko wyjście). Zabierz Turbo eter, zejdź długimi schodami na dół, przejdź przez następny tunel i skorzystaj ze schodów. Następnie znów pnącza, schody, pnącza i kolejna pogoń za stworkiem (na górze: materia Lucky plus).

W jaskini czeka Cię dość trudny element zręcznościowy. Musisz przebiec na drugą stronę, korzystając z zagłębień w turlających się głazach. Kiedy dotrzesz na miejsce, idź za Aeris do pobliskiej sadzawki. Ujrzysz wizję Sephirotha zabijającego Tsenga. Opuść jaskinię drugim wyjściem (dziadek w tym miejscu ma te same właściwości, co poprzedni). Dostaniesz się do komnaty z ogromnym zegarem. Wciśnij trójkąt i ustaw czasomierz tak, aby dało się przejść po wskazówkach (uważaj na wskazówkę sekundową - może Cię strącić w przepaść). Sprawdź wszystkie godziny (zaczynasz na dziesiątej), 12 na razie pomiń. Na końcu idź na godz. 6. Zobaczysz, jak jeden ze stworków zabiera klucz od żelaznych drzwi - będziesz go musiał ścigać po okolicznych jaskiniach (obserwuj jego zachowanie).

Gdy w końcu złapiesz zbiega, przekrocz wrota i porozmawiaj z Sephirothem. Dowiesz się, że chce zniszczyć planetę, sprowadzając na nią ogromny meteor. W tym celu poszukuje czarnej materii, mającej ogromną siłę destrukcyjną. Sephiroth odejdzie, ale pozostawi Ci niespodziankę w postaci ogromnego smoka. Pokonaj potwora i zabierz materię Bahamut.

Podejdź do podwyższenia na końcu korytarza i dotknij modelu piramidy. Niebawem okaże się, że cała świątynia zbudowana jest z czarnej materii. Zgódź się na propozycję Cait Sitha i idź na godz. 12. Pokonaj bramę (?!). Pojawi się Cait Sith i zacznie zmniejszać świątynię. Gdy skończy, zejdź na dół i zabierz czarną materię.

Kiedy ukaże się Sephiroth, da o sobie znać drugie „ja" Clouda. Sterując „dobrą" stroną, postaraj się powstrzymać Clouda przed oddaniem materii w ręce wroga. Niestety, Twoje wysiłki prawdopodobnie okażą się daremne. Stryfe wpadnie w szał i jeden z przyjaciół będzie musiał go ogłuszyć. We śnie zobaczysz Aeris, idącą do miasta Starożytnych. Obudzisz się w Gongadze. Porozmawiaj z Tifą i Barretem, po czym opuść miasto. Udaj się na daleką północ (trzeba opłynąć kontynent dookoła) do osady zwanej Bone Village.

Bone Village & Forgotten City

Porozmawiaj z przełożonym archeologów i zleć mu poszukiwania Lunar harp. Poustawiaj poszukiwaczy w różnych miejscach i odpal bombę. Popatrz, w którą stronę się zwrócą i wydaj polecenie kopania w miejscu przecięcia się ich spojrzeń. Dysponując Lunar harp, możesz przebyć Śpiący Las znajdujący się na północy. Idź dalej (zabierz Water ring), aż dotrzesz do miasta zbudowanego na planie koła. Idź wschodnim odgałęzieniem i prześpij się w jednym z domów. W nocy obudzi Cię głos Aeris. Wróć na skrzyżowanie i udaj się na północ. Gdy dotrzesz do głównego budynku, zejdź po prześwitujących stopniach. Skacząc po wystających z wody palach, podejdź do Aeris. W tym momencie coś każe Ci ją zabić (wciskaj koło). Zostaniesz powstrzymany w ostatniej chwili. Aeris zginie jednak z ręki Sephirotha. Pomścij jej śmierć, zabijając Jenovę.

Dysk 2

Idź na północny wschód. Skacz po wystających kolcach, aby dostać się na szczyt wielkiej muszli. Kierując się na zachód, dotrzesz do ściany skalnej, poprzecinanej wieloma szczelinami. Wykorzystaj je, aby dojść do drabiny. Na dole znajdziesz materię Magic Plus. Teraz udaj się na górę i wejdź do jaskini. Północne wyjście wyprowadzi Cię na ośnieżone pola. Obejdź pasmo górskie i udaj się do Icicle.

Icicle

Porozmawiaj z mężczyzną stojącym na północy. W tym momencie pojawi się Elena w towarzystwie żołnierzy Shinry i oskarży Cię o zamordowanie Tsenga. Zostaniesz znokautowany i umieszczony w jednym z domów. Wyjdź na zewnątrz. Znajomy mężczyzna wytłumaczy Ci zasady jazdy na desce snowboardowej. Wejdź do domu stojącego prawie pośrodku miasta. Porozmawiaj z dzieciakiem, który siedzi w drugim pokoju, i zabierz jego deskę. Idź do kolejnego mieszkania (bawi się tam dwoje dzieci). Zagadnij człowieka pracującego w ogrodzie, wróć i zdejmij mapę ze ściany. Tak wyposażony możesz się udać na tor snowboardowy.

Po skończonej jeździe skieruj się na zachód. Dojdź do kłody przerzuconej przez wąwóz i udaj się na północny zachód. Gdy ujrzysz twarz wyrzeźbioną w skale, zmień kierunek na północno-wschodni. Po krótkim marszu na wschód wyjdziesz na otwartą przestrzeń. Bardzo łatwo tu zabłądzić, więc zaznaczaj drogę, wciskając koło. W końcu dotrzesz do chaty Hozloffa. Porozmawiaj z gospodarzem (jest w drugiej izbie), prześpij się i wyjdź na zewnątrz. Będzie tam już czekać cała Twoja kompania. Po krótkiej rozmowie idź na północ. Od tej pory musisz nieustannie kontrolować temperaturę swojego ciała (ogrzewasz się, wciskając szybko kwadrat). Podczas wspinaczki kieruj się zawsze w stronę chorągiewek. Tak dojdziesz do pierwszej jaskini.

Scan by Vangis 2005

Gdy znajdziesz się w środku, wejdź w otwór na północy, idź po schodach i skorzystaj z wejścia na południowym zachodzie. Lodowa rampa zaprowadzi Cię do kolejnego przejścia (zabierz Javelin). Teraz przejdź przez most, a potem wejdź w otwór. Gdy dotrzesz na górę, zepchnij głaz - zniszczysz barierę, zagradzającą wcześniej drogę. Wróć do pomieszczenia ze schodami i wejdź w otwór, który wcześniej był za barierą. Gdy znajdziesz się na górze, udaj się do przejścia na północnym wschodzie. Idąc na zachód, dotrzesz do wyjścia z jaskini. Kolejna wspinaczka i dotrzesz do następnej jaskini. Wejdź w otwór znajdujący się na północy, przejdź krętą ścieżką i pokonaj 4 gigantyczne sople lodu. Zbierz wszystkie przedmioty i zeskocz na dół. Skorzystaj z pomostu utworzonego przez spadające sople. Wyjmij ze skrzyni Enhance sword.

Obejdź góry i idź na południe. Znów stajesz się alpinistą. Po dotarciu do kolejnej jaskini, udaj się na wschód. Gdy ujrzysz znikającego człowieka w pelerynie, udaj się na południe. Pokonaj smoka i idź dalej. Wejdź na szczyt i skieruj się na północ. Zejdź w dół, do krateru i udaj się na zachód. Niedaleko Save pointu zabierz materię Neo Bahamut i idź na północny zachód. Ujrzysz tu helikopter Shinry. Kontynuuj podróż na zachód. Porozmawiaj z osobnikami w czarnych pelerynach i zabierz to, co zostawią. Poczekaj, aż wiatr trochę osłabnie i szybko idź na północ. Zobaczysz tu całą „pielgrzymkę" idącą na szczyt. Udaj się za nimi.

Idź na północ. Gdy zobaczysz zielony dym, poczekaj, aż zniknie i szybko biegnij dalej. Porozmawiaj z Sephirothem i pokonaj kolejną Jenovę. Podnieś czarną materię i daj ją jednemu z towarzyszy na przechowanie. Porozmawiaj chwilę ze swoją drużyną, po czym skieruj się na północ (materia MP Turbo i Poison ring). Aby iść dalej, musisz uważać na wiatr, dym oraz wyładowania elektryczne. Na końcu drogi czeka Cię niespodzianka - przeniesiesz się nagle do Niebelheim.

To oczywiście sprawka Sephirotha. Spróbuje przekonać Clouda, czyli Ciebie, że jesteś jedynie jego nieudanym klonem i nigdy nie miałeś nic wspólnego z Niebelheim (Twoja rola sprowadza się tu tylko do rozmawiania z Sephirothem i członkami drużyny). Cloud ulegnie w końcu iluzji i odda czarną materię swemu niedawnemu wrogowi. Spowoduje to wiele katastrofalnych następstw, np. przywołanie meteoru i odmrożenie uśpionego potwora, nazywanego po prostu „Bronią" (Weapon). Cloud zostanie w zapadającym się kraterze. Reszta ucieknie wraz z ludźmi Shinry. Akcja przenosi się teraz do Junon, gdzie Tifa budzi się właśnie z głębokiego snu.

Junon

Na chwilę wcielisz się w postać Tify. Podejdź do okna, aby zobaczyć zbliżający się meteor. Następnie porozmawiaj z Barretem. Wejdzie Rufus i obwieści, że przypadła Ci rola kozła ofiarnego - na Ciebie będzie można zrzucić winę za wszystko, co się stało. Wyprowadzą Cię na egzekucję.

Teraz kierujesz Barretem. Idź za strażnikami. Zamkną oni Tifę w komorze gazowej i wtedy rozlegnie się alarm: Junon zostało zaatakowane przez Weapon. Kiedy wszyscy opuszczą salę, okaże się, że masz nieoczekiwanego sprzymierzeńca w osobie Cait Sitha. Spróbuj otworzyć drzwi komory (ciągnij na wszystkie strony). Niestety, wrota ani drgną. Gdy Ty próbujesz uwolnić Tifę, armia Shinry odpiera atak potwora.

Porozmawiaj z Cait Sithem. Wyjdź z pokoju i udaj się na wschód. Znajdziesz się w pobliżu działa. Porozmawiaj z reporterką (okaże się, że to Yuffie) i idź na południe. Biegnij do helikoptera. Znów kierujesz Tifą. Przyciągnij klucz nogami (X), następnie wciśnij: trójkąt, X, X + trójkąt, trójkąt + kwadrat, kwadrat + trójkąt. Zejdź z fotela i wciśnij światełko znajdujące się obok. Spróbuj otworzyć drzwi. Wyjdź przez sufit i po ścianie zejdź na dół. Idź na lufę działa. Czeka Cię tam pojedynek ze Scarlet (wciskaj szybko koło).

Następnie znajdziesz się na pokładzie helikoptera Highwind. Zejdź na dół i idź na mostek. Porozmawiaj ze wszystkimi (głównie z Redem i Cidem). Na koniec pogadaj z pilotem siedzącym samotnie przy sterach (po prawej). Wróć do pokoju operacyjnego i wybierz skład drużyny (jeśli nie będzie tej opcji, to znaczy, że z kimś nie porozmawiałeś). Wróć na mostek i przejmij stery (porozmawiaj z pilotem). Leć na wyspę na południowym wschodzie i udaj się do Mideel.

Podejdź do ludzi stojących na północy. Z ich rozmowy dowiesz się, że Cloud przeżył wypadek i obecnie znajduje się w miejscowej klinice. Niestety, stan jego jest beznadziejny, gdyż uległ silnemu zatruciu Mako. Jako Tifa postanawiasz zostać i zaopiekować się chorym. Reszta drużyny wróci na Highwinda. Z podsłuchanej przez Cait Sitha rozmowy dowiesz się, że Shinra planuje zabranie „ogromnej materii" z reaktorów w Corel i Fort Condor. Za jej pomocą zamierzają zniszczyć meteor. Twoim zadaniem będzie zapobiec ich planom i zabezpieczyć materię.

Nowym liderem zostanie Cid. Od tej pory będziesz sterował tą postacią. Idź do pokoju operacyjnego i ustal skład zespołu. Leć do Corel.

Corel

Udaj się do reaktora. Pokonaj strażników i spróbuj wejść do środka. Spóźniłeś się: z reaktora wyjeżdża właśnie pociąg wiozący materię. Masz 10 minut. Porwij z elektrowni lokomotywę i, jadąc, poruszaj szybko dźwigniami (na przemian trójkąt, góra). Gdy zrównasz się z pociągiem, Twoi bohaterowie automatycznie na niego przeskoczą. Idź do lokomotywy, pokonując stające na drodze potwory. Gdy zdobędziesz pociąg, ustawiaj dźwignie w różnych pozycjach, aż pojazd się zatrzyma. Porozmawiaj z mieszkańcami Corel. Otrzymasz materię Ultima i darmowy nocleg.

Udaj się do Fort Condor i stocz generalną bitwę z wojskami Shinry. Po walce wyjdź na dach fortu (zachodnie drzwi) i zabierz materię Phoenix. Zejdź na dół i porozmawiaj z człowiekiem siedzącym przy stole. Otrzymasz drugą „ogromną materię". Leć do Mideel i udaj się do kliniki. Gdy Ty będziesz rozmawiał z Tifą, miasto zostanie zaatakowane przez Weapon. Tym razem musisz stawić czoło potworowi. Gdy zmusisz go do odwrotu, miasto ogarnie fala wstrząsów. Podczas ewakuacji Tifa i Cloud wpadną do „Lifestream" - strumienia dusz zasilającego planetę w energię. W wyniku tego Tifa znajdzie się w umyśle Clouda.

Kierując dziewczyną, postaraj się przywrócić Cloudowi jego utraconą osobowość. Zacznij od rekonstrukcji wydarzeń sprzed 5 lat (rozmawiaj z postacią na północy, dopóki nie zniknie wizja Niebelheim). Następnie przypomnij Cloudowi noc przy studni i obietnicę, jaką wtedy złożył (postać na zachodzie). Na koniec porozmawiaj z postacią na wschodzie i z małym Cloudem. Gdy wizja się skończy, wróć do iluzji Niebelheim (północ). Gdy Cloud przypomni sobie, co się naprawdę wydarzyło 5 lat temu, wszystkie jego osobowości złączą się w jedną postać (porozmawiaj z nią). Gdy Cloud i Tifa przebudzą się, zostaną zabrani na pokład Highwinda. Porozmawiaj z człowiekiem w pokoju operacyjnym i wybierz skład. Zostaniesz przeniesiony na mostek, gdzie Cait Sith poda Ci lokalizację kolejnej materii - podwodny reaktor w Junon.

Junon

Windą pojedź do miasta. Następnie dojdź do skrzyżowania ulic i udaj się na południe (trwa tam musztra żołnierzy). Zjedź windą na dół i idź na wschód, następnie na południowy zachód i znów na wschód. Skorzystaj z windy i przezroczystą rurą udaj się na północ. Znajdziesz się w czymś w rodzaju windy. Wciśnij przycisk na ścianie. Gdy winda stanie, wyjdź na zewnątrz i przejdź przez pomost. Idź na północ, a następnie na wschód. Gdy dojdziesz do reaktora, materia będzie właśnie transportowana na łódź podwodną. Porozmawiaj z Reno i pokonaj bossa.

Zdobądź łódź (żołnierzy w kabinie weź jako zakładników). Usiądź za sterami (przeczytaj instrukcję obsługi) i zestrzel czerwony okręt wroga. Wypłyń na powierzchnię i udaj się na lotnisko w Junon. Gdy zobaczysz odlatujący samolot Shinry, wróć na łódź, zanurz się i płyń na południe. Znajdziesz wrak czerwonego okrętu wroga, a w nim „ogromną materię". Trochę na północ... i zobaczysz zatopiony samolot. Wejdź do środka i idź w kierunku zachodnim. Zabierz materię Hades i pozostałe rzeczy. W pomieszczeniu na północy również znajdziesz użyteczne przedmioty (zbroja Escort guard, materia Double cut). Wypłyń na powierzchnię, wejdź do Highwinda i leć do Rocket Town.

Rocket Town

Skieruj się w stronę rakiety. Pokonaj strzegących jej żołnierzy Shinry oraz Rude'a i wejdź do pojazdu. Przejdź do pokoju kontrolnego. Po starcie przejdź przez drzwi na wschodzie i wejdź po drabinie. Podejdź do gabloty i wpisz kod: koło, kwadrat, X, X. Zabierz materię i wróć na mostek. Idź na południe, następnie zejdź po drabinie i wejdź do ładowni. Jeden ze zbiorników przewróci się na Ciebie. Wkrótce jednak zjawi się Shera i pomoże. Idź za nią do kapsuły ratunkowej.

Gdy znajdziesz się z powrotem na pokładzie Highwinda, leć do obserwatorium w Cosmo Canyon i porozmawiaj z Bugenhagenem. Pozwoli Ci umieścić „ogromną materię" w swoim modelu Układu Słonecznego. Gdy Cię tam zabierze, podejdź do niebieskiego kryształu. Otrzymasz materię Bahamut ZERO. Zejdź na dół. Zostaniesz przeniesiony na pokład Highwinda. Leć do Forgotten City i na skrzyżowaniu skręć na zachód. Wejdź do jaskini i udaj się za Bugenhagenem. Dowiesz się, że potrzebny jest klucz, leżący obecnie w głębinach morskich. Wróć w okolice Junon i przesiądź się na łódź podwodną. Gdy będziesz na głębokich wodach, zanurz się (X) i płyń w okolice północnego kontynentu. W podmorskiej jaskini odnajdziesz poszukiwany przedmiot. Wróć i oddaj klucz Bugenhagenowi. Gdy zrobi z niego użytek, obejrzyj wizję na wodnym ekranie. Wracaj do helikoptera. Nagle z wody wyłoni się Weapon i zacznie maszerować w stronę Midgar. Musisz go powstrzymać.

Po zabiciu potwora leć do krateru na dalekiej północy. Gdy osiągniesz cel, otrzymasz informację, że Hojo opanował armatę i próbuje z niej wystrzelić. Oznaczałoby to wysadzenie części Midgar. Zawróć i skieruj się do Midgar (wleć tam Highwindem). Gdy wylądujesz, udaj się w boczną uliczkę i porozmawiaj z Cait Sithem. Zejdź do podziemia i dalej na dół schodami, a potem po drabinie. Idź na wschód i zeskocz na dół. Skorzystaj z drabiny. Wejdź do kanału wentylacyjnego. Zabierz Starlight phone i elixir, idź na górę i wejdź do następnego kanału.

Wyjdziesz na tory kolejowe. Przejdź trochę na północ. Pojawią się „Turks" w pełnym składzie. Pokonaj całą trójkę i idź kolejno na północ i zachód. Pokonaj robota sterowanego przez Heideggera i Scarlet, potem idź na północ. Weź Mystile. Skorzystaj ze schodów i udaj się za Cait Sithem. Wejdź na górę i idź na wschód, aż zobaczysz Hojo. Pokonaj wszystkie potwory, w które zamieni się szalony naukowiec i... w ten sposób organiza-

Scan by Vangis 2005

cja Shinry przestaje istnieć. Pozostał już tylko jeden wróg i nadszedł właśnie czas, aby się nim zająć.

Dysk 3

Northern Cave

Wejdź do krateru i zabierz Save crystal. Zejdź po spiralnej rampie. Skacząc po półkach skalnych, idź na dół (gdy jesteś na drugim poziomie, aby dostać się niżej, musisz iść maksymalnie na wschód i tam zeskoczyć). Porozmawiaj z drużyną i powiedz każdemu, gdzie ma się udać (dopilnuj, aby członkowie Twojego zespołu poszli w tę stronę, co Cloud). Zdecyduj się na drogę na lewo. Teraz będziesz mógł wybrać spośród postaci, które poszły „Twoją" trasą. Skorzystaj z Save crystal i zapamiętaj grę.

Idź wybraną drogą, a następnie zejdź na dół (wejście na południowym wschodzie). Idź na południowy wschód, a następnie na południe. Zabierz materię MEGAAll. Udaj się na zachód i podejdź do kamiennych stopni. Dołączy tu do Ciebie cała drużyna. Każdy bohater będzie miał dla Ciebie jakiś przedmiot znaleziony w czasie podróży. Wyznacz swoich towarzyszy i zejdź po stopniach na dół. Wejdź do budynku w kształcie kuli. Stocz trzy finałowe bitwy (Jenova i dwa wcielenia Sephirotha).

Piotr Czupryna



F-22 Raptor (PC)

Naciśnij T i wstukaj:
it's not my fault - koniec misji
never tell me the odds - strzały przeciwnika chybiają
we can rebuild him - naprawa uszkodzeń
there can be only one - niewrażliwość
i'll be back - amunicja i paliwo

FIFA Soccer 98

Zmień imię dowolnego gracza (w menu Player Edit) na jedno z tu podanych - pojawi się dialog „Special Options". Korzystać na własną odpowiedzialność.
eac rocks
johnny atomic
dohdohdoh
urlofus
xplay
footy

G-POLICE (PC)

W głównym menu wstukaj:
PANTALON - wszystkie tajne misje (w menu Training),
DOOBIES - niewyczerpane osłony,
MRTICKY - nieograniczony zapas broni.

Uwaga! Jeśli jeden z dwóch ostatnich trików jest włączony, nie można przejść do następnej misji.
Kody do poziomów:
1 - MADGAV
2 - DOLMAN
3 - SONAGAV
4 - ACEDUF
5 - JOJOGUN
6 - WENSKI
7 - SAEGGY
8 - MAZMAN
9 - DAZMAN
10 - DELUCS
11 - ANDOOOO
12 - KIMBCHS
13 - ANDYMAC
14 - YERMAN
15 - OLLIEB
16 - THEYOLK
17 - TONYMASH
18 - ANDYCROW
19 - BIONIC
20 - TSLATER
21 - IAINTHOD
22 - JONRITZ
23 - CLAIREC
24 - STEVEBOT
25 - ANGUSF
26 - EUANLEC
27 - EDFIRE
28 - STUBOMB
29 - THONBOY
30 - JIMMAC
31 - PUGGER
32 - ROSSCO
33 - CAKEBOY
34 - NIKNAK
35 - SAGLORD

Overboard! (PC)

Hasła do poziomów:
1-2 - statek, czaszka, ryba, kotwica, statek, kotwica
1-3 - statek, kotwica, czaszka, statek, kotwica, ryba
1-4 - czaszka, statek, ryba, kotwica, kotwica, statek
2-1 - ryba, ryba, kotwica, statek, czaszka, kotwica
2-2 - czaszka, kotwica, kotwica, ryba, kotwica, statek
2-3 - ryba, kotwica, statek, statek, statek, czaszka
2-4 - kotwica, ryba, statek, czaszka, czaszka, ryba
3-1 - statek, czaszka, czaszka, ryba, kotwica, czaszka
3-2 - ryba, czaszka, kotwica, ryba, czaszka, ryba
3-3 - ryba, ryba, statek, czaszka, ryba, statek
3-4 - statek, kotwica, statek, ryba, kotwica, ryba
4-1 - czaszka, czaszka, kotwica, statek, ryba, ryba
4-2 - statek, kotwica, czaszka, ryba, ryba, kotwica
4-3 - czaszka, statek, czaszka, czaszka, ryba, statek
4-4 - statek, ryba, statek, ryba, statek, kotwica
5-1 - kotwica, statek, ryba, czaszka, ryba, statek
5-2 - ryba, statek, kotwica, czaszka, statek, ryba
5-3 - statek, ryba, czaszka, kotwica, kotwica, czaszka
5-4 - czaszka, statek, kotwica, ryba, statek, czaszka

Konkursy - rozwiązania

I znowu korzystamy z gościnności żółtych stron, aby podać wyniki konkursów.

Konkurs Overboard! firmy Psygnosis

Rozstrzygnięcie tego konkursu z nr. 1/98 trochę się opóźniło, za co przepraszamy, ale chyba warto było poczekać. Zwycięzcy otrzymają bowiem zestawy firmowe - każdy składa się z **gry Overboard!**, **unikalnej**, **nawodnionej podkładki pod mysz** z naklejką Overboard! oraz **długopisu z pływającym stateczkiem**, którego nie kupi się w żadnym sklepie.

Zdobywcami tych wspaniałych zestawów zostali:
Arkadiusz Besler z Tarnowskich Gór
Michał Nalepa z Chorzowa
Patryk Piętka z Ełku
Paweł Posłuszny z Kocierzewa
Piotr Zając z Warszawy

A oto komplet prawidłowych odpowiedzi:
1. Psygnosis znany jest z wydawania gier na konsolę PlayStation, zatem Overboard!:
   b. obsługuje karty graficzne 3D, gdyż grafika jest wtedy równie doskonała (a może nawet lepsza) jak na konsoli.
2. Overboard! jest jedną z gier Psygnosis należących do nowej generacji. Zapytany o znaczące tytuły Psygnosis na PC, które ukazały się przed Overboard! dyrektor tej firmy, Ian Hetherington powiedział:
   b. „Nie było żadnych, naprawdę. Zdarzyło się kilka przeniesień z PlayStation, ale zostaną one wyparte przez produkty pisane specjalnie na PC, tyle że to kosztowny i czasochłonny proces."
3. W Overboard! sterujesz:
   a. statkiem, który po otrzymaniu bonusa zamienia się w balon.
4. W Overboard! występuje okrągła liczba rodzajów broni i wynosi ona:
   a. 8 - żadnych kłopotów z wyborem, wszak wszystko jest potrzebne.
5. Celem gry Overboard! jest:
   c. tępienie piratów, poszukiwanie skarbów i unikanie potworów morskich mogących skomplikować naszą podróż.

Konkurs okazał się dość trudny. Najwięcej kłopotu nastręczyło pytanie drugie, w którym zazwyczaj była wybierana odpowiedź c (według niej firma Psygnosis zrobiła do tej pory ok. 73 znaczące tytuły na PC).

Zwycięzcom gratulujemy.

Konkurs Sub Culture

W numerze 3/98 ogłosiliśmy wraz firmą L.E.M. konkurs Sub Culture. Po raz pierwszy w historii Gamblera zdarzyło się, że nadeszło 99,58677685 95% poprawnych odpowiedzi. Jedyna osoba, której odpowiedzi nie mogliśmy uznać, najwyraźniej tak zmęczyła się przepisywaniem pytania, że już zabrakło jej sił na dopisanie rozwiązania. Formalnością zatem będzie podanie prawidłowej odpowiedzi, jednak zrobimy to.

Akcja gry Sub Culture toczy się pod wodą.

Spośród uczestników wylosowaliśmy zwycięzców. Szczęście uśmiechnęło się do:
Marcina Krachulca z Łodzi
Macieja Krawczyka z Łodzi
Przemka Kutka z Jeleniej Góry
Piotra Maja z Będzina
Adama Szmidtke z Gdańska
Tomasza Świderskiego z Sopotu
Krzysztofa Tucholskiego z Bartoszyc
Łukasza Wójcika z Kaniowa

Wszystkim zwycięzcom gratulujemy. Oprócz gratulacji otrzymają oni egzemplarze Sub Culture, ufundowane przez firmę **L.E.M.**, dystrybutora tej gry w Polsce.

Pozostałym uczestnikom dziękujemy za udział i zapraszamy do kolejnych konkursów, w których, mamy nadzieję, szczęście im dopisze.

Redakcja

Scan by Vangis 2005

KLUB SPORTOWY GAMBLER

W tej chwili myślicie pewnie tylko o jednym. O Mistrzostwach Świata w Piłce Nożnej. Kto wyjdzie z grup? Jak spiszą się faworyci? Kto sprosta Brazylijczykom? Czy ktoś polegnie w konfrontacji z Iranem? Kto będzie czarnym koniem, a kto czarnym baranem imprezy?

Jeżeli bojkotujecie francuski mundial, zapewne ostrzycie sobie zęby na mecze finałowe ligi NBA. Tam też wchodzi w grę mistrzostwo świata.

A jeżeli losy żadnego z powyższych mistrzostw Was nie obchodzą, przewróćcie lepiej kartkę. W tym miesiącu w Klubie tylko „noga" i „kosz".

Sekcja piłki nożnej

FIFA '98. FIFA '98. FIFA '98. O, znowu FIFA '98. Listy do KSG o wirtualnej piłce nożnej w 95% dotyczą tej gry. Wyraźnie brakuje jej konkurentek. Chociaż nie, jedna by się znalazła. Zgadnijcie, jak się nazywa.

* * *

Wielu ludzi mających słaby sprzęt pragnęłoby pograć w FIFA '98 (i pozostałe gry EA Sports). Oto pośrednie rozwiązanie: należy odinstalować kartę dźwiękową w Windows (samo wyłączenie dźwięku nic nie daje). Na P120 działa tak jak na P166 MMX.

Cobby

Jestem maniakiem gier komputerowych oraz wielkim fanem piłki nożnej we wszelkich jej postaciach. Zrobiłem „nakładkę" do wspaniałej gry FIFA '98. Zastąpiłem ligę malezyjską ligą polską i choć składy nie są nowe (jesień sezonu 97/98), można pograć. Pracuję teraz nad nową wersją update'u. Warto byłoby umieścić „nakładkę" na Waszym CD. Nad ligą polską pracowało wraz ze mną wiele osób, za co im serdecznie dziękuję!

Adaśko (adasko3@friko3.onet.pl.)

PS Najlepsza strona internetowa o FIFA '98 to bez wątpienia „FIFA '98 Online": www.neurogamer.com/fifa98.

Nietrudno się domyślić, że skorzystaliśmy z oferty Adaśka. Na krążku Gamblera 6/98 znajdziecie owoc wielogodzinnej pracy jego zespołu, kolejne bramki z FIFA '98 i NHL '98 oraz kilka „niespodziewanek".

Redakcjo Gamblera!

Kupiłem numer kwietniowy Waszego pisma ze względu na informacje dotyczące VI edycji Gambleriady. I zaraz się mocno wkurzyłem. Jak można było tak idiotycznie dobrać gry do turniejów. Przecież w czerwcu rozpoczynają się Mistrzostwa Świata we Francji. Mogliście w związku z tym zrobić na Gambleriadzie MAŁE MISTRZOSTWA ŚWIATA W KOMPUTEROWEJ PIŁCE NOŻNEJ.

Paweł Mieczkowski

Oddaję głos Alexowi, Honorowemu Prezesowi KSG:

Turnieju w FIFA '98 nie ma z 3 powodów. Po pierwsze, nie chcieliśmy wyprzedzać rzeczywistości. Po drugie, FIFA '98 ma podtytuł „Road to World Cup", zaś przed mistrzostwami powinna się ukazać dedykowana im gra FIFA World Cup '98 - firma IPS CG, polski dystrybutor obu gier, nie była więc specjalnie zainteresowania promowaniem tytułu starszego, skoro ma sprzedawać nowszy. Po trzecie i zasadnicze (i jak rozumiem, to Cię, Czytelniku, najbardziej ucieszy) mogę obiecać, że na jesiennej Gambleriadzie na 99% odbędzie się właśnie turniej World Cup. Byłoby to zarazem ukoronowanie przygotowywanego przez nas konkursu na najładniejszą bramkę strzeloną w tej grze.

Alex

Trio z EA Sports

Zacznę od NBA Live '98. Swego czasu, jeszcze na PlayStation, katowałem NBA Live '97. Gra była kapitalna i stała się jedną z pierwszych pozycji, które kupiłem po nabyciu PC. Jedyną wadą tej wspaniałej gry była dziurawa obrona. Co prawda, przy graniu nie przeszkadzało to zbytnio, jednak dla prawdziwego znawcy i konesera koszykówki była to wada.

Dość jednak rozprawiania o starej wersji, zajmijmy się nową. Pierwsze wrażenia mam mieszane. Jest konkurs rzutów za trzy, w czasie sezonu można rozegrać All Star Game - to plus. Nowe menu lubi się blokować i jest trochę mniej estetyczne od poprzedniego, za to z fajowymi tłami, na których widać gwiazdy NBA - remis. Dodano nowy poziom trudności. Tu się na chwilę zatrzymam. Każdy, kto grał w NBA Live 97, wie, że poziom gry w obronie wzrastał wraz z ogólnym poziomem trudności. Spodziewałem się więc, że na nowym poziomie gra stanie się realistyczna do bólu. Wybrałem najwyższy poziom trudności, kompletuję drużyny (LA Lakers - Utah), konfiguruję sterowanie (i jeszcze raz wybieram poziom trudności), uruchamiam mecz. Piękna grafika robi swoje, wpadam w zachwyt. Pierwsza akcja - Van Exel wchodzi pod kosz obok Malone'a i Ostertaga. Coś jest nie tak - myślę, ale to dopiero pierwsza akcja. Malone wsadem zdobywa dwa punkty. Przyglądam mu się w powtórce. Wygląda jak prawdziwy. Warto było inwestować ogromne pieniądze w komputer, na którym można zobaczyć coś takiego. Rozpoczyna się druga akcja. Piłka do Van Exela, wciskam turbo, wymijam obrońców, wchodzę kelnerem. Coś jest nie tak! Rozgrywam jeszcze kilka meczów, potem wściekły wyłączam komputer. 150 zł za takie coś!

Robię sobie przerwę. Po jakimś czasie uruchamiam grę ponownie, na spokojnie, emocje już opadły. Oglądam demo - cudowne, wspaniałe, majstersztyk! Ponownie przyglądam się grze. Stała się potwornie prosta. Dziurawa obrona sprawia, że tacy zawodnicy, jak Van Exel czy Iverson są nie do zatrzymania. Co ciekawe, zauważyłem, że twórcy gry teoretycznie zróżnicowali zdolności zawodników w porównaniu z poprzednią wersją. Jednak w praktyce, czyli podczas meczu, umiejętności poszczególnych zawodników ulegają wyrównaniu w górę. Wyczuwa się tylko różnice w szybkości i celności rzutów, a to chyba trochę mało.

Podsumowując: gra jest słabsza, niż się spodziewałem. Nie twierdzę bynajmniej, że jest zła. Za to pełna kontrastów. Trochę mnie dziwią wysokie oceny wystawiane w różnych czasopismach komputerowych. Ciekawe, czy zgodzisz się z moją subiektywną oceną, która wynosi 5/10. Z góry uprzedzam, że tylko gry wybitne przekraczają siódemkę, a dziewiątki nie dostał nikt (i pewnie długo nikt nie dostanie).

NHL '98 jest wspaniała. Nie będę się rozpisywał. Jej jedyną wadą jest brak aktualnych składów, ale Wasz patch zamieszczony na lutowym krążku załatwił i tę sprawę. Moja ocena: 7/10.

FIFA '98 jest dobra. Ładna grafika, dużo drużyn, ciekawa rozgrywka. Ma jednak dwie wady. Po pierwsze: duża liczba przerw w grze, animacji, na których zawodnik ustawia piłkę, kłóci się z sędzią itp. Na początku to się podoba, później przeszkadza. Drugą, dla mnie poważną wadą, jest to, że słabeusze wygrywają z potentatami. Jako przykład przytoczę eliminacje i sam turniej finałowy Mistrzostw Świata. Eliminacje wygrałem bez problemu (grałem oczywiście drużyną polską na najwyższym poziomie trudności - nie lubię półśrodków), gdyż Włosi i Anglicy pogubili punkty w meczach z Gruzją i Mołdawią. Dość powiedzieć, że drugie miejsce zajęli Gruzini. Już w czasie turnieju, po wyjściu z trudnej grupy i pokonaniu Słowacji, w ćwierćfinale trafiłem na San Marino, ekipę, która w poprzedniej rundzie zdeklasowała Paragwaj 5:0 (co na to Janusz Wójcik?). Chyba nie muszę wyjaśniać, ile gra traci na grywalności przez takie coś. Inny przykład - gram Realem Madryt w lidze hiszpańskiej, jestem liderem, a wiceliderem jest Sporting Gijon! Tak, ten sam, który w aktualnym sezonie zdobył 6 punktów w 24 meczach! Tę grę oceniam na 6/10.

Najlepszą grą sportową pozostaje Sensible Soccer. Każdy, kto w nią nie grał, niech szybko nadrabia zaległości. Jest naprawdę wspaniała. Z niecierpliwością czekam na najnowszą wersję tego przeboju. Jednak boję się, że przeżyję kolejne rozczarowanie. Ciekawe, jak producenci najnowszego Sensible'a rozwiążą problem licencji. Przecież gra słynęła z ogromnej liczby drużyn i zawodów, w których można było uczestniczyć (pamiętacie EUFA CUP?).

Muszę już kończyć. Let's play hockey/soccer/basketball (niepotrzebne skreślić).

Sebastian Szachnowski

Sekcja koszykówki

Jestem fanatykiem koszykówki od kilku lat, lecz wirtualny basket poznałem dopiero po zakupie NBA '98. Po dwóch tygodniach gry doszedłem do wniosku, że najnowsza koszykówka EA Sports jest banalnie łatwa.

Na poziomie Rookie wygrywa mecze nawet mój czteroletni braciszek. Starter także nie jest w stanie zmusić do wysiłku przeciętnego gracza. Odpalając grę na All Star, też się zawiodłem. Mój stosunek zwycięstw do porażek w sezonie zasadniczym wyniósł 21:3, a playoffy nie sprawiły mi żadnych problemów. Poziom Superstar okazał się pestką i wcześniej wspomniany stosunek wyniósł 20:4.

Próbowałem ostro kombinować ze składami, ale jak na złość wygrywałem, a wirtualni przeciwnicy okazali się niegodnymi odzwierciedleniami graczy z NBA. Jedyny ratunek to gra w sieci lub pojedynek na jednym komputerze z wymagającym, żywym przeciwnikiem. Niestety, ani modemu, ani godnego rywala nie „posiadam".

Podsumowując: NBA '98 to gra prosta, a momentami wręcz banalna. Godne podziwu są grafika, statystyki i interfejs.

Grex Boe

I to wszystko w tym miesiącu. Na mnie już czas. Chłopaki nie będą długo czekać i zaczną mecz beze mnie. Pora się ruszyć i wyjść na dwór. Wam radzę zrobić to samo.

Kristoff, piszący również na stronie: www.gambler.com.pl.
kristoff@gambler.com.pl

Scan by Vangis 2005



Otrzymuję mnóstwo listów zaczynających się od słów: „Tyle miejsca marnujecie na kwestie piractwa" czy „Ile można w kółko pisać o piractwie?", po czym autorzy poświęcają kilka stron, by dokładnie wyłuszczyć swój pogląd na tę sprawę. W tym miesiącu tylko jeden list poświęcony temu zjawisku i to króciutki, więc mam nadzieję, że nie będzie powodów do narzekań.

Listy wybierał, kastrował i znaczył

don Pedro z Doliny Dumania

Czas Chaosu

Chyba powinienem zacząć, tak jak kiedyś PrzemAs, swoją drogą mój imiennik: „Prawdopodobnie nie jestem typem przeciętnego czytelnika Waszego pisma...". Ale dalszy ciąg będzie inny. Mam 13 lat i proszę się nie śmiać, bo to nie jest dowcip [Nie ma z czego, każdy miał kiedyś trzynaście lat, oprócz Alexa, który zawsze był 60-latkiem – don Pedro].

Nie czytuję Bravo ani Popcornu, nie słucham Spice Girls ani Just 5, nie lubię Rambo ani Erasera. Lubię dobre książki, np. Tolkiena, Feista, Zahna i Carda, kocham Pratchetta. Słucham rapu (ale nie Liroja), czasem tego, co popularne (ostatnio Madonna – Frozen), a czasem napatoczy mi się Metallica. Niezależnie od tego, co dalej napiszę, proszę Was: potraktujcie mnie poważnie! [Jasne! – don Pedro]. Kiedy kumpel pokazał mi jakiegoś Gamblera, bodajże z 1995 r., stwierdziłem, że inni nie mają szans. Ten sam kumpel przerzucił się ostatnio na konkurencyjne pisemko, ale ja będę Was czytał, dopóki Piekło nas wszystkich nie pochłonie. Co prawda, bez Randalla i starej szaty graficznej nie jest to ten sam Gambler, ale wcale nie jest przez to gorszy.

Muszę nawiązać do tekstu P.M.B. Pierrezy „Chałos". Po jego przeczytaniu pomyślałem: cholera, ten facet chyba czyta w moich myślach! Co prawda, dopiero teraz naprawiłem e-mail, ale ten list chciałem wysłać już w sekundę po przeczytaniu lutowego VARIA'tkowa. Na rynku brakuje dobrych gier, gier z pomysłem. Zdarzają się rodzynki w rodzaju Jedi Knight, ale to kropla w morzu chały.

Ostatnio wyszperałem gdzieś gierkę Ancient Domains of Mystery. Jest to freeware, półtoramegowy rolplej. Nie ma w nim dźwięku, a grafika jest w trybie tekstowym, ale ta gra ma DUSZĘ. Ma to coś, co kiedyś przyciągało ludzi do Dune 2, Betrayal at Krondor, Syndicate. W dzisiejszych czasach nie robią już takich gier. Niech Was nie zmyli mój wiek. Ja pamiętam Prince of Persia, Indiana Jones 4 czy wspomnianą już Syndicate. Pamiętam erę Chaosu. Pierreza pisze, że „najmłodsze z tych mamutów nie mają nawet dowodów osobistych". Facet! Najmłodsze z tych mamutów nie mają prawa jazdy! Znam kilku gości, którzy do tych mamutów się zaliczają, a mają 12–15 lat! Mam nadzieję, że czytacie między wierszami, ale napiszę wprost: PAMIĘTAJCIE O CHAOSIE! Umieszczajcie na CD od czasu do czasu jakieś gry w stylu Ancient Domains of Mystery. Mogą być nowe, ale niech przypominają ludziom o chaosie. Na pewno w sieci da się znaleźć kilka jednomegowych gier freeware.

KrOoP-NiCk (aragil@free.polbox.pl)

Takie listy działają jak balsam na moją zbolałą duszę. Okazuje się, że nie tylko we mnie większość nowych gier budzi rozczarowanie i znużenie. Ot, zagrać chwilę (czasem dłuższą) i zapomnieć. Gdzie te miesiące spędzane nad Dune 2 czy Cywilizacją, serią Might & Magic czy Beholderami. Czasem wypryśnie jakiś rodzynek, ale procent gier, jak to nazwałeś, z Duszą, jest dużo mniejszy niż kiedyś. A może to nam jest za dobrze? Może oferta gier jest za duża i wybrzydzamy jak ten osiołek z bajeczki, który nie mógł wybrać pomiędzy owsem i sianem? W każdym razie chciałbym czasem mieć naturę ZooltaRa (a piszę to wyjątkowo bez złośliwości): prawie każdą nową grę okrzykiwać siódmym cudem świata i rąbać ocenami powyżej 90%, jak pociskami z kałasza.

Konsole nie dla goryli

Do napisania listu skłoniła mnie lektura Gamblera 3/98, a właściwie listu czytelnika podpisanego jako JtG („Konsole dla goryli"). Jestem głównym informatykiem w dużej firmie, z wieloletnią praktyką. Z komputerami mam styczność od czasów ZX Spectrum, pracę magisterską pisałem przy wykorzystaniu komputera QM, później był XT, AT, 386SX itd. aż do Pentium Pro (dual) i Pentium II, które służą mi w pracy, w szczególności do obliczeń i składu tekstu.

Ponadto administruję niewielką siecią z serwerem firmy SUN z systemem operacyjnym Solaris. (...) Nie są mi obce problemy związane z grami komputerowymi, a to za sprawą syna, który przez pewien czas grał na PC. Niedawno kupiłem mu konsolę i jestem z tego faktu bardzo zadowolony. Autor listu „Konsole dla goryli" pisze: „Jeżeli chcesz mieć poważne gry, kup PC. Będziesz miał więcej, szybciej i taniej."

Nie zgadzam się z tym zupełnie. Ani „więcej", ani „szybciej", a już na pewno nie „taniej". Chyba że autor miał na myśli cenę płyty. Jeżeli chodzi o „więcej", to na PSX jest naprawdę dużo gier (również strategicznych), a na bieżąco pojawia się chyba nie mniej niż na PC. Jeżeli chodzi o „szybciej", to nie wiem, o jakie „szybciej" chodzi. Czy „szybciej", czyli najpierw na PC, później na PSX (nieprawda, znam wiele sytuacji odwrotnych), czy „szybciej", czyli płynniejsza grafika na PC niż na PSX (również nieprawda, gdyż nowe gry mają takie wymagania sprzętowe, że zaprzecza to trzeciemu stwierdzeniu, a mianowicie: taniej). Wielu moich znajomych kupiło PC, bo jest to „jedno ze szczytowych osiągnięć cywilizacji", a poza tym zakup można było sobie odpisać od dochodu przy rozliczeniach podatkowyych. I co? Po roku komputery te w zasadzie nie nadają się do tego, żeby cokolwiek (gry) na nich odpalić, z wyjątkiem oprogramowania standardowego (Win 95, Microsoft Office itp.). Wymiana podzespołów, która mogłaby zapewnić przyzwoite działanie nowych gier, to koszt zakupu mniej więcej konsoli z kilkoma gierkami dla osłody.

(...) Jeśli PC ma służyć komuś tylko do grania, to współczuję mu, a właściwie jego rodzicom, bo Waszymi czytelnikami w przeważającym stopniu są ludzie młodzi, bez własnych pieniędzy. Jak się popatrzy na minimalne wymagania nowych gier, to przeważa Pentium powyżej 100, 16 MB RAM i inne bajery (tylko, jak to jest z minimalnymi wymaganiami, większość z nas wie), a jak kupię grę na konsolę, to jestem pewien, że będzie wszystko O.K. i nie muszę się martwić o to, co jest w środku.

Marek Jabłoński
(marek@kfb-lx.p.lodz.pl)

Ceny PC oraz konieczności dokonywania rozszerzeń nie należy demonizować. Ja mam nowy komputer od stycznia 1997 r. i jedyny zakup, jaki mnie czeka to Voodoo2. Swoją drogą, dobrze było nie spieszyć się i nie kupować zwykłego Voodoo, bo różnica jest jak między małem fiatem a rakietą transgalaktyczną :-) [A że nie mogłeś normalnie grać w większość hitów ostatniego półrocza to Cię już nie obchodzi? – Alx]. Ceny procesorów spadają tak szybko jak liście na jesieni (może i szybciej), a komputer, o którym piszesz (P100) można kupić za równowartość paczki papierosów i butelki piwa. Inna rzecz, że taki sprzęt będzie miał duże kłopoty z „uciągnięciem" bardziej zaawansowanych gier [czytaj: „wszystkich, które się pojawiają" – Alx]. Wadą konsol jest bardzo drogi software, a gry komputerowe można już kupić za 19 złotych (ja wiem, jakie gry, no, ale można).

Scan by Vangis 2005

Uwaga! Help, please!

Przygotowuję tekst o tym, jak komputerowa rzeczywistość (czy raczej nierzeczywistość) miesza nam się z realnym życiem. Kiedy usłyszałem kilka historii (np. jak pierwszą myślą mijającego pieszych kierowcy, który całą noc grał w Carmaggedon, było: „Spudłowałem!", czy też jak gość, wchodząc do knajpy, zrobił unik pod wywietrznikiem, by nie zostać trafionym z rakiety), pomyślałem, że na pewno jest ich znacznie, znacznie więcej.

Dlatego wszystkich, którzy sami przeżyli coś takiego lub znają podobne zdarzenia z opowieści proszę o kontakt pod adresem jacek@gambler.com.pl (lub o standardowy list do redakcji).

CyberBubel?

W numerze marcowym Gamblera zamieściliście krótką informację – tekst o nowym wynalazku Logitecha, CyberManie 2. Jako osobnik stale ciekawy nowości, kiedy trafiła się okazja (kumpel dostał toto w prezencie) postanowiłem CM2 wypróbować. Streszczając: TOTALNA KLAPA! To rzecz tak fatalna, że wydatek rzędu 300 złotych jest dla mnie nie do przyjęcia. Ale ad rem.

Po pierwsze: absolutnie nie nadaje się ten wynalazek dla leworęcznych (a ja właśnie jestem mańkutem)!!! Dzwoniłem nawet do Tornado, ale osoba, która odebrała telefon, mimo najszczerszych chęci (nie pamiętam nazwiska, ale był to bardzo miły pan) nie była mi w stanie powiedzieć, czy istnieje wersja dla „lewusów". W każdym razie nie było jej na składzie.

Po drugie – ergonomia ergonomią, ale jest to rzecz (bo trudno to nazwać joystickiem) przeznaczona wyłącznie do użytku na stole. W rękach trzymać jej, z oczywistych powodów, się nie da, a oparta na kolanach przenosi każdy przypadkowy ruch na manetkę. Tak się składa, że miejsce na moim biurku z PC to rzecz cenna i trudna do uzyskania.

Po trzecie: straszliwa dokładność i czułość. Każde drgnięcie ręki powoduje ruch, a skalibrowanie poniżej pewnego poziomu daje okropną „drewnianość", czyli trzeba się naprawdę przyłożyć, coby CM zadziałał.

Po czwarte – to urządzenie bardzo wyspecjalizowane (nie do końca jest to wada). Moim zdaniem ABSOLUTNIE NIE NADAJE SIĘ DO SYMULATORÓW! Próby latania za jego pomocą na EF 2000, Su-27 (oraz w przypływie rozpaczy na Strike Commanderze) kończyły się nieodmiennie używaniem wyrazów powszechnie uznanych za obraźliwe. Bardzo ciężko jest utrzymać jedną pozycję dzioba przez kilkanaście sekund (cały samolot na skutek drgań ręki „myszkuje" na boki), co utrudnia strzelanie rakietami pp krótkiego zasięgu i dogfight z użyciem działka. Także przy lądowaniu manewrowanie wymaga mocnych nerwów i stacji danych telemetrycznych w głowie, żeby przeliczyć, o ile zmieniające się co chwilę odchylenie zniesie maszynę z linii pasa. Do gier FPP nawet nie podchodziłem, nie mogąc rozsądnie skonfigurować poruszeń bohatera. Duke zataczał się jak pijany, a rozrzut przy strzelaniu miał niczym bateria katiusz. Dla mnie „standardowa" konfiguracja była koszmarem. Rzeczywiście, CM2 sprawdził się przy Descencie i (rzecz zaskakująca!) przy MechWarior 2, gdzie co prawda konfiguracja była lekko „niezdroworozsądkowa", ale Herc zdecydowanie zyskał na wigorze. Podsumowanie: jeśli lubisz strzelanki i masz za dużo kasy oraz jesteś praworęczny – kup. Po męczarniach na początku, wrażenia potem są niezłe. Jeśli jesteś, nie daj Boże, mańkutem i lubisz symulatory – lepiej zainwestuj w solidny joy lub Thrustmastera.

Marcin „Srebrna Łza" Jankowski
silver@ocean.univ.gda.pl;
www.ocean.univ.gda.pl/~silver

Redaktorzy – piraci

Czy wiecie, jakie przekręty dzieją się w branży? Jeden z redaktorów (może nie jeden?!) miesięcznika [OCENZUROWANO], niejaki [OCENZUROWANO] jest najzwyklejszym piratem na giełdzie komputerowej we Wrocławiu. Przerabia konsole PSX tak, aby czytały piraty i sprzedaje piracki soft. Wyobraźcie sobie, że 5 kwietnia na giełdzie dostępny był piracki Tekken 3 (NTSC)!

Na giełdzie piratów na PSX i PC jest full. Pojawiają się dużo szybciej od oryginalnych gier w wersji PAL. Na przykład jest już: Bushido Blade 2, Gex 2, Klonoa, Diablo, Dead or Alive, Gran Turismo, In The Zone 3, Total NBA 98, ISSPRO 3. Niewiarygodne, prawda? Rozumiem, że jesteście pismem raczej dla pecetowców i może Was piractwo na konsole nie obchodzić, ale dla mnie jest to historia co najmniej szokująca. Szanuję Was za to, że nie popieracie piractwa (niektóre pisma je promują). Gamblerze – tak trzymaj.

[Podpis był, ale zastrzeżony do wiadomości redakcji – don Pedro]

Szokuje fakt, że redakcja zatrudnia gościa, który jest oficjalnym piratem. Nie wierzę, że jego szef o tym nie wie, bo w komputerowym światku wiadomości rozchodzą się szybko. Widać rzecz mu nie przeszkadza. Może nawet pomaga, bo mają w redakcji tani stuff dla pracowników i autorów.

Antyporno

Chciałem napisać kilka słów odnośnie listu „Wstydzę się!" (4/98). Otóż ja również od razu zauważyłem ten tak niepozorny element (nawet dwa) rzeczonej reklamy [dziewczyna wielkości znaczka pocztowego z nagim biustem – don Pedro]. Uznaję ją jednak za znak obecnych czasów i nie przyszłoby mi do głowy pisanie z tego powodu listu czy chowanie Gamblera przed dziećmi.

Wkurzyła mnie natomiast odpowiedź na list, moim zdaniem nieprawdziwa i nie na temat [huh! – don Pedro]. Po pierwsze, nie jest prawdą, że oferta jest „przytłoczona" innymi. Na tle innych jest wyeksponowana tak samo jak program dla dzieci tuż obok. Po drugie, nie ma znaczenia, czy 21-letni człowiek przygląda się zdjęciu z lupą i czy nie powinien przerzucić się na Ciuchcię. Tu chodziło o DZIECI. Po trzecie, nie ma sensu pisać „d*.*", jeżeli kilka stron dalej zamieszcza się całą kolekcję tytułów, które w każdym anglojęzycznym kraju uszłyby za bardziej wulgarne niż „dupa" u nas. Po czwarte i najważniejsze: rozmiary obrazka ani to, czy dziewczyna jest naga, czy ubrana, nie mają nic do rzeczy. Takie zdjęcia bywały już w Gamblerze większe, kto od dawna czytuje, ten wie.

Problemem jest moim zdaniem sama pornografia, która wbrew pozorom ma niewiele wspólnego z nagością czy seksem. Jest ich nędzną kopią, której ja przynajmniej wolałbym swoim dzieciom zaoszczędzić wraz z kalectwem uczuciowym potrzebnym do jej oglądania. Myślę, że Gambler mógłby się spokojnie obejść bez tej jednej kontrowersyjnej reklamy. Nie wiem, ile na niej zarobiliście, ale z listu pana Tomka wynika, że właśnie straciliście co najmniej jednego czytelnika.

Michał

Jeżeli kalectwo uczuciowe miałoby już zostać czymś spowodowane, to nie nagim biustem ładnej dziewczyny, ale zasadami moralnymi propagowanymi przez gry typu Grand Theft Auto, Postal czy Carmaggedon. Zawsze twierdziłem, że od widoku kochającej się dziewczyny groźniejszy jest widok tej samej dziewczyny zabijanej młotkiem.

Dystrybutorzy gier z numeru 6/98

Scan by Vangis 2005

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 25 82 02
StarCraft – 165 zł

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Dark Omen – bd
F-15 – bd
Lords of Magic – bd
Star Wars: Rebellion – bd
World Cup 98 – bd

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
Balls of Steel – 129 zł
Battlezone – 159 zł
Black Dahlia – 179 zł
Dark Colony:
The Council Wars – 79 zł
Dark Reign:
Rise of the Shadowhand – 79 zł
Final Fantasy VII (PSX) – 219 zł
Wet: The Sexy Empire – bd

L.K. Avalon
35-959 Rzeszów 2
skr. poczt. 66
tel. (017) 852 27 07
Reah – 159 zł
Wyspa 7 skarbów – bd

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
Battleground 8:
Prelude to Waterloo – 145 zł
iPanzer '44 – bd
Liberation Day – bd
SEGA Touring Car
Championship – 160 zł

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
Journeyman Project 3:
Legacy of Time – bd
TOCA Touring Car
Championship – 175 zł
Tomb Raider:
Unfinished Business – bd

Optimus Pascal Multimedia S.A.
43-300 Bielsko-Biała
ul. Wyspiańskiego 10
tel. (033) 11 75 71
Encyklopedia człowieka – 169 zł

Optiums S.A.
33-300 Nowy Sącz
ul. Nawojowska 118
tel. (018) 43 77 97
Zagadki Lwa Leona – 39 zł

Windpol
Warszawa
ul. Tamka 37
tel. (022) 635 00 71
Starożytne cywilizacje – bd

bd – brak danych

Spis ogłoszeń

Albion ..... str. 77
Artem ..... str. 42
ArWal ..... str. 9
CD Projekt ..... str. 3, 9
CD Projekt Plus ..... str. 15
L.E.M. ..... str. 41, 67
L.K. Avalon ..... str. 85
MATT ..... str. 93
MediaSoft ..... str. 61
Megaus ..... str. 75
Multi-Styk ..... str. 98
Net Seller ..... str. 77
Optimus ..... str. 2
Panasonic ..... str. 39
PWN ..... str. 73
Sony ..... str. 100
Stanford ..... str. 77
Stawicki ..... str. 99
TimSoft ..... str. 4–5
User ..... str. 89
Wirtualny Świat ..... str. 11

PRENUMERATA!
GAMBLERA
to ciekawa lektura
i mnóstwo fantastycznej zabawy



Sprawdź, ile oszczędzisz:

12 wydań - **80 zł** zamiast 132 zł
GAMBLER CD

12 wydań - **31 zł** zamiast 51,60 zł
GAMBLER

Dajemy Ci gwarancję:

- **Regularnej dostawy** każdego zamówionego i opłaconego numeru
- **Doręczenia czasopisma** pod wskazany adres
- **Pokrycia kosztów wysyłki**
- **Stabilności ceny** dokonanej przedpłaty
- **Ciekawej lektury** i fantastycznej zabawy

Szczegółowych informacji udziela
Sekcja Sprzedaży
ul. Stępińska 22/30
00-739 Warszawa
tel./fax 0-22/4151121, 4103374
e-mail: prenumerata@lupus.waw.pl

Pokwitowanie dla wpłacającego

ZŁ . . . . . GR . . . . .

słownie . . . . . .

. . . . . Wpłacający

. . . . . Adres Wpłacającego

. . . . . Odbiorca Prenumeraty

. . . . . Adres Odbiorcy

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

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel

. . . . . podpis przyjmującego

Pobrano opłatę
zł . . . . .

Odcinek dla posiadacza rachunku

ZŁ . . . . . GR . . . . .

słownie . . . . . .

. . . . . Wpłacający

. . . . . Adres Wpłacającego

. . . . . Odbiorca Prenumeraty

. . . . . Adres Odbiorcy

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

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel

. . . . . podpis przyjmującego

Pobrano opłatę
zł . . . . .

Odcinek dla poczty / banku

ZŁ . . . . . GR . . . . .

słownie . . . . . .

. . . . . Wpłacający

. . . . . Adres Wpłacającego

. . . . . Odbiorca Prenumeraty

. . . . . Adres Odbiorcy

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

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel

. . . . . podpis przyjmującego

Pobrano opłatę
zł . . . . .

Odcinek dla banku

ZŁ . . . . . GR . . . . .

słownie . . . . . .

. . . . . Wpłacający

. . . . . Adres Wpłacającego

. . . . . Odbiorca Prenumeraty

. . . . . Adres Odbiorcy

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

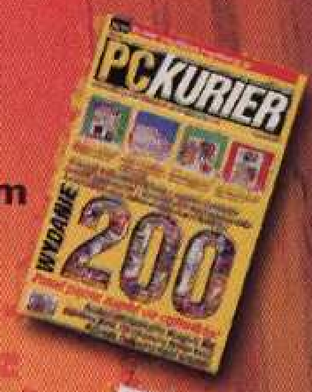
nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel

. . . . . podpis przyjmującego

Pobrano opłatę
zł . . . . .

OFERTA WYDAWNICTWA LUPUS



PCkurier - wysokonakładowy dwutygodnik informacyjny, największe prasowe źródło technicznych i ekonomicznych danych o polskim i światowym rynku komputerowym; opisuje aktualności, strategie i produkty komputerowe.



ENTERCD - ilustrowany miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom, prezentujący opisy sprzętu i oprogramowania oraz wyniki testów porównawczych; co miesiąc 2 krążki CD-ROM zawierające poszukiwane oprogramowanie shareware i ciekawe wersje demonstracyjne; dla prenumeratorów tematyczne wydania specjalne miesięcznika - gratis.



GAMBLER - wysokonakładowy, barwny miesięcznik dla pasjonatów gier komputerowych; obok recenzji gier PC CD-ROM w piśmie stałe miejsce mają działy: sprzętowy, publicystyka, nowości oraz temat numeru: obszerny, przekrojowy artykuł na dany temat; co miesiąc wydawana jest wersja z płytą CD zawierającą najnowsze, najmodniejsze wersje demonstracyjne gier, patche i update'y oraz programy użytkowe.



CADCAM FORUM - specjalistyczny miesięcznik prezentujący systemy wspomagające pracę inżynierów CAD/CAM/CAE oraz GIS. Nad merytoryczną stroną czasopisma czuwa Rada Programowa CADCAMforum złożona z profesorów - specjalistów w poszczególnych dyscyplinach technicznych, leżących w kręgu zainteresowań czasopisma.



TELECOMforum - miesięcznik, bardzo szeroko prezentujący tematykę telekomunikacji, jej aspektów technicznych, rozwiązań prawnych i ich wpływu na rozwój gospodarki; Przedstawia problemy związane z funkcjonują-cymi w Polsce sieciami telekomunikacyjnymi i działalnością istniejących operatorów, wprowadzaniem nowych technologii i rozwiązań systemowych, wzbogacaniem oferty usług telekomunikacyjnych, itp. Czytelnik znajdzie tu ciekawe informacje począwszy od tradycyjnego telefonu impulsowego do satelitarnej łączności komórkowej, od miedzianego kabla do cyfrowej łączności radiowej;



NETforum - miesięcznik prezentujący tematykę sieci komputerowych, dostarczający profesjonalnej informacji o charakterze merytorycznym, przeglądowym i promującym. Przedstawia nowy sprzęt sieciowy, opisuje technologie i protokoły sieciowe, zajmuje się nowoczesnymi metodami ochrony danych w sieciach LAN, WAN i MAN, prezentuje ogromne możliwości Internetu.

Wszystkim Czytelnikom życzymy ciekawej lektury.

Kupon ważny do 15 czerwca 98r.

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

1-sza pren. wstaw X

	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)
PCkurier		13 wydań 26 zł 26 wydań 52 zł	
ENTER CD		12 wydań 80 zł	
GAMBLER		12 wydań 31 zł	
GAMBLER CD		12 wydań 80 zł	
TELECOM FORUM		12 wydań 33 zł	
CADCAM FORUM		12 wydań 33 zł	
NET FORUM		12 wydań 33 zł	
			suma

☐ proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 15 czerwca 98r.

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

1-sza pren. wstaw X

	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)
PCkurier		13 wydań 26 zł 26 wydań 52 zł	
ENTER CD		12 wydań 80 zł	
GAMBLER		12 wydań 31 zł	
GAMBLER CD		12 wydań 80 zł	
TELECOM FORUM		12 wydań 33 zł	
CADCAM FORUM		12 wydań 33 zł	
NET FORUM		12 wydań 33 zł	
			suma

☐ proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 15 czerwca 98r.

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

1-sza pren. wstaw X

	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)
PCkurier		13 wydań 26 zł 26 wydań 52 zł	
ENTER CD		12 wydań 80 zł	
GAMBLER		12 wydań 31 zł	
GAMBLER CD		12 wydań 80 zł	
TELECOM FORUM		12 wydań 33 zł	
CADCAM FORUM		12 wydań 33 zł	
NET FORUM		12 wydań 33 zł	
			suma

☐ proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 15 czerwca 98r.

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

1-sza pren. wstaw X

	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)
PCkurier		13 wydań 26 zł 26 wydań 52 zł	
ENTER CD		12 wydań 80 zł	
GAMBLER		12 wydań 31 zł	
GAMBLER CD		12 wydań 80 zł	
TELECOM FORUM		12 wydań 33 zł	
CADCAM FORUM		12 wydań 33 zł	
NET FORUM		12 wydań 33 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

Scan by Vangis 2005

MediaSoft

Sklep
czynny codziennie:
pon -pt 10-20
sob-niedz 11-19

(022)6285269 Marszałkowska 28
00-576 Warszawa

Sony PlayStation Nintendo 64 PC CD Akcesoria

Od 1 czerwca 2 razy większa powierzchnia sklepu !!!

Teraz również super bogata oferta akcesoriów i programów użytkowych.

PC CD

- Ponad 200 gier i programów multimedialnych
- Programy użytkowe, specjalistyczne
- Prezentacja na dwóch monitorach

PC Akcesoria

- Joysticki , głośniki - wielki wybór
- Myszy , filtry ,dyskietki , CDR-y , kable ... i wiele innych
- Akceleratory graficzne , karty dźwiękowe

Sony PlayStation™

- Około 100 tytułów - nowości i klasyka w atrakcyjnych cenach
- Akcesoria : mamy wszystko !!!

NINTENDO® 64

- Gry w systemach PAL i NTSC
- Akcesoria

Game Boy™

- Około 50 gier
- Akcesoria: zasilacze, pokrowce, lupy ...
- Wymiana i wypożyczalnia

WYSYŁKA

(022) 628-52-69

Jeśli nie możesz odwiedzić nas osobiście (a szkoda...) Zadzwoń lub napisz (prześlemy Ci naszą ofertę) i zamów interesujący Cię towar. Zrobimy wszystko abyś otrzymał go jak najszybciej . Nam zależy na naszych klientach !

Komis i raty

Jeśli masz gry (PSX , N64), których chcesz się pozbyć - przyjdz do nas - pomożemy Ci je sprzedać !

RATY-konsole JUŻ za 70,00 PLN. Natychmiastowy kredyt.

Odbiór nawet po 45 minutach

Pamiętaj o nas MediaSoft

Scan by Vangis 2005



„Star Trek" prawie nie pokazuje śmierci, bólu, uciekającego w próżnię powietrza...

Właściwie należałoby za motto tekstu przyjąć cytat, znany zapewne większości Czytelników, rozpoczynający się od słów: „Kosmos. Ostateczna granica." Jednak słowa Roddenberry'ego znacznie lepiej oddają istotę popularności Star Treka.

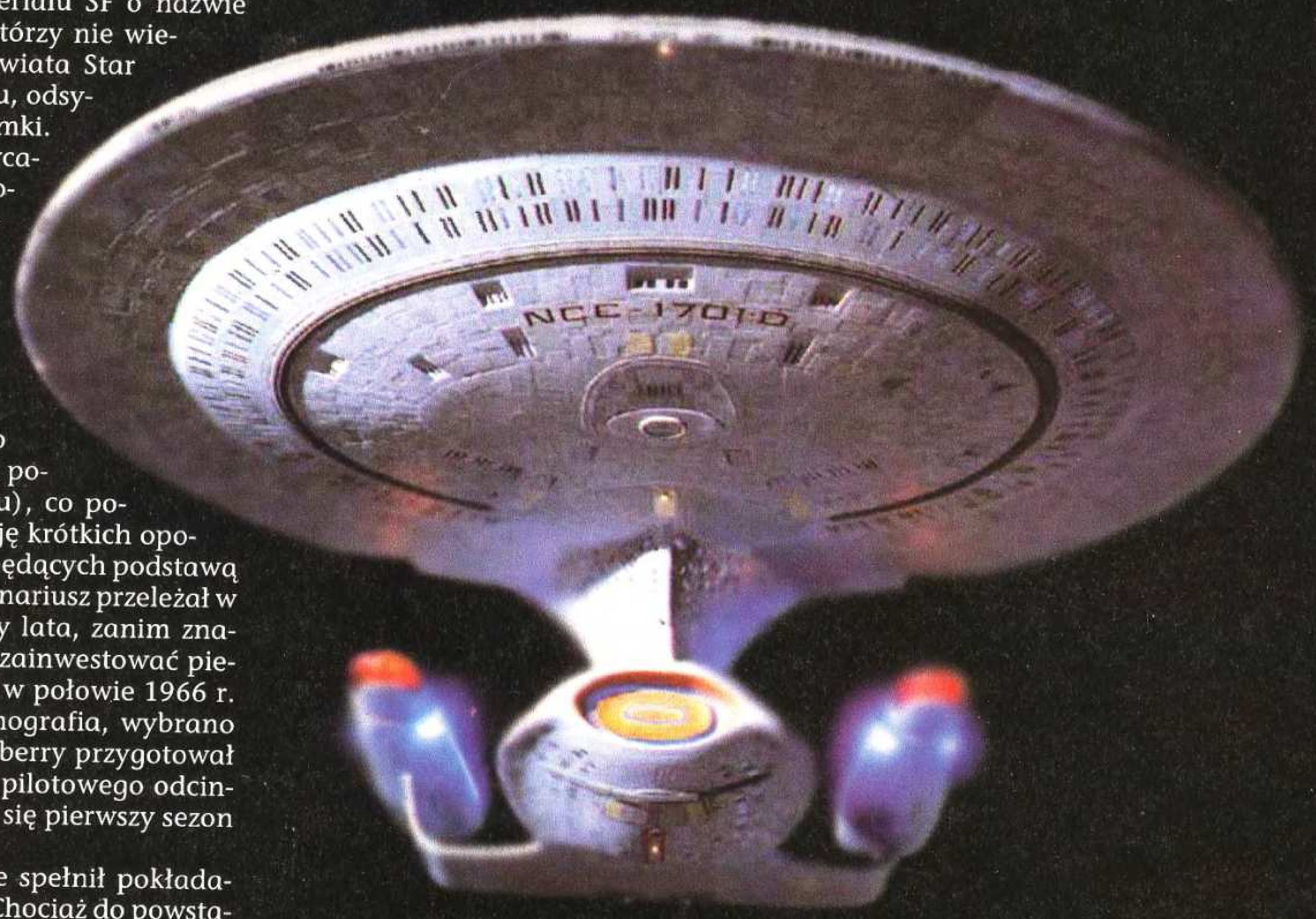
Przenieśmy się w późne lata 60. Oto w 1966 roku byłemu pilotowi cywilnemu zajmującemu się pisaniem scenariuszy telewizyjnych udało się namówić kierownictwo wytwórni Paramount do realizacji nowego serialu SF o nazwie „Star Trek". Tych, którzy nie wiedzą nic na temat świata Star Treka i fabuły serialu, odsyłam do stosownej ramki.

Film „Star Trek" wcale nie był bardzo nowatorski. Roddenberry wykorzystał popularny już wówczas schemat space-opery, dodając wątek statku kosmicznego samotnie podróżującego po wszechświecie (stąd pochodzi nazwa serialu), co pozwoliło na konstrukcję krótkich opowieści fabularnych, będących podstawą każdego odcinka. Scenariusz przeleżał w szufladzie ponad trzy lata, zanim znalazł się ktoś skłonny zainwestować pieniądze. Mniej więcej w połowie 1966 r. gotowa już była scenografia, wybrano aktorów, zaś Roddenberry przygotował dokładny scenariusz pilotowego odcinka serialu. Rozpoczął się pierwszy sezon emisji.

Niestety, serial nie spełnił pokładanych w nim nadziei. Chociaż do powstania niektórych odcinków emitowanych w pierwszym i drugim sezonie przyczyniło się nawet kilku znanych autorów SF – Theodore Sturgeon, Jerome Bixby, Robert Bloch czy Norman Spinrad – oceniany był przez krytyków dość nisko, a oglądalność nie należała do rewelacyjnych. Wiele osób określało serial „Star Trek" jako miałki, bez wigoru.

Trudno się z tym nie zgodzić. Popatrzmy choćby na listę głównych bohaterów. Załoga statku Enterprise została skompletowana zgodnie ze wskazówkami „politycznej poprawności". Mamy więc Azjatę, Murzynkę, znajdzie się też Rosjanin (podporucznik Chekov), a nawet przedstawiciel obcej rasy, Mr. Spock (członek załogi zachowujący się w sposób najbardziej naturalny). Do tego doszedł obowiązek dołączania do każdego odcinka „moralnego przesłania", co nie każdemu (a już szczególnie dorosłym widzom) musiało się podobać. Ze „Star Treka" szydził nawet Stanisław Lem – jemu najbardziej nie odpowiadała sterylność wnętrz USS Enterprise i niezwykła delikatność fabuły (w „Star Treku" w zasadzie nie pokazuje się śmierci, bólu, uciekającego w próżnię powietrza itp.).

Serial „Star Trek" utrzymywał dość nierówny poziom w 1966 i 1967 roku.



Star Trek

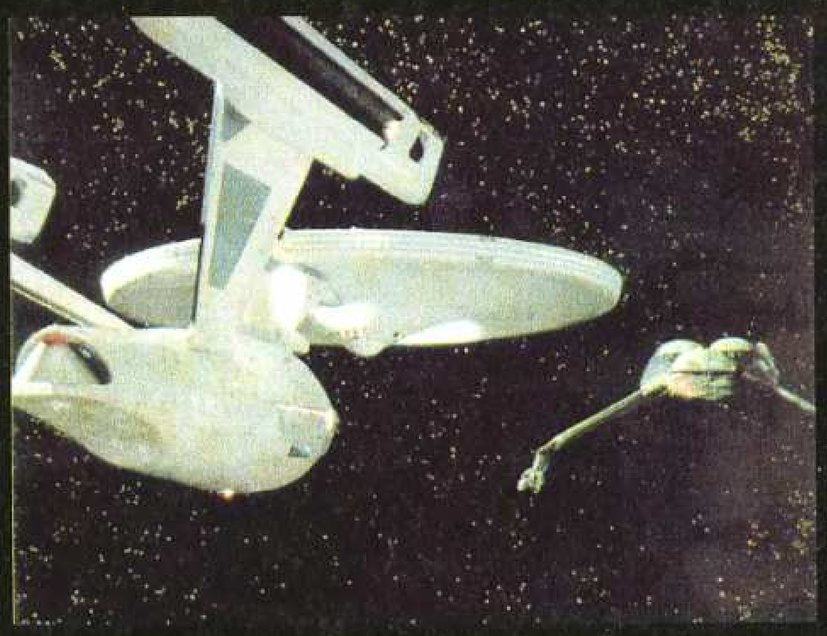


„Człowiek jest niezwykłym stworzeniem o ogromnym potencjale i mam nadzieję, że Star Trek pomógł nam uświadomić sobie, jacy możemy być, jeśli będziemy wierzyć w siebie i w swoje możliwości".

Gene Roddenberry

Scan by Vangis 2005

Fani „Star Treka" znani są pod nazwą Trekkies.



Trzeba jednak przyznać, że wśród wielu niezbyt udanych odcinków trafiały się także perełki – np. „The Menagerie" (pilot serialu, nakręcony ponownie w formie dwóch odcinków serii) oraz „City on the Edge of Forever" – które otrzymały nagrodę Hugo.

W trzecim sezonie emisji jakość kolejnych odcinków gwałtownie pogorszyła się. Wielu autorów zrezygnowało z przygotowywania scenariuszy (z bardziej znamienitych został jedynie Jerome Bixby), produkcją serialu zajął się Fred Freiberger, fundusze na scenografię i efekty specjalne zostały zmniejszone i w końcu w roku 1968 (jeszcze przed lotem Apollo 11) zakończono produkcję. Nie oznacza to jednak, że przerwano sprzedaż nakręconych odcinków. Serial powtarzano w Stanach Zjednoczonych kilkanaście razy, zakupiło go także wiele innych krajów. Myślę, że do tej pory sprzedano na niego więcej licencji niż na „Next Generation".



Każda emisja zwiększała szeregi fanów serialu, którzy niewielką początkowo liczebność z nawiązką rekompensowali aktywnością. Organizowano konwenty, wydawano czasopisma. Pojawiły się też zabawki związane ze „Star Trekiem". Ich produkcja wkrótce przerodziła się w prawdziwy przemysł, przeznaczony nie tylko dla dzieci. Produkowano kompletne uniformy i fragmenty ekwipunku, zaś kilka przedsiębiorczych osób zbudowało nawet pełnowymiarowe repliki mostka USS Enterprise. Pewną ciekawostką są też magazyny pornograficzne nawiązujące do serialu – chociaż do tej pory żaden z występujących w serialu aktorów nie dał się namówić na stosowną sesję fotograficzną.

Świat Star Treka

Na ten temat napisano już kilkadziesiąt książek, istnieją nawet multimedialne przewodniki po statku Enterprise, zaś każda gra komputerowa zawierająca słowa Star i Trek w tytule obowiązkowo zawiera mniejsze lub większe kompendium o uniwersum Star Trek. Podam więc tylko garść informacji, stanowiących absolutne minimum wiedzy niezbędnej kandydatom na Trekkies.

Otóż w połowie XXI wieku, już po III wojnie światowej, niejaki Zefran Cochran wynajduje eksperymentalny napęd Warp, pozwalający na pokonanie bariery światła. Próba praktycznego zastosowania kończy się nad podziw dobrze – napęd działa zgodnie z przewidywaniami. Na dodatek podczas próbnego lotu dochodzi do spotkania z obcą cywilizacją. W efekcie powstaje Federacja Planet oraz Floty Gwiezdnej, ponieważ (jak zwykle) kosmos okazuje się niezbyt przyjazny.

Przeskakujemy teraz trzysta lat i lądujemy w wieku XXIV, na pokładzie statku USS Enterprise. Statek jest olbrzymi – jego załoga liczy kilkaset osób. Zwykle obserwujemy jedynie poczynania dowództwa, a szczególnie kapitana, Jamesa Kirka. Statek przemierza otchłań kosmosu, od czasu do czasu trafiając w jakieś interesujące miejsca, gdzie niemal obowiązkowo dochodzi do spotkania z istotami pozaziemskimi. To daje pretekst do nakręcenia kolejnego odcinka serialu.

Załoga statku USS Enterprise czasami musi toczyć bitwy z owymi formami życia (przy użyciu takich systemów statku, jak torpedy fotonowe i fazery lub broni ręcznej – także fazerów), czasem prowadzi konwersację (bariery językowe praktycznie nie mają tu znaczenia), wreszcie udaje się na powierzchnię planety czy na pokład wrogiego statku dzięki transporterowi teleportacyjnemu (eksploracja terenów o warunkach nieodpowiednich dla ludzi nie jest prowadzona – stąd brak skafandrów kosmicznych). Warto wspomnieć, że najczęstszym przeciwnikiem ludzi jest rasa Klingonów, o podobnym poziomie rozwoju techniki, choć reprezentująca znacznie niższy poziom etyczny. Wszystkie przygody kończą się zwycięstwem załogi Enterprise (najpóźniej w drugim odcinku).

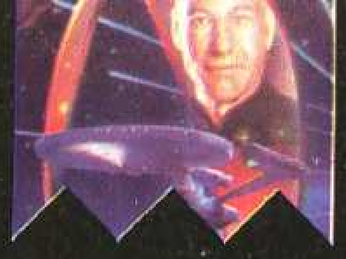
Załoga USS Enterprise kończy dość marnie – opowiada o tym film „Star Trek Generations". Przeskakujemy 80 lat, by znaleźć się znów na statku Enterprise. Tym razem jest to jego czwarta wersja, o unowocześnionym wyglądzie i przestronniejszych wnętrzach. Możliwości techniczne statku pozostają jednak w zasadzie nie zmienione, jedynym istotnym dodatkiem jest Holodeck tworzący światy wirtualne ku uciesze i dla relaksu członków załogi. Sytuacja galaktyczno-polityczna zdążyła się zmienić – jednym z członków załogi jest klingoński oficer, tym razem występujący po naszej stronie i dowodzący systemami uzbrojenia. Spotykani wrogowie także się trochę zmienili – Klingonów zastąpiła rasa Romulan, zaś głównym przeciwnikiem są rasy stojące ciut wyżej od ludzi, np. owadopodobna (w sensie struktury społecznej) rasa Borgów.



Naszkicowany przez Roddenberry'ego świat Star Treka zaczął nabierać coraz wyraźniejszych kształtów za sprawą autorów SF. Zajmowali się oni przerabianiem scenariuszy na książki, ale także pisaniem zupełnie nowych powieści osadzonych w świecie filmu. James Blish opublikował ponad dziesięć zbiorków z adaptacjami poszczególnych odcinków, napisał także powieść „Spock Must Die". Z innych znanych twórców SF, którzy wydali książki o tej tematyce, warto wymienić Grega Beara, Joego Haldemana i Vondę McIntyre.

Rosnąca popularność starzejącego się już serialu zmusiła wytwórnię Paramount (a także sieć NBC, do której trafiał „Star Trek") do nakręcenia dalszej części. Dość niespodziewanie zdecydowano się na serial animowany o tej samej nazwie, dziś znany jako „Star Trek: Animated". Głosów postaciom rysunkowym użyczyli „oryginalni" aktorzy. Załogę USS Enterprise poszerzono o dwóch oficerów: Arexa i M'Reen, którzy nie pojawili się w żadnym „zwykłym"





odcinku. Nic dziwnego – koszty ich charakteryzacji byłyby dość wysokie, oboje bowiem są istotami „mocno" pozaziemskimi. Serial został wyemitowany w telewizji w latach 1973–74. I znów nie stał się wielkim hitem, choć podobno udało mu się wypracować jakiś zysk.

Stało się oczywiste, że serial animowany to tylko przystanek na drodze do kontynuowania „Star Treka" w poważniejszej formie – w przeciwnym wypadku kierownictwu Paramount Pictures groziłoby utonięcie pod stertami listów od wzburzonych fanów, dla których w owym czasie ukuto już nazwę – Trekkies.

Zdecydowano się zatem na produkcję filmów pełnometrażowych. Co prawda, budżet niezbędny do ich realizacji był



większy niż dla serialu, ale i ryzyko porażki mniejsze. Rzeczywiście – wprawdzie żaden z filmów nie okazał się żyłą złota, ale pieniądze nie zostały wyrzucone w błoto. W ten sposób w 1987 r. dokonała się wreszcie reinkarnacja „Star Treka" w nowej oprawie i z nowymi aktorami. Akcja rozgrywała się w 80 lat po wydarzeniach z pierwszego serialu.

„Star Trek: The Next Generation"

Zastosowanie powyższego „triku czasowego" było niezbędne – od zakończenia





„The Menagerie" oraz „City on the Edge of Forever" to odcinki–perełki, które otrzymały nagrodę Hugo.

produkcji „Star Treka" upłynęło już prawie dwadzieścia lat. Czas nie oszczędził ani aktorów, ani scenografii. O ile ci pierwsi mogli jeszcze od biedy występować (po zrzuceniu nadwagi), to jednak gadżety techniczne, budzące zachwyt trekkies w latach 60., należało koniecznie wymienić.

Owe wirtualne osiemdziesiąt lat, jakie dzieli oba seriale, pozwoliło także uniknąć ataków fanów poprzedniej części – wszelkie pretensje dało się zbić uniwersalnym argumentem: „postęp techniczny". Jednocześnie był to okres na tyle krótki, że nie stracono podbudowy „ideologicznej" stworzonej przez „Star Treka". Słynne słowa: „Where no man has gone before" pozostawiono, zastępując (w duchu bardzo szeroko pojętego kosmopolityzmu) słowo „man" słowem „one".

Wydaje się, że „Star Trek: The Next Generation" jest lepszy od poprzednika – otrzymał nawet (za tzw. całokształt) dość ważną nagrodę Emmy. Wielu może powiedzieć, że to zasługa rozwoju techniki – lepsze efekty specjalne robione tym samym kosztem. Nie jest to jednak czynnik najważniejszy – serial zawsze był bardziej nastawiony na problemy etyczne i moralne niż na epatowanie efektami wybuchów i animacji statków kosmicznych. W takim wypadku największe znaczenie ma gra aktorów. Na tle Patricka Stewarta, grającego kapitana nowego USS Enterprise, i Brenta Spinera (android Data, pełniący tę samą rolę co Mr. Spock), załoga Statku NCC–1701A wypada dość blado. Jedynym wyjątkiem jest tu chyba Leonard Nimroy, grający charakterystyczną postać Spocka w starym „Star Treku". Poza tym od czasu do czasu przez jakiś odcinek przewinie się aktor z tak zwanego mainstreamu: Whoopi Goldberg w roli barmanki czy też John DeLancie jako enigmatyczna, potężna, ale w sumie sympatycz-



na postać Q. Efekt podobny jak po dodaniu przyprawy Knorra do nie najsmaczniejszej zupy.

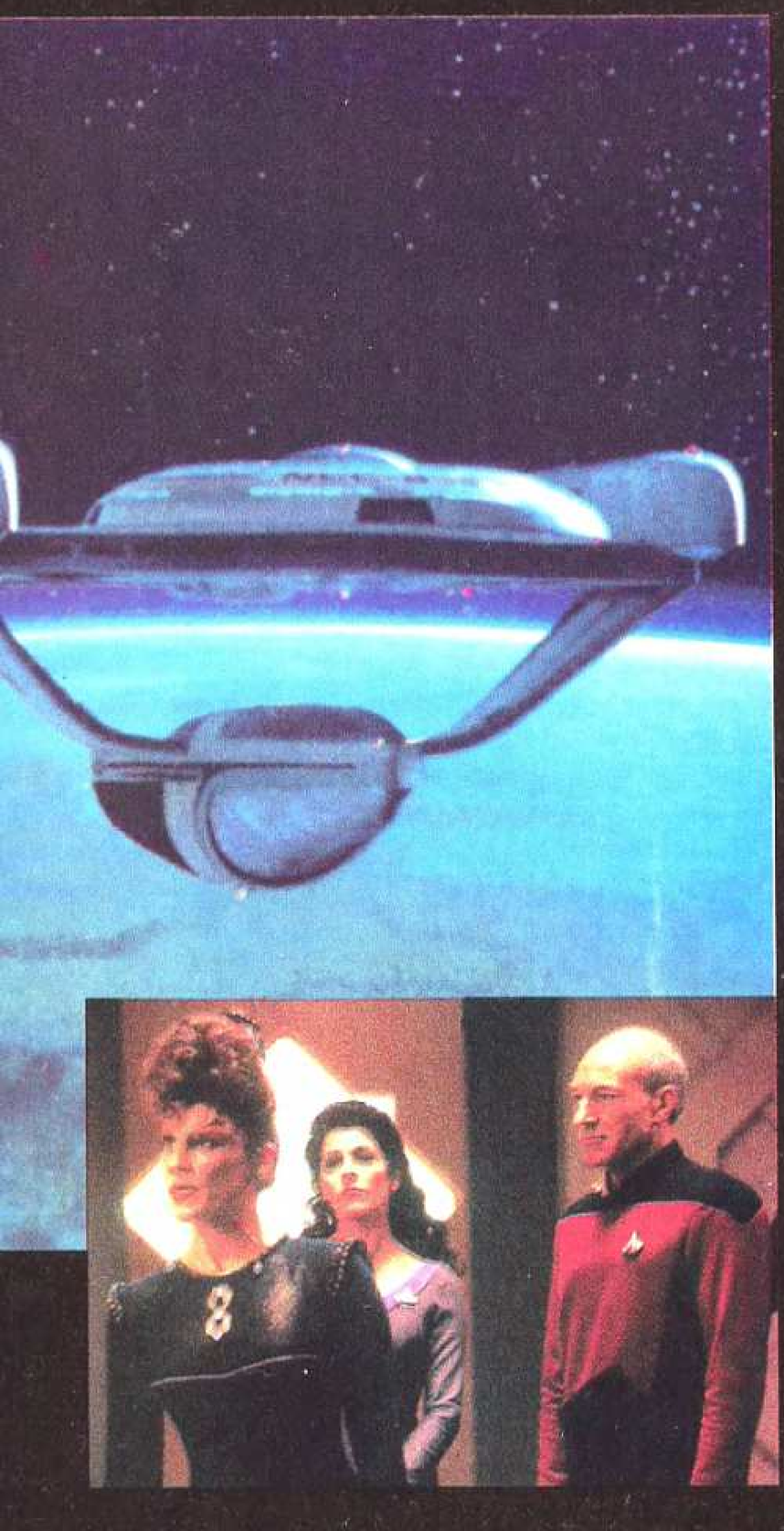
Kolejne odcinki „Star Trek: The Next Generation" tworzone są niemal nieprzerwanie od 1987 roku. W tym czasie popularność serialu wzrosła na tyle, że zdecydowano się rozpocząć równoległą produkcję dwóch innych, których akcja rozgrywa się w tym świecie. Chodzi tu o „Star Trek: Deep Space 9" i „Star Trek: Voyager". W ich tworzeniu nie brał udziału Roddenberry – zmarł w 1991 r. Zresztą pod koniec lat 80. stracił już zainteresowanie serialem, choć w dalszym ciągu oficjalnie piastował stanowisko koproducenta i czasem doradzał Rickowi Bermanowi oraz Michaelowi Pillerowi, czuwającymi nad powstawaniem kolejnych odcinków.



Śmierć twórcy serii nie wyszła na dobre nowym częściom – stanowczo braku-



Scan by Vangis 2005



je im tego „ducha", jakim przesiąknięte były poprzednie dwa. Całkowicie zmieniono obsadę aktorską, i to na osoby niezbyt doświadczone, co więcej, zwiększono ładunek „politycznej poprawności" w scenariuszach odcinków. W „Star Trek: Voyager" kapitanem statku jest kobieta, zaś kolor skóry dowódcy stacji kosmicznej Deep Space 9 bynajmniej nie jest biały. Nie mam uprzedzeń rasowych, ale ten dobór postaci wydaje się robiony na siłę. W ramach „budowania międzyplanetarnego pokoju" zwiększono także udział Obcych – w „Deep Space 9" zdarzają się nawet odcinki, w których główni bohaterowie nie są ludźmi.

Każdy z nas ma teraz doskonałą okazję do porównań – telewizja Polsat nadaje właśnie serial „Star Trek: Deep Space 9", zaś TVN – „Star Trek: The Next Generation". Na dodatek w takiej samej częstotliwości, czyli codziennie. Godziny nadawania nie są dobrane zbyt szczęśliwie, ale dzięki magnetowidom nie jest to wielki problem.

„Star Trek: The Motion Picture"

„Star Trek" stał się niemal archetypem serialu SF i widać to nawet w pełnometrażowych filmach o tej tematyce. Każdy sprawia wrażenie rozszerzonego odcinka i z małymi wyjątkami są to produkcje niskobudżetowe. Za reżyserię i



scenariusze wielu z nich odpowiedzialni są aktorzy grający w serialu, np. Leonard Nimroy (scenariusz do „Star Trek VI: Undiscovered Country" i reżyseria „Star Trek III i IV") czy Jonathan Frakes (reżyseria „Star Trek VIII: First Contact"). Tego rodzaju wycieczki na grunt innych profesji z reguły nie wychodzą filmom na dobre i, niestety, sprawdza się to także w tym przypadku.

Do tej pory powstało sześć filmów związanych z pierwszym serialem, jeden odwołujący się do serii „Next Generation" oraz jeden, który leży na pograniczu – „Star Trek Generations". Spina on ze sobą obie części serialu – występuje w nim kapitan James T. Kirk (William Shatner) oraz kapitan Jean Luc Picard (Patrick Stewart), zaś przeskoczenie osiemdziesięciu lat dzielących obie serie okazuje się niczym dla potężnych sił drzemiących w ciemnych zakamarkach kosmosu. Jest to także ostatni film pokazywany w Polsce i chyba najlepszy, także dzięki aktorom, m.in. Malcolmowi McDowellowi i Whoopi Goldberg.

Ostatni z nakręconych filmów, „First Contact" jakoś nie dotarł na nasze ekrany, a i w wypożyczalniach wideo rzadko można go spotkać. Świadczy to o znacznie mniejszej sile fanklubów Star Treka w Polsce niż w Europie Zachodniej (nie mówiąc o USA) – gdy ogłoszono, że ósma część nie będzie u nas wyświetlana, akcje protestacyjne były niemrawe i



bardzo szybko o nich zapomniano. Pozostaje jedynie nadzieja, że następna pozycja, której tytułu nie zna na razie nikt, a do której zdjęcia rozpoczęto w kwietniu, nie podzieli tego losu.

Gry komputerowe i RPG

Jak już wspomniałem, ze Star Trekiem związany jest cały przemysł rozrywkowy. Skoro zaś produkowane są zabawki, komiksy, książki i modele, prowadzone są nawet kursy języka klingońskiego (!), to muszą powstawać także gry. I tak jest w istocie, choć – biorąc pod uwagę popularność serii – liczba gier komputerowych i RPG nie jest wcale przytłaczająca. Szczególnie widać to w przypadku RPG.



Sztandarowym tytułem jest tu oczywiście system Star Trek – tylko że, w zasadzie, nikt już w niego nie gra i dawno nie był wznawiany. Trochę lepiej wygląda sytuacja systemu Prime Directive. Stosunkowo nowy, oparty na „ST:TNG" i dość popularny w Stanach, jednakże w Polsce można na palcach policzyć osoby, które posiadają jakiekolwiek podręczniki do niego. W dużo lepszej sytuacji są miłośnicy rozgrywek wojennych – Star Fleet Battles, gra pozwalająca na rozgrywanie bitew w skali taktycznej, należy do najbardziej znanych i czasem można ją spotkać na rodzimych giełdach.

Wydawać by się mogło, że gry komputerowe oparte na starym serialu nie powinny istnieć – w końcu pierwsze produkty powstały pod koniec lat 70., a szczyt popularności serialu przypadł na przełom lat 60. i 70. Okazuje się jednak, że filmy pełnometrażowe podtrzymały entu-

Naszkicowany przez Roddenberry'ego świat Star Treka zaczął nabierać coraz wyraźniejszych kształtów dzięki autorom SF.





zjazm fanów (a może na odwrót) i w efekcie jedna z pierwszych gier komputerowych traktuje właśnie o Star Treku. Mowa tu o V-Treku (były także różne mutacje nazywane X-Trek, STrek, czy też po prostu Trek), grze napisanej około 1981 roku, czyli na długo przed powstaniem serialu „ST:TNG". Jak się łatwo domyślić, ogranicza się ona do trybu tekstowego i jest prościutką grą strategiczną. Dowodzisz statkiem Enterprise i rozprawiasz się w wrażymi jednostkami klingońskimi.

Strony internetowe

www.startrek.com
www.dialcom.com.pl/startrek
www.kki.net.pl/startrek
Istnieje także StarTrek Webring, warto sprawdzić na www.webring.org.

Historia współczesnych gier wykorzystujących motywy Star Treka (no proszę – nawet my, gracze, musimy wprowadzić podział na starożytność i czasy nowożytne) rozpoczyna się w 1986 roku. Wtedy to na PCW Show firma Firebird reklamowała grę Star Trek: The Rebel Universe, zbudowawszy stoisko w kształcie mostka USS Enterprise. Ówczesny rynek gier komputerowych trapiły te same bolączki co dzisiaj – w końcu gra ukazała się z dwuletnim opóźnieniem i nie odniosła sukcesu rynkowego, choć oczywiście fani rzucili się na nią jak na ciepłe bułeczki. Główny problem polegał jednak na tym, że producent przez owe dwa lata skoncentrował się na stronie artystycznej przedsięwzięcia (czyli grafice i muzyce) i trochę zaniedbał grywalność.

Star Trek: The Rebel Universe wprowadziła schemat powtarzany we wszystkich, znanych mi, późniejszych produktach związanych ze Star Trekiem. Rozgrywka podzielona jest na dwie części: strategiczną, w której znajdujemy się na mostku Enterprise i zajmujemy nawigacją, prowadzeniem walki czy też negocjacjami z napotkanymi statkami, oraz taktyczną, będącą dość zwyczajną przygodówką, w której gracz kieruje członkami zespołu teleportowanego na powierzchnię planety. Ponieważ ta druga część jest dużo ważniejsza, całość wypada określić mianem prostej przygodówki. Dzięki możliwości kierowania całym statkiem i dużej swobodzie wyboru miejsca teleportacji członków załogi, gra jest nieliniowa, na dodatek istnieje możliwość zakończenia jej na kilka sposobów.

Pozostałe gry serii Star Trek dość dokładnie kopiują ten schemat. Różnią się jedynie oprawą graficzną i muzyczną (np. w Star Trek The Next Generation: A Final Unity wprowadzono pełną digitalizację wszystkich wypowiedzi) oraz częścią przygodową. W Star Trek: Generations wykorzystano na przykład engine First Person Perspective. Wielu graczy uznało to niemal za zdradę, choć przecież jest to zgodne z panującym obecnie na rynku trendem.

Zakończenie

Popularność Star Treka to jeden z fenomenów kultury masowej i z pewnością wiele osób napisze o nim bardzo poważne prace. Nie będę więc bawił się w socjologa, próbując dokładnie analizować jego źródła.

Zresztą w tej chwili trudno przewidzieć, jaka będzie przyszłość serialu i związanego z nim przemysłu. Wydaje mi się jednak, że – ponieważ już mamy do czynienia z przemysłem – Star Trek żyć będzie długo. Można się tylko obawiać, że życie to było bardzo intensywne i trochę wyczerpało możliwości świata Roddenberry'ego. Oznaczałoby to konieczność podłączenia do jakiejś kroplówki...

Piotr Gawrysiak

Podziękowania
dla Piotra Rolińskiego
za wiele
cennych informacji
na temat
„Star Treka".

Aktorzy pierwszych serii
• „Star Trek"
Captain James T. Kirk – William Shatner
Mr. Spock – Leonard Nimoy
Mr. Sulu – George Takei
Scotty – James Doohan
Ensign Chekov – Walter Koenig
Lieutenant Uhura – Michelle Nichols
• „Star Trek: The Next Generation"
Captain Jean Luc Picard – Patrick Stewart
Data – Brent Spinner
First Officer Riker – Jonathan Frakes
Counsellor Troi – Martina Sirtis
Lieutenant Worf – Michael Dorn
Dr Crusher – Gates McFadden
Wesley Crusher – Wil Wheaton

Rejestracje statków
Enterprise (NCC1701-A), „Star Trek"
Enterprise (NCC1701-D), „Star Trek: The Next Generation"
Voyager (NCC74656), „Star Trek: Voyager"
Space Station Deep Space 9 (DS9), „Star Trek: Deep Space 9"

Lista seriali
„Star Trek" (1966-68)
„Star Trek: Animated" (1973-74)
„Star Trek: The Next Generation" (1987)
„Star Trek: Deep Space 9" (1994)
„Star Trek: Voyager" (1995)

Lista filmów
„Star Trek The Motion Picture" (1979), reżyseria – Robert Wise, scenariusz – Harold Livingstone i Alan Dean Foster
„Star Trek II: The Wrath of Khan" (1982), reżyseria – Nicholas Meyer, scenariusz – Jack Sowards i Harve Bennett
„Star Trek III: The Search for Spock" (1984), reżyseria – Leonard Nimoy, scenariusz – Harve Bennett
„Star Trek IV: The Voyage Home" (1986), reżyseria – Leonard Nimoy, scenariusz – Leonard Nimoy i Harve Bennett
„Star Trek V: The Final Frontier" (1989), reżyseria – William Shatner, scenariusz – William Shatner i Harve Bennett
„Star Trek VI: The Undiscovered Country" (1991), reżyseria – Nicholas Meyer, scenariusz – Denny Flinn, Nicholas Meyer, Leonard Nimoy, Lawrence Konner, Mark Rosenthal
„Star Trek VII: Generations" (1994), reżyseria – David Carson
„Star Trek VIII: First Contact" (1997), reżyseria – Jonathan Frakes, scenariusz – Rick Berman, Brannon Braga, Ronald Moore
„Star Trek IX" (w produkcji, planowane zakończenie zdjęć – wrzesień 1998), reżyseria – Jonathan Frakes, scenariusz – Michael Piller i Rick Berman

Gry komputerowe
• nawiązujące do „Star Trek"
V-Trek
The Rebel Universe
25th Anniversary
• nawiązujące do „Star Trek: The Next Generation"
Final Unity
Judgment Rites
Generations
Academy
Borg (w przygotowaniu)
Secret of Vulcan Fury (w przygotowaniu)

SAY GOOD-BYE TO YOUR FRIENDS AND FAMILY.

scan by Vangis 2005

QUAKE II MISSION PACK: THE RECKONING™
15 nowych, nigdy wcześniej nie widzianych poziomów, pełnych nowych przeciwników oraz broni służącej do ich anihilacji.

Spotkaj luminescencyjne podwodne formy życia, stalagmity, stalaktyty i inne zapierające dech w piersiach twory natury.



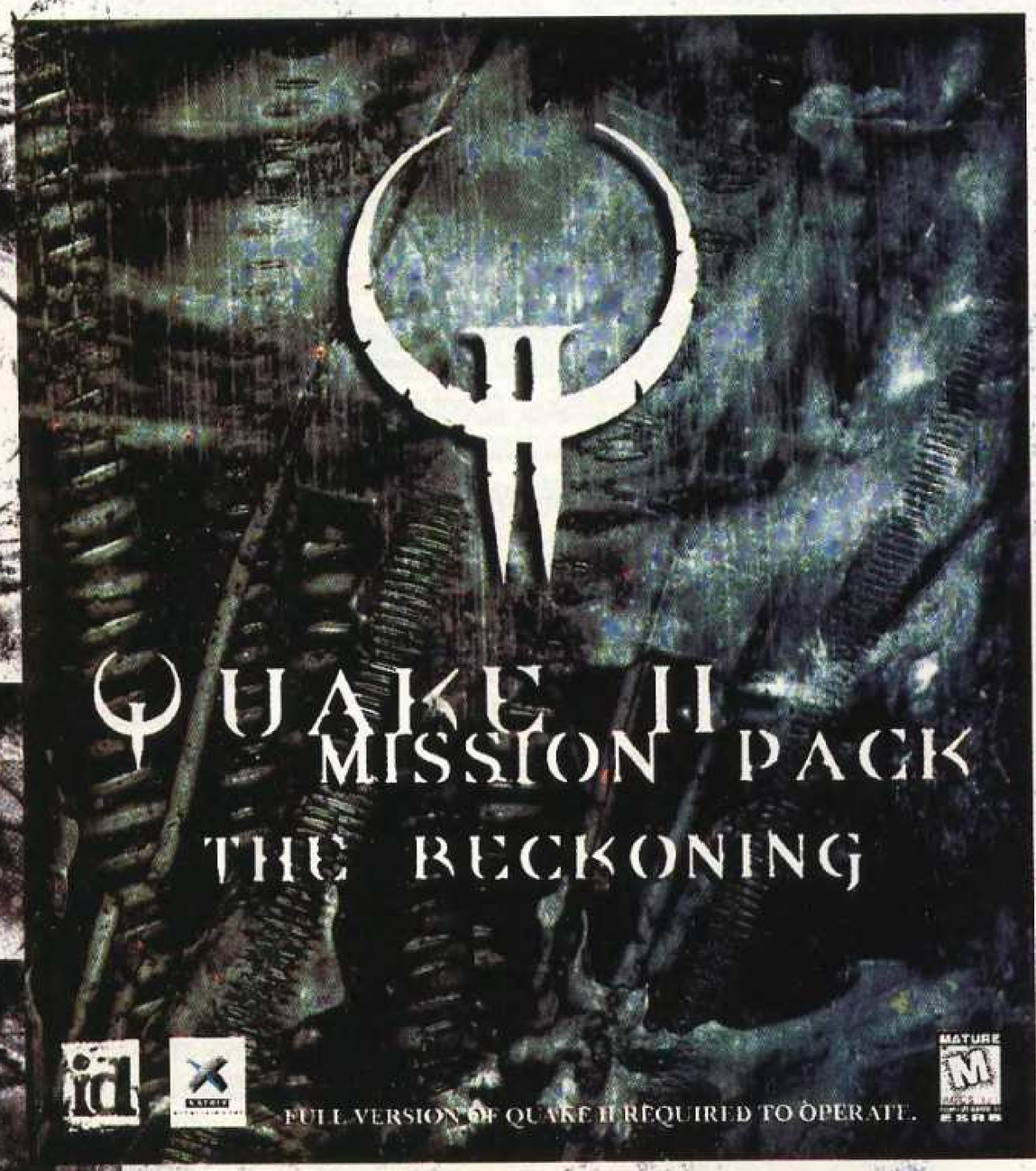
Będąc prawie nie do wykrycia, te szybkie jak błyskawica *stwory*, będą wyłaniać się z cienia i polować na Ciebie z niezwykłą zaciekłością.

Pułapki, które zamieniają przeciwników w pożywienie dla gracza.





YOU WON'T BE SEEING THEM FOR A WHILE.



JEDYNY OFICJALNY I AUTORYZOWANY PRZEZ id SOFTWARE, PAKIET MISJI DO QUAKE II.™

Wyłączna dystrybucja w Polsce
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA
Tel. (0-22) 642 99 21

Dystrybucja
ACTIVISION.
www.activision.com

Wydawane przez
www.idsoftware.com

Produkcja
XATRIX entertainment

Quake II Mission Pack: The Reckoning™ ©1998 Id Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowane przez Xatrix, Inc., dla Id Software, Inc. Dystrybucja Activision, Inc. QUAKE® jest zarejestrowanym znakiem handlowym Id Software, Inc. Nazwy: Quake II Mission Pack: The Reckoning™, Quake II™, Id Software™, logo Q II™ i logo id™ są znakami handlowymi Id Software, Inc. Activision® jest zarejestrowanym znakiem handlowym Activision, Inc. Xatrix® zarejestrowanym znakiem handlowym Xatrix, Inc. Wszelkie inne znaki handlowe i nazwy własne są wyłączną własnością używających je firm.

Scan by Vangis 2005

internet GAMBLER

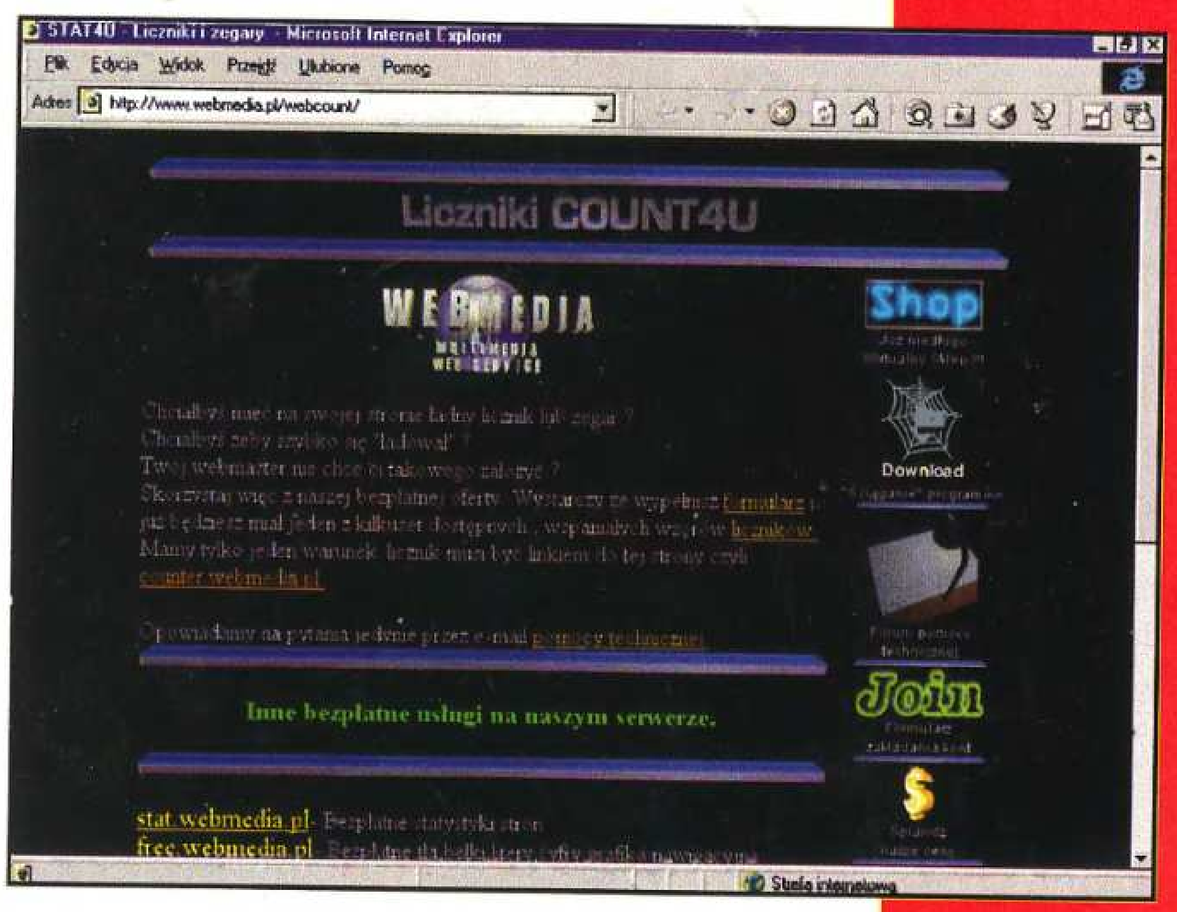
Własne WWW

Mam nadzieję, że po przeczytaniu pierwszej części tego artykułu przygotowaliście już swoje strony WWW. Teraz pora je urozmaicić.

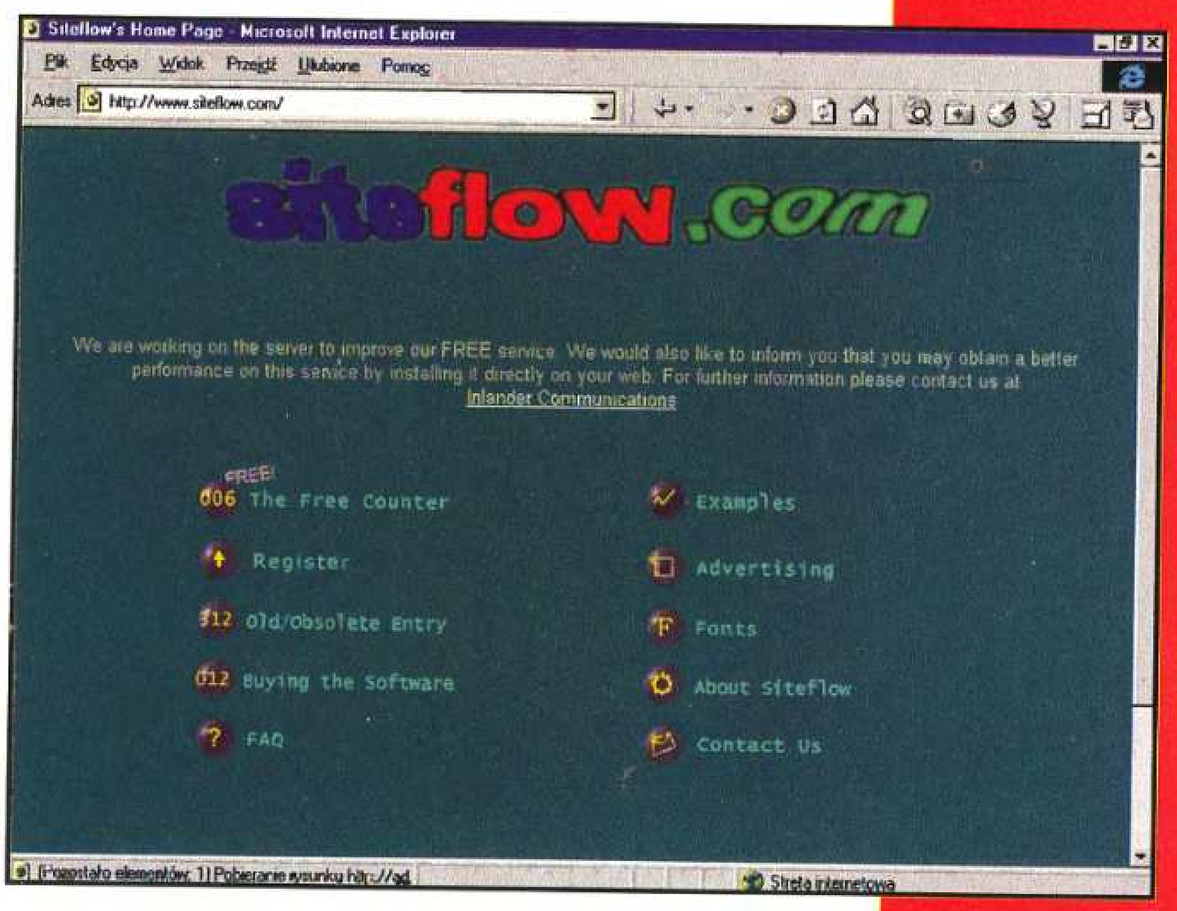
Chociaż większość firm udostępniających za darmo miejsce na strony WWW nie pozwala na umieszczanie specjalnych skryptów CGI – można ominąć to ograniczenie.

Liczniki, statystyki i inne...

Najpopularniejszym gadżetem na stronach WWW jest licznik odwiedzin. Jeżeli wykupiliście konto u dostawcy Internetu, macie problem z głowy, możecie bowiem założyć licznik bez dodatkowych opłat. Niestety, inaczej jest w wypadku serwerów bezpłatnych. Trzeba wtedy skorzystać z oferty firm trzecich.



Co ciekawe, usługi takie dostępne są już w Polsce – ot, choćby najpopularniejsze ostatnio, oferowane przez firmę **Webmedia** liczniki **(counter.webmedia.pl)** czy statystyki **(stat4u.webmedia.pl)**. Liczniki ładują się bardzo szybko, co ma niebagatelne znaczenie, na dodatek można wybrać jeden z kilkudziesięciu wzorów „countera". Również statystyki są bardzo ciekawe i rozbudowane, a realizujący je skrypt jest wciąż przez firmę Webmedia ulepszany.



Statystyki oferują również firmy zagraniczne. Trzy najpopularniejsze tego typu usługi to **Web Side Story (www.websidestory.com)**, prowadzący również własny ranking popularności, **SiteFlow (www.siteflow.com)**, którego skrypty łączą funkcje licznika i statystyk, oraz **NedStat (www.nedstat.nl)**, szybki serwer statystyk, niestety – wyłącznie w wersji holenderskiej.

Są też inne dodatki, trochę mniej rozpowszechnione, ale zdobywające coraz większą popularność. Zaliczyć do nich można księgi gości, znane bardziej pod angielską nazwą „guestbooks", do których mogą się wpisywać osoby odwiedzające daną stronę. Takich bezpłatnych usług powstaje dużo, wystarczy wpisać w oknie jakiejkolwiek wyszukiwarki internetowej hasło „guestbook", aby otrzymać mnóstwo propozycji. Na pewno jednym z bardziej popularnych serwerów, na których znajdziecie „guestbooki", jest **GuestWorld (www.guestworld.com)**. Do uruchomienia własnych ksiąg szykuje się również firma Webmedia.

Gdzie to wszystko wrzucić?

Stworzona przez Was strona wciąż tylko zajmuje miejsce na twardym dysku. Jeżeli więc uznacie, że nadaje się do pokazania w Internecie, musicie wybrać któregoś dostawcę usług.

Jeśli macie wykupione komercyjne konto pocztowe, problemu nie ma – zwykle wraz z nim dostaniecie kilka megabajtów miejsca na swoją stronę. Jeżeli konta nie wykupiliście, trzeba skorzystać z jednej z wielu propozycji bezpłatnych serwerów. Na ten temat nie będę się rozpisywać – kwestia była już „wałkowana" na łamach niemal każdego polskiego pisma komputerowego. Podam jedynie adresy kilku najpopularniejszych bezpłatnych serwisów.

Polbox – free.polbox.pl
KKI – www.kki.net.pl
Optimus Net – friko.onet.pl

Każdy z wymienionych dostawców ma już pewne doświadczenie w prowadzeniu takich usług. Jako pierwszy powstał Free Polbox, mający teraz najwięcej użytkowników. Ostatnio sukcesy święci krakowski KKI, działający chyba najszybciej (być może z racji tego, że jest najmłodszy i jeszcze nie tak zapchany jak Polbox).

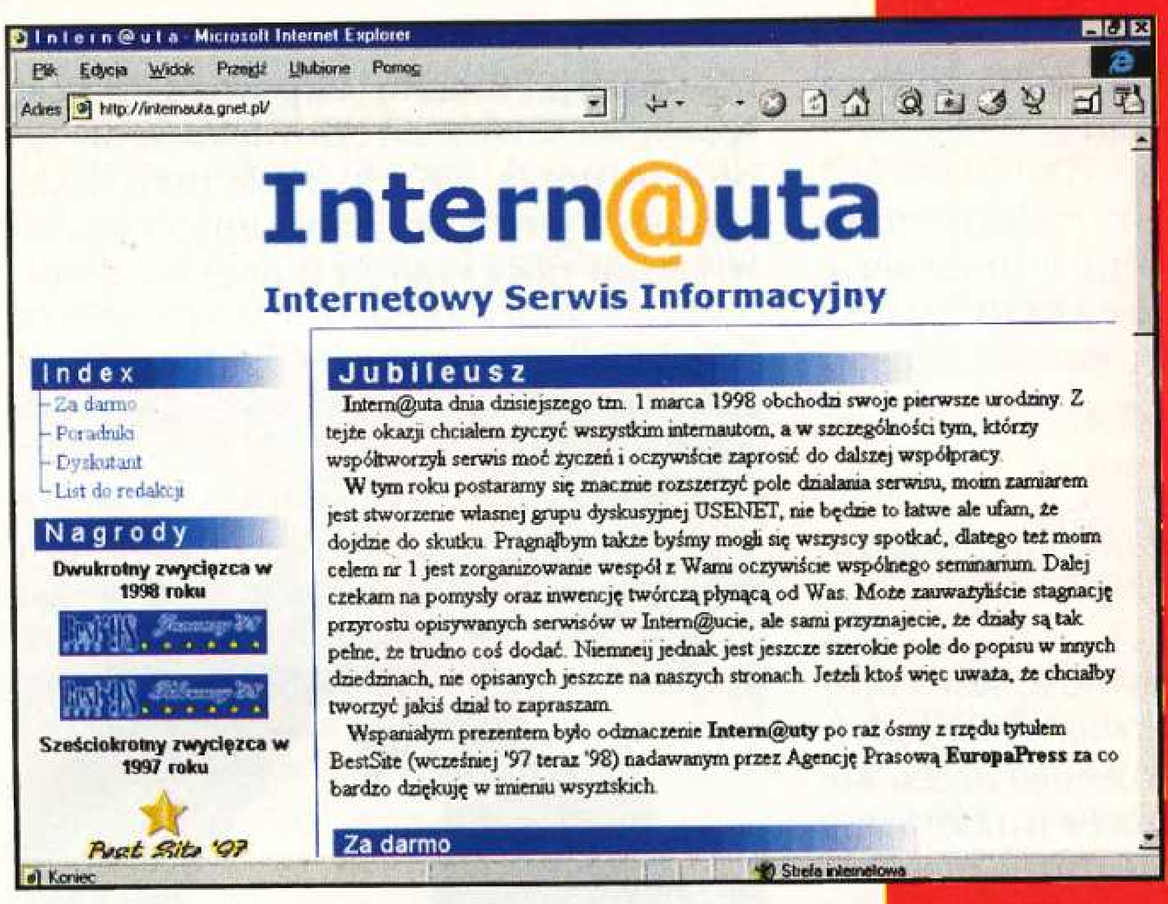


Najpopularniejszym światowym usługodawcą w dziedzinie bezpłatnych stron WWW jest z całą pewnością **GeoCities (www.geocities.com)**, ale, jak na polskie warunki, połączenie jest zdecydowanie zbyt powolne. GeoCities to w ogóle dość szczególne miejsce, bowiem strony ma podzielone na katalogi tematyczne, stanowiące oddzielne „cybermiasta". Te z kolei dzielą się na poszczególne dzielnice i ulice. Pomysł ciekawy i doskonale zdaje egzamin. Niestety, jak już wspomniałem, nie jest to oferta dobra dla Polaków.

Nie tylko wyżej wymienione cztery serwisy oferują możliwość bezpłatnego umieszczania stron WWW na serwerach. Takich firm jest dużo więcej – ich wykaz można znaleźć np. na stronie serwisu **Intern@uta (internauta.gnet.pl)**, w dziale Za Darmo. Zresztą polecam Waszej uwadze cały ten internetowy magazyn. Ostatnio rzadko, co prawda, aktualizowany (znudzenie autora

Scan by Vangis 2005

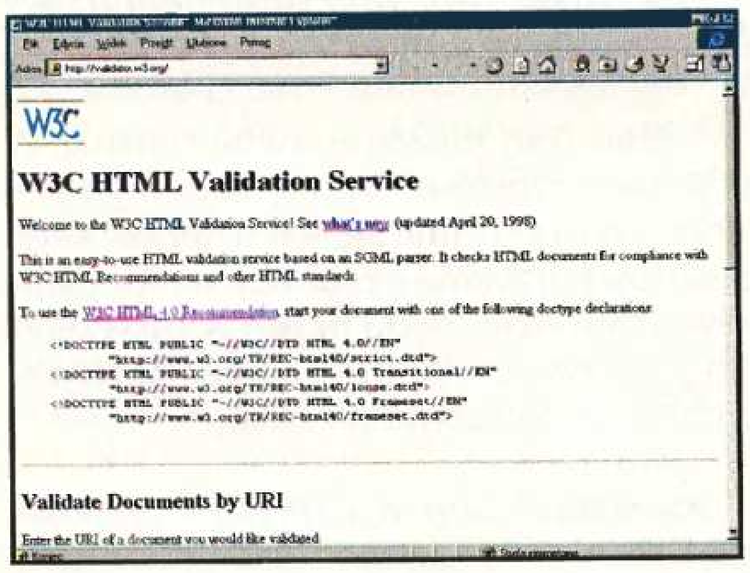
(cz. 2)



czy brak czasu?), ale większość zawartych w nim informacji jest ciągle na czasie.

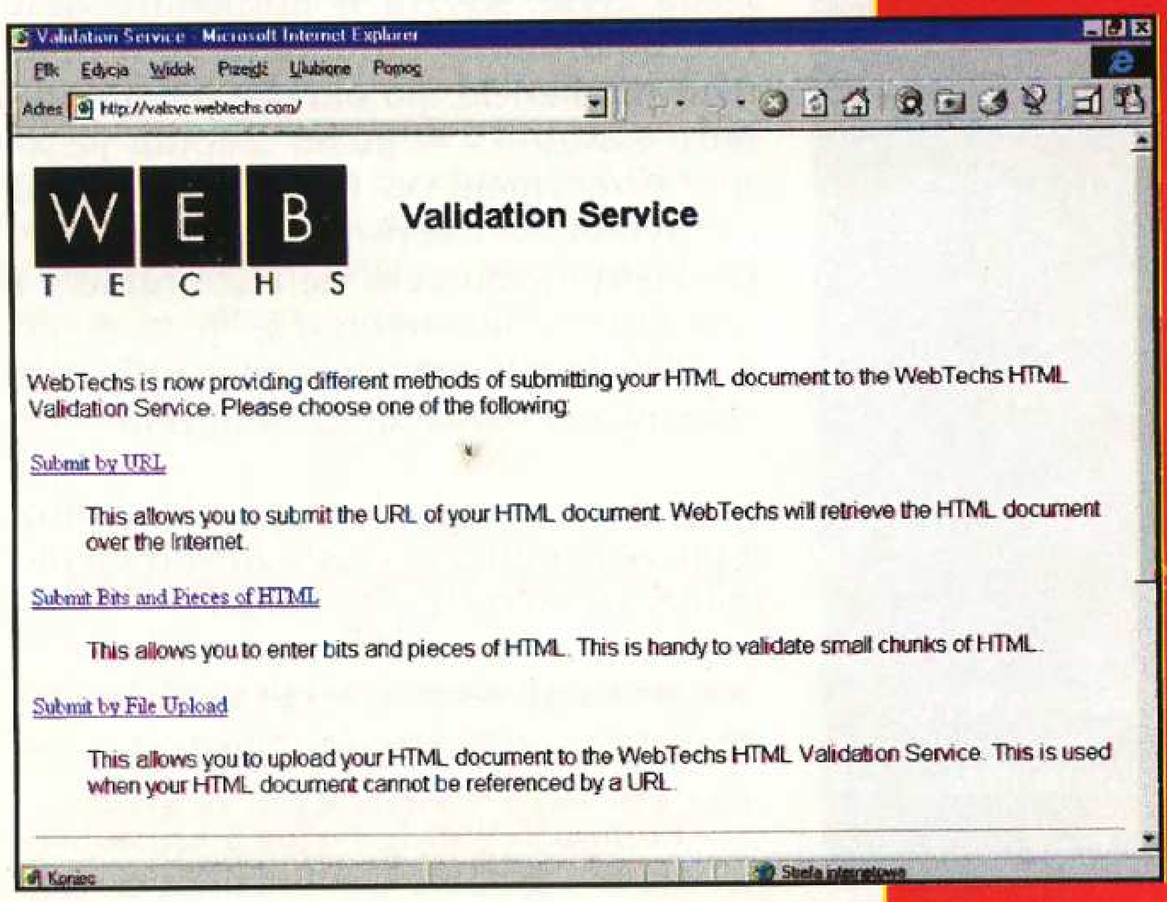
Wyszukiwanie błędów

Wiadomo, że „errare humanum est" i na każdym kroku trzeba sprawdzać, czy przy tworzeniu własnej strony nie strzeliliście jakiegoś byka.



Da się to zrobić (sprawdzić, a nie strzelić byka) stosunkowo prosto. Ja używam do tego programu **CSE 3310 HTML Validators** sprzężonego ze znakomitym edytorem **HTML – Allaire HomeSite 2.5.** Jest w pełni konfigurowalny, ale nie ma możliwości kontrolowania składni najnowszej wersji HTML 4.0, a jedynie 3.2 (która jednak wciąż dominuje w Internecie). Równie dobry, a za darmo (CSE to sharewa-re), jest program Spyglass HTML Validator, dostępny oczywiście w Internecie (www.spyglass.com/products/validator/).

Jeżeli komuś bardzo zależy na pełnej zgodności z najnowszą wersją HTML, nie ma lepszego internetowego „validatora" niż **validator.w3.org**, umieszczony na stronach **World Wide Web Consortium.** Sprawdza strony wyłącznie pod względem poprawnej składni HTML i wszelkie niestandardowe (choć po-



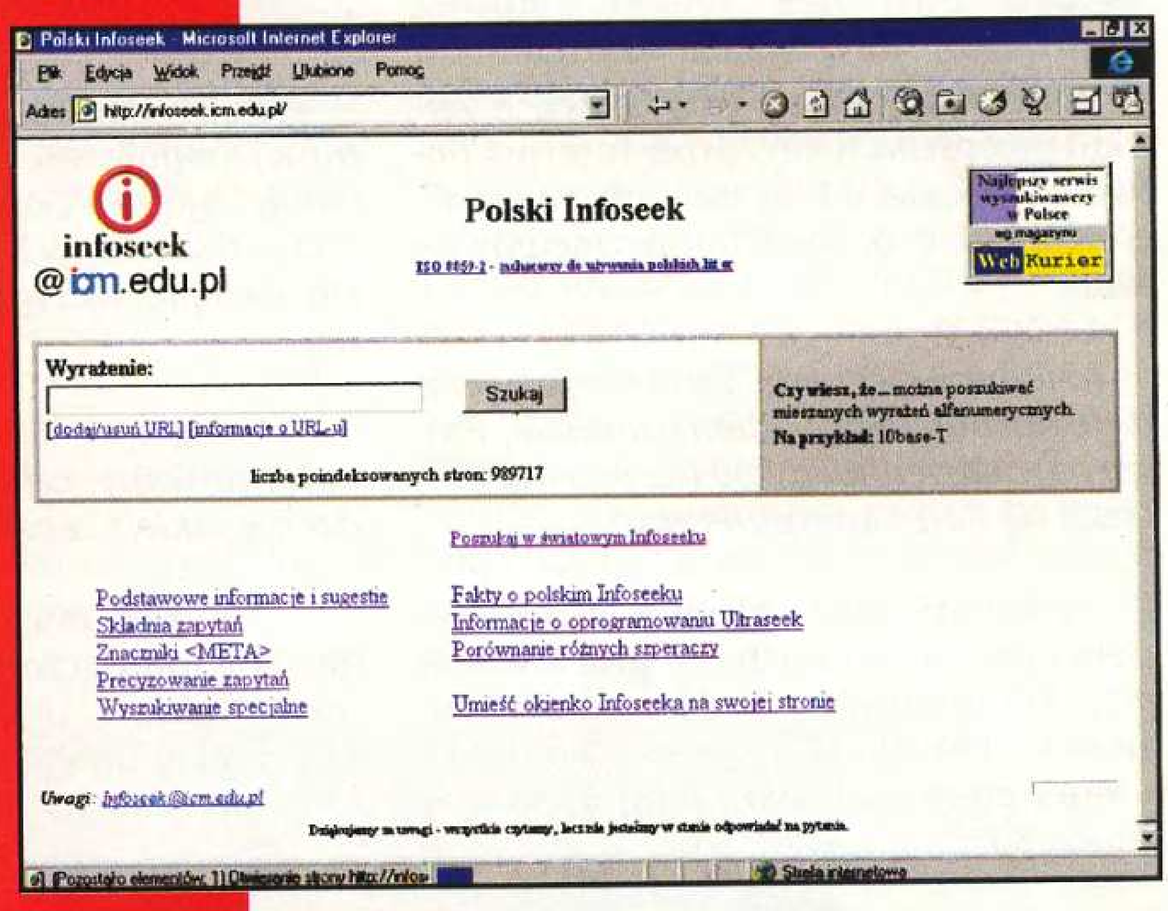
wszechnie używane) rozszerzenia tego języka zgłasza jako błędy.

Są również inne, mniej rygorystyczne „validatory", np. na stronach **WebTechs (valsvc.webtechs.com/)** czy polski parser **S.W.A.T. (poncland.xyz.lublin.pl)** – ten ostatni był nieczynny, gdy powstawał artykuł. Mam nadzieję, że tylko chwilowo.

Wyszukiwanie

Warto pamiętać, że nawet najlepsza strona nie zostanie zauważona, jeżeli nie zadbacie o odpowiednią promocję.

Zacznijmy od serwisów wyszukiwawczych. Jeżeli strona jest wyłącznie w języku polskim, radziłbym zapomnieć (przynajmniej



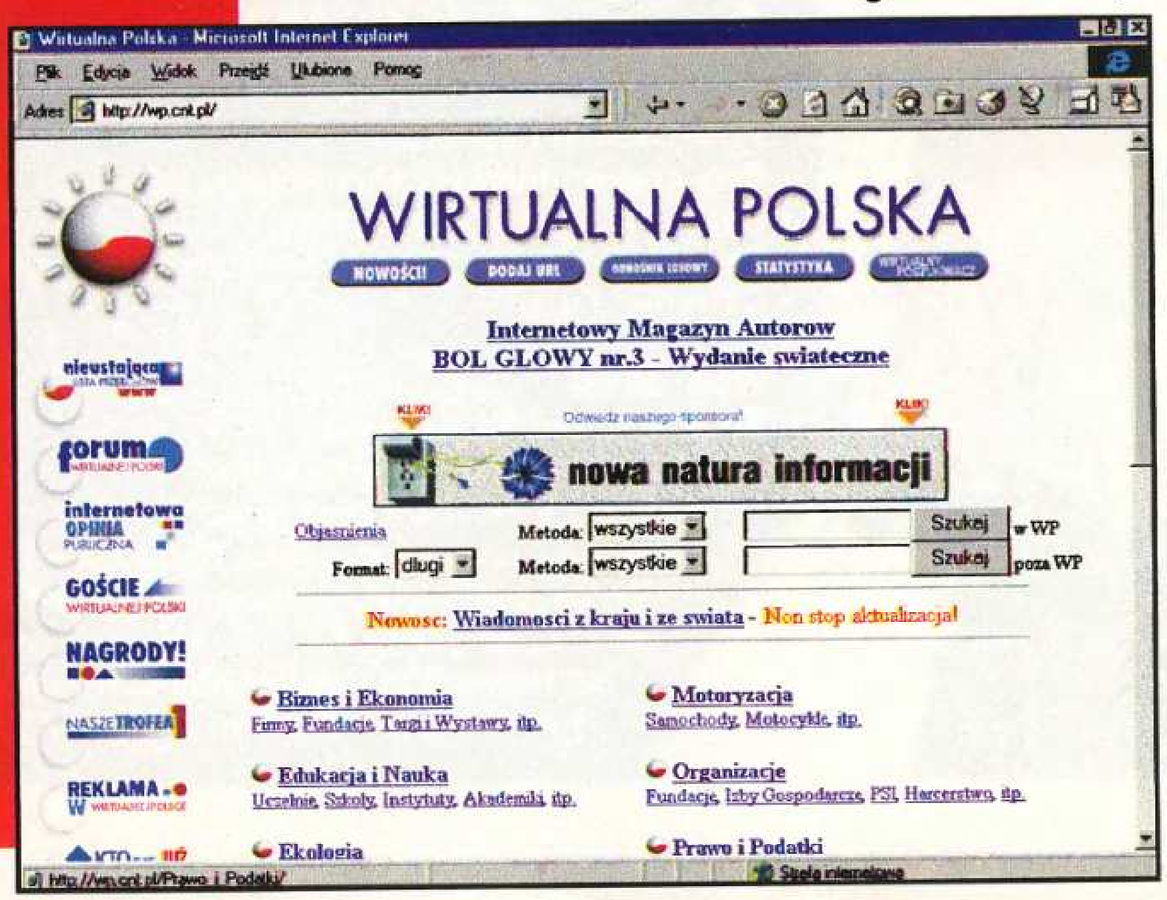
na początku) o zagranicznych wyszukiwarkach typu AltaVista czy HotBot. To strata czasu – lepiej zapoznać się z polskimi systemami wyszukiwania stron. Najlepszy jest polski **Infoseek (infoseek.icm.edu.pl)** – ma bowiem największą bazę polskich stron i jest naprawdę bardzo szybki. Drugą popularną wyszukiwarką jest **Netoskop**, umieszczony na internetowych stronach magazynu Chip (**www.chip.pl**).

Wielu internautów woli jednak starannie poukładane katalogi internetowe. A takich serwisów w polskiej sieci nie brakuje. **Wirtualna Polska (wp.cnt.pl), WOW (www.wow.pl)** czy serwis firmy **Sonik.net (www.sonik.net)** to kilka najpopularniejszych polskich katalogów. A co miesiąc powstają nowe... Po co w ogóle o nich wspominam? Ponieważ do każdego z nich można zgłaszać swoje strony – to wydatnie zwiększa liczbę oglądających je osób.

Podsumowanie

Macie już wszystko, co jest potrzebne do tworzenia własnych witryn, pora więc zająć się ich przygotowaniem. Życzę Wam miłej pracy i setek odwiedzin dziennie.

YuYo
webmaster@gambler.com.pl



Scan by Vangis 2005

Janusz Korwin-Mikke
dla Gamblera

Kataklizmy

Kiedy poprosiłem Pana o udzielenie nam wywiadu, zaproponował Pan rozmowę via Internet. Czy sądzi Pan, że ten sposób komunikacji zastąpi normalne kontakty międzyludzkie?

– Na pewno nie w celach erotycznych...

...ale mówi się, że nasze życie intymne też zostanie poddane komputerowej obróbce.

– Nie w najbliższej przyszłości. A wywiad przeprowadzony przez Internet pozwala najlepiej oddać poglądy rozmówcy, zamieścić to, co on naprawdę powiedział.

Ja jednak cieszę się, że mam przyjemność rozmawiać z Panem osobiście. Proszę powiedzieć, kiedy po raz pierwszy zetknął się Pan z komputerem?

– Jestem z wykształcenia cybernetykiem i jeszcze w latach 60. pracowałem przy komputerach, będąc na stypendium we Francji. Mój pierwszy kontakt z komputerem osobistym miał miejsce w latach 80.

I był to...

– ZX Spectrum. Do tej pory mam jeszcze mnóstwo gier działających na emulatorze Spectrum. Pisałem też programy na ten komputer i to nie znając języka BASIC! Firma Microsoft popsuła potem ten język programowania, ale w latach 80. był bardzo dobry. Napisałem np. program udowadniający, że zachowania homoseksualne muszą zaniknąć.

Dlaczego?

– Bo homoseksualiści nie mają zdolności do reprodukcji, więc populacja osób o tych preferencjach seksualnych powinna w pewnym momencie spaść poniżej jednego procenta.

Ostatnio głośna jest dyskusja na temat swobody zachowań w Internecie. Co Pan o tym myśli, czy jest to ostatnia oaza wolności na świecie?

– A własny dom?

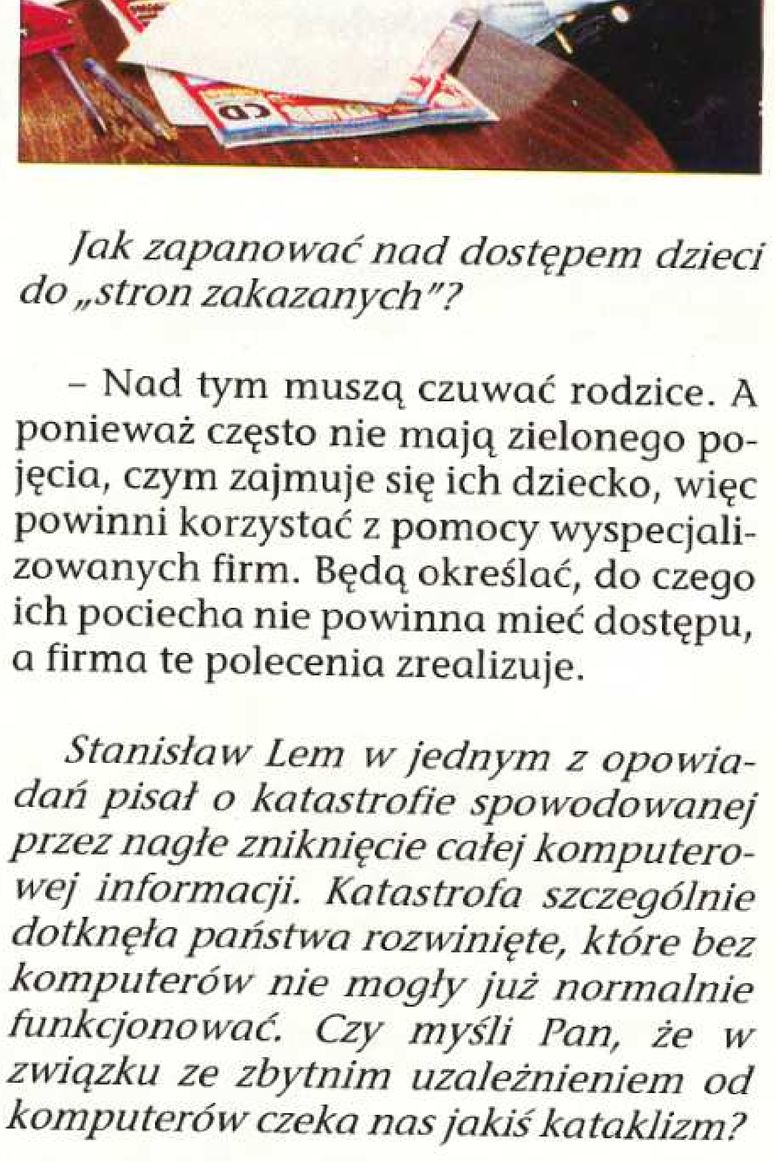
Tu też wkracza „polityczna poprawność".

– Polityczna poprawność jest coraz mniej popularna na świecie. Świadectwem tego jest ciągle rosnąca liczba kobiet protestujących przeciw traktowaniu ich jako płci szczególnie uprzywilejowanej.

A Internet? Powinien pozostać nie kontrolowany, czy też ma sens wprowadzenie jakiejś cenzury, zakazów?

– Człowiek musi wiedzieć, gdzie trafia. Niedopuszczalne jest na przykład zapowiadanie, że strona jest poświęcona religii, a potem pokazywanie na niej zdjęć pornograficznych. Natomiast, jeżeli ludzie chcą oglądać seks lub przemoc w Internecie, to niech sobie oglądają. Przez cały czas dyskutowana jest kwestia, czy oglądanie przemocy zachęca do niej, czy też wywołuje wyładowanie agresji. Zresztą odpowiedzialność spoczywa zawsze na człowieku, a nie na prowokatorze. No, chyba że przychodzi się do p. Tysona do pokoju hotelowego o trzeciej w nocy i skarży potem na gwałt.

Niedopuszczalne jest zapowiadanie, że dana strona WWW jest poświęcona religii, a potem pokazywanie tam zdjęć pornograficznych. Natomiast, jeżeli ludzie chcą oglądać seks lub przemoc w Internecie, to niech sobie oglądają.



Jak zapanować nad dostępem dzieci do „stron zakazanych"?

– Nad tym muszą czuwać rodzice. A ponieważ często nie mają zielonego pojęcia, czym zajmuje się ich dziecko, więc powinni korzystać z pomocy wyspecjalizowanych firm. Będą określać, do czego ich pociecha nie powinna mieć dostępu, a firma te polecenia zrealizuje.

Stanisław Lem w jednym z opowiadań pisał o katastrofie spowodowanej przez nagłe zniknięcie całej komputerowej informacji. Katastrofa szczególnie dotknęła państwa rozwinięte, które bez komputerów nie mogły już normalnie funkcjonować. Czy myśli Pan, że w związku ze zbytnim uzależnieniem od komputerów czeka nas jakiś kataklizm?

– Zapewne tak. Ale kataklizmy nie są niczym złym. To normalny element naszego życia. Kryzys w gospodarce jest rzeczą normalną i wiadomo, że w pewnym momencie, po okresie prosperity, musi nastąpić. W jakim stopniu jesteśmy uzależnieni od techniki wykazała już słynna awaria prądu w Nowym Jorku, kiedy rozpoczęła się noc grabieży i morderstw. Równocześnie jednak po dziewięciu miesiącach zanotowano nieoczekiwany wzrost liczby urodzeń.

Katastrofa poza tym udowodniłaby nam, że komputery często zawodzą i nie należy się od nich uzależniać.

Czy komputery i Internet są nieodzowne w pracy polityka i dziennikarza?

– Komputery stały się już niezastąpione, ale mogę sobie wyobrazić życie bez



Janusz Korwin-Mikke

Poseł Sejmu I kadencji
Były przewodniczący Unii Polityki Realnej
Kandydat na prezydenta RP
Redaktor naczelny tygodnika Najwyższy Czas
Ostatnio: raper :-)

Wiek: 55 lat
Znak Zodiaku: Skorpion
Ulubiona książka: „Martin Eden"
Ulubiony film: „Ewa chce spać"
Ulubiony gatunek muzyki: „Tiomnaja nocz"
Wymarzone miejsce wakacji: ciepłe morze bez ratowników
Wzór polityczny: ?
Największe marzenie: Aby w wolnej, wreszcie, Polsce komuniści mogli sobie założyć KOMUNĘ.

Scan by Vangis 2005

nie są niczym złym

Internetu. Chociaż niedługo będziemy w stanie dzięki niemu obejść monopol Telekomunikacji. Rozwój Internetu jest tak szybki, że państwo nie potrafi z taką samą szybkością wymyślać różnych głupich przepisów mających nam skomplikować życie. Chociaż monopolista NASK próbował wprowadzić pomysły, które zahamowałyby w Polsce rozwój Internetu. Kiedy panowie z NASK chcieli, aby internauci byli rozliczani w zależności od liczby przychodzących przesyłek, proponowałem, aby natychmiast zasypać tych panów „bombami" informacji.

Czy traktuje Pan Internet jako źródło rozrywki, czy też narzędzie pracy?

– Rozrywki – raczej nie. Natomiast przydaje się w pracy, kiedy chcę wybrać na przykład jakieś potrzebne ciekawostki.

A gry komputerowe?

– Jeszcze rok temu potrafiłem spędzić całą noc przy Blockoucie. Natomiast nie pociągają mnie gry typu Doom.

Jednym z największych problemów polskiego rynku komputerowego jest piractwo, nielegalne kopiowanie programów. Co zrobić, aby zlikwidować ten proceder?

– Droga nie prowadzi poprzez mnożenie zakazów. Prawo, którego nie da się wyegzekwować, nie może być efektywne. Nie wydaje się przepisu, którego nie można skontrolować. To bardzo przykre, że ludzie bimbają sobie na prawo, ale tu żadne restrykcje nie pomogą.

Więc co robić?

– Jestem zwolennikiem tezy, aby większość programów komputerowych utrzymywała się z reklam, a nie z zysków ze sprzedaży.

Napis Coca-Cola pojawiający się w trakcie korzystania z programu?

– ...lub w momencie ładowania. Wtedy programy mogłyby być tańsze. Natomiast chronione powinny być programy użytkowe. Jednak jestem przeciwny „rozdymaniu" praw autorskich. Autor powinien być chroniony prawem przez rok, a potem jego dzieło stałoby się własnością publiczną.

Jestem przeciwny „rozdymaniu" praw autorskich. Autor powinien być chroniony prawem przez rok, a potem jego dzieło stałoby się własnością publiczną.

Zawsze sądziłem, że jest Pan fanatycznym obrońcą własności, a tu proponuje Pan rezygnację z prawa do niej. Równie dobrze można by zaproponować, aby po roku człowiek tracił prawa do domu, który zbudował własnymi rękoma? Jaka jest różnica między programem czy książką, które napisałem, a domem, który zbudowałem?

– Nie ma żadnej. Po roku każdy powinien mieć prawo powielić sobie mój dom, a jeśli nie potrafi – to jego pech.

Jakie zmiany w naszej mentalności spowoduje rozwój komputeryzacji?

– Z pewnością ludzie będą mniej podróżować. Po co mam jechać nad wodospad Niagara, ryzykując, że trafię na deszczową pogodę czy mgłę, skoro mogę zobaczyć piękne zdjęcia w Internecie albo w telewizji cyfrowej, której jakość będzie nieporównywalna z tym, czym dysponujemy w tej chwili?

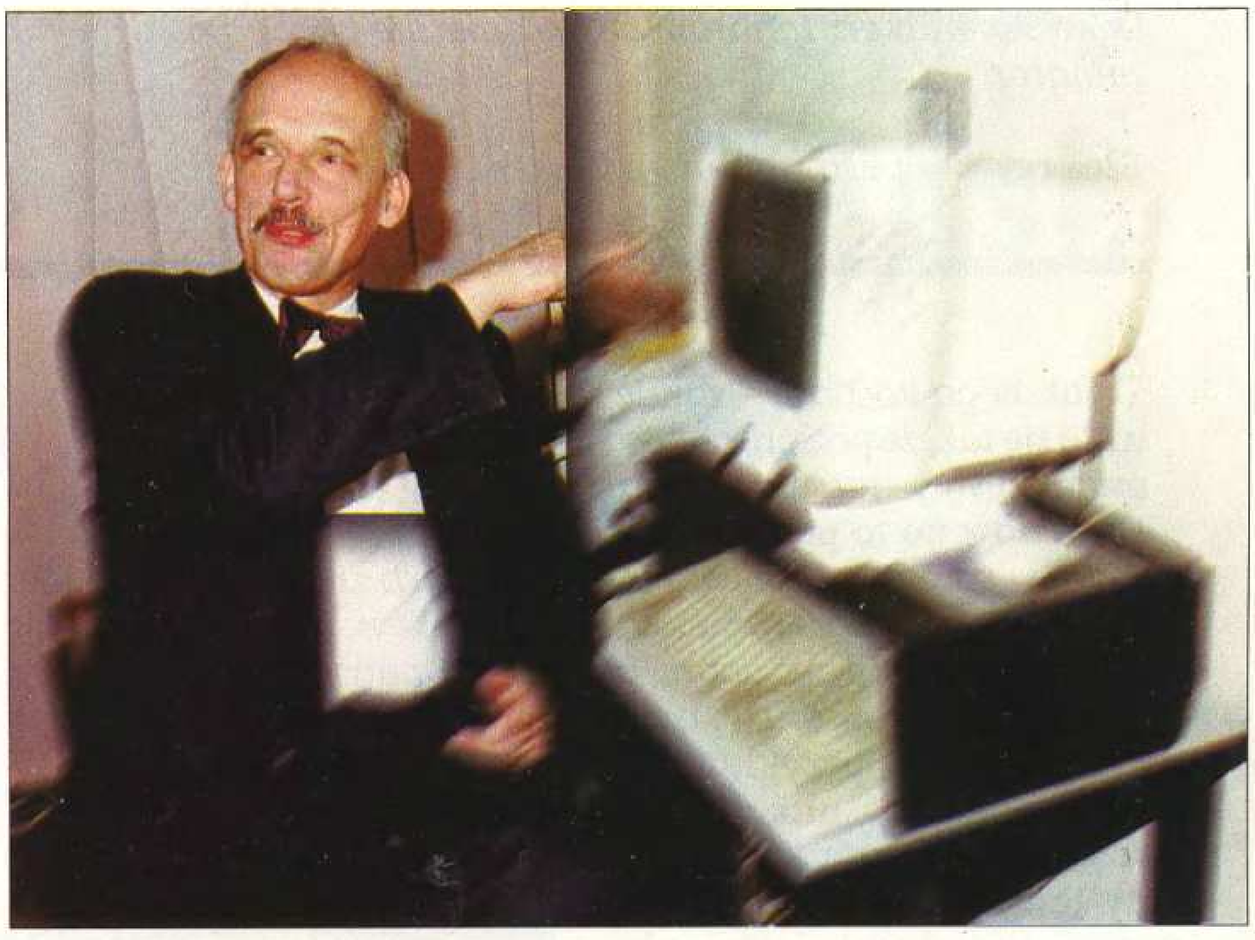
A czy komputery zmienią coś w stosunkach społeczno-gospodarczych? Czy komputeryzacja nie spowoduje wzrostu bezrobocia, a przez to powstania nowych ekstremistycznych ruchów politycznych, terroryzmu, sekt?

– To bzdura! Bezrobocie jest powodowane przez socjalizm, a nie rozwój techniczny. Wprowadzenie komputerów przy produkcji pism i książek pozbawiło pracy zecerów, a jakoś nie słychać o umierających z głodu zecerach. Rozwinie się bardzo rynek usług. Potrzeby konsumpcyjne ludzi są w zasadzie nieograniczone i ktoś będzie musiał je realizować. Jeśli tylko podatki i związki zawodowe nie zniszczą tego wszystkiego. Pierwszym sposobem na rozwój gospodarki jest likwidacja zasiłków dla bezrobotnych.

Miał Pan okazję uczestniczyć w pracach Sejmu I kadencji. Czy polscy politycy są przygotowani do uczestniczenia w zmianach związanych z komputeryzacją naszego życia? Do rozwiązywania nowych problemów?

– Polscy politycy nie są do niczego przygotowani! Posłowie to w większości banda idiotów, nie rozumieją nawet najprostszych rzeczy. Pamiętam jak w podkomisji sejmowej do spraw gier hazardowych dyskutowano problem opodatkowania ruletki. Były dwa projekty: opodatkować każdy obrót koła ruletki albo opodatkować zysk z całego dnia. Niektórzy nie widzieli żadnej różnicy, a przecież w liczbach bezwzględnych oznaczałoby to podatek kilka razy większy. Pamiętam też jak poseł Onyszkiewicz tłumaczył kiedyś, że nacisnął zły guzik przy głosowaniu. Żartowaliśmy, że na szczęście nie ma (choć jest ministrem obrony) dostępu do guzika atomowego. To był zresztą wypadek przy pracy, bo poseł Onyszkiewicz należy do najlepiej przygotowanych i wykształconych parlamentarzystów.

Polscy politycy nie są do niczego przygotowani! Posłowie to w większości banda idiotów. Nie rozumieją nawet najprostszych rzeczy.



Chciałby Pan jeszcze wrócić do parlamentu?

– Gdybym nie chciał, to bym nie startował... Ale to nie mnie powinno na tym zależeć, ale moim wyborcom.

Na koniec proszę nam wytłumaczyć, jak to się dzieje, że Pańska partia, proponując rozwiązania, które powinny wydawać się bliskie każdemu obywatelowi, ciągle nie może przekroczyć pięcioprocentowego progu wyborczego?

– Nie jestem specjalistą od patologii społecznej!

Dziękuję bardzo, że znalazł Pan czas dla naszych Czytelników.

Rozmawiał

Jacek Piekara

Scan by Vangis 2005

Powrót Jedi

Wersja (bardzo) specjalna
Fragment

Gwiazda Śmierci, kwatera Imperatora

Obecni: Luke Skywalker, Darth Vader i Imperator.

Luke Skywalker: *Trzymając ręce w kieszeniach, w milczeniu patrzy w czerń kosmosu. W dali rozbłyski wybuchów – rebelianci toczą właśnie ciężki bój z osłaniającymi Gwiazdę Śmierci siłami Imperium.*

Imperator: – Twoi przyjaciele tam giną...



Luke Skywalker, wyraźnie rozczarowany: – Błeee! Intro do „Jedi Knight" było znacznie lepsze! Co za lamer to zrenderował?

Imperator & Darth Vader: *Skonsternowani.*

Luke Skywalker: *Patrzy przez iluminator z coraz bardziej znudzoną miną. Mija pięć minut.*

Darth Vader: *Zdenerwowany zapala swój miecz świetlny.*

Luke Skywalker: *Ignoruje go kompletnie i dalej patrzy w iluminator.*

Głos reżysera zza planu: – Miecz!!!

Luke Skywalker, budzi się z zamyślenia: – Miecz? Świetny! Ale czasy białej broni już minęły...

Wyciąga zza pazuchy uzi, odbezpiecza i odstrzeliwuje Vaderowi głowę.

Imperator, z entuzjazmem, patetycznie: – I o to chodzi, mój synu! Czy czujesz, jak rośnie w Tobie moc Ciemnej Strony?

do siebie: – Cholera, całkiem jak na filmie z Indianą Jonesem!

Luke Skywalker, zmienia magazynek i odstrzeliwuje głowę
Imperatorowi: – Nie całkiem.

do siebie: – Cholera, całkiem jak na drugich „Psach". Ale głupie filmy teraz kręcą...

Oddala się powoli w nieznanym kierunku. Zapada ciemność i konsternacja. Słychać odległe wycie autoalarmu i bliższe zdesperowanych widzów.

Jacek Skoczowski

PS W następnym odcinku księżniczka Leia powie do Hana Solo:
– Wiesz, będziemy mieli dziecko...
– Będziemy? Ty i ja?!
– Nie! Ja i Chewbacca!

Real & virtual life

Jak Boga kocham – zamieszało się tak, że poziom chaosu osiągnęliśmy już na spoko! Dowodów na to pełno na ulicach, w szkołach, a nawet instytucjach (o zgrozo!) publicznych, przy czym nie mam tu na myśli tzw. agencji towarzyskich. Na przykład, po warszawskich ulicach zarówno małolaty, jak i zgredy tak „dają" zmotoryzowanymi bryczkami, jakby właśnie rozgrywali kolejną partię Grand Prix Formuły I na ekranie swojego „złomu", czyli komputera. Kierownica nie joystick, tu nie ma zapasowych „żyć" i nie da się wprowadzić do programu „Indyvidual Life" znanego z gier komputerowych sposobu na nieśmiertelność, niezniszczalność czy tym podobne.

Znajomy lekarz mówi, że jak już się komuś miesza to, co ma na ekranie, z tym, co realnie funkcjonuje dookoła, to musi poradzić się dobrego specjalisty, bo jest już na najlepszej drodze do „schizo". Ostrzega, że gry komputerowe są prawie tak niebezpieczne jak kreskówki – po pewnym czasie utożsamiamy się z bohaterem (zjawisko znane psychologom od wieków, dlatego produkuje się na potrzeby mas herosów pozytywnych, przedkładających Dobro nad Zło). To poczucie jedności pozwala nam wierzyć, że jeśli spadniemy z dziesiątego piętra to – jak Kaczor Donald – podniesiemy się w postaci placuszka na kaczych nogach, a w następnym kadrze już w klasycznej postaci włączymy się do akcji. Niezniszczalni: Schwarzenegger, Norris, Hulk Hogan czy Stallone są w modzie może dlatego, że podświadomie zdajemy sobie sprawę z permanentnego stanu zagrożenia, w jakim żyjemy...

Opinia medyka trochę mnie wkurza, bo – chociaż jest w tym sporo racji – nie bardzo chce mi się wierzyć, że aż tak zatracamy się en mass w złudnej wizji rzeczywistości typu kinowo-komputerowego czy literackiego. Na rynku życia mamy do czynienia z grą typu „super cruel reality" i żadne tricki nie są w stanie zapewnić nam nieśmiertelności na zajmowanej pozycji. Nic dziwnego, że słabsi próbują powetować sobie straty z owej rzeczywistej gry w świecie zastępczym, generowanym przez superelektronikę. Kiedyś i gdzieś trzeba w końcu wygrać, żeby nie popaść w zupełną depresję. I jest taka szansa! Świat komputerowych gier jest bowiem jednym z nielicznych miejsc, gdzie wszystkie reguły i zasady są skrupulatnie przestrzegane, a jeśli nawet nie – to bez takich konsekwencji jak w rzeczywistości...

PC-dziadek

Pracuj, pracuj...

...a garb Ci sam wyrośnie, mówi ludowe przysłowie. Tymczasem pracujemy w życiu o wiele mniej, niż nam się wydaje. Oto dowód.

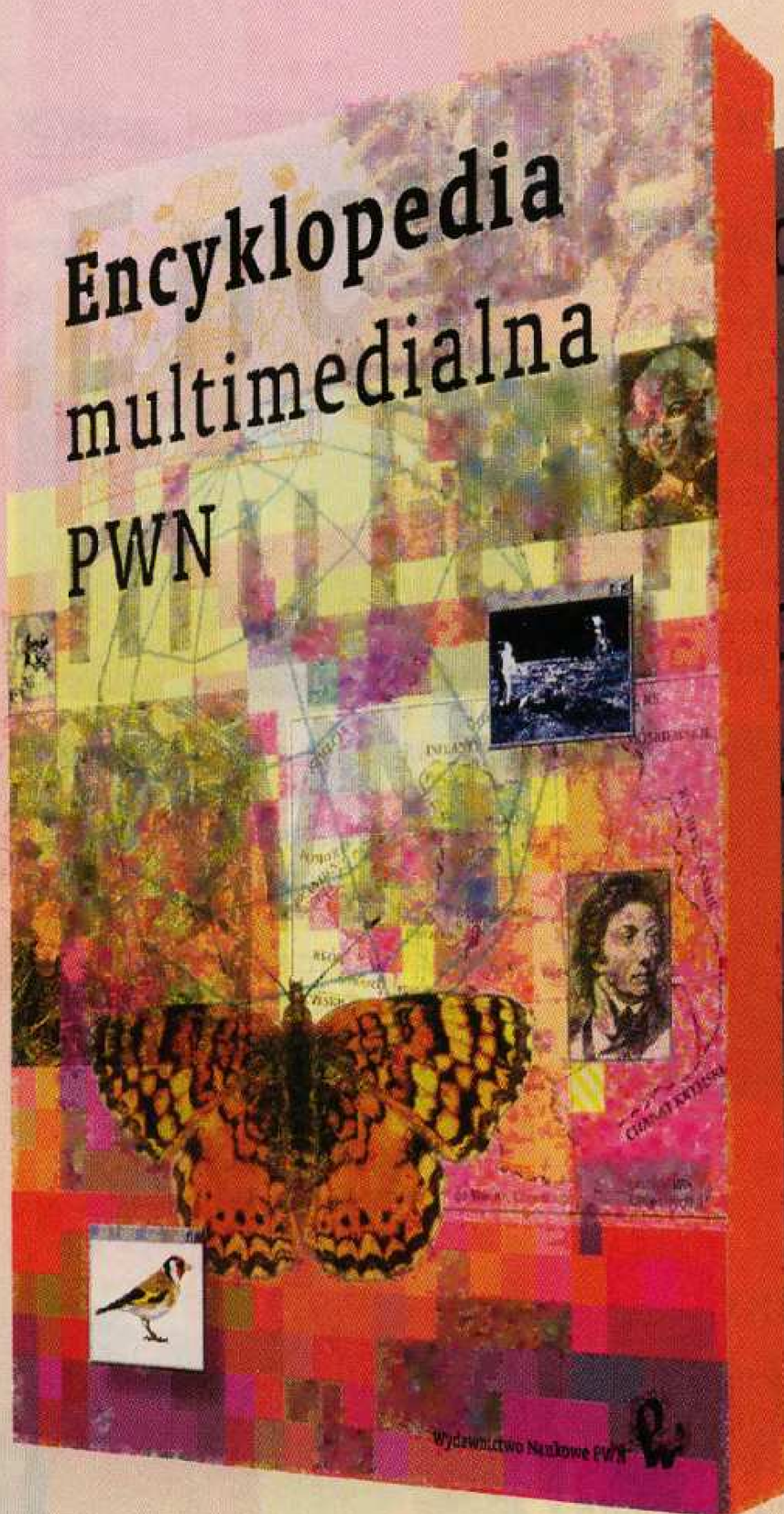
Rok liczy 365 dni, czyli 52 tygodnie. W każdym z tych tygodni mamy 2 dni wolne – zostaje więc 261 dni pracy. Ponieważ czas wolny każdego dnia wynosi 16 godzin, więc po zsumowaniu na pracę zostaje 91 dni. Codzienna przerwa na kawę to pół godziny – w skali roku już 23 dni. Zostaje 68 dni pracy. Na godzinną przerwę obiadową zużywamy kolejnych 46 dni – na pracę zostaje już niewiele, bo tylko 22 dni. Zwolnienia chorobowe to przeciętnie 2 dni w roku, wszystkie ważniejsze święta niech zajmą tych dni pięć. Gdy od pozostałych 15 dni odejmiemy dwa tygodnie urlopu, zostaje jeden jedyny dzień pracy. Czy życie w naszych czasach jest doprawdy tak trudne?

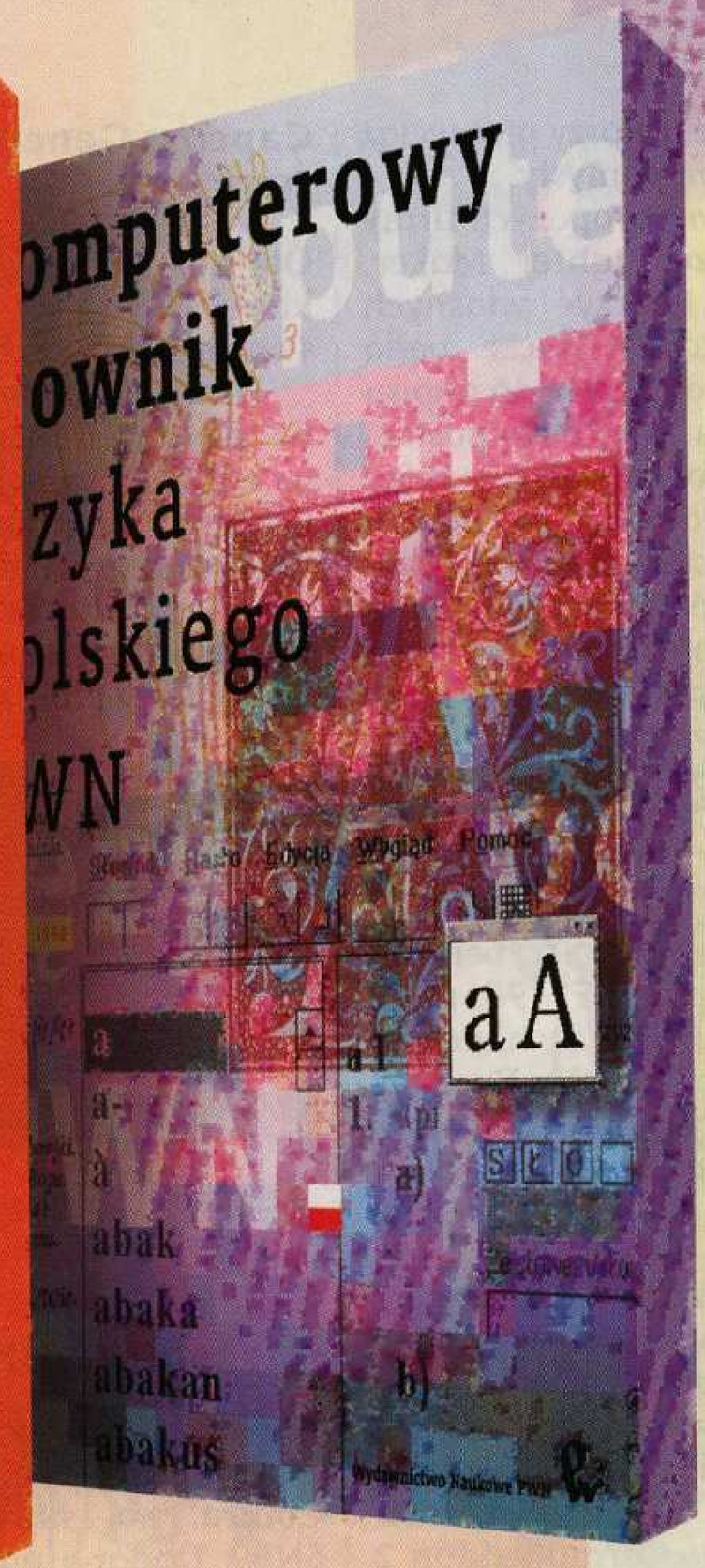
Znalazł w Internecie i przetłumaczył

YuYo

Od redakcji: Obliczenia te radzimy potraktować z przymrużeniem oka i... cieszyć się z konkluzji.

Scan by Vangis 2005





Rok temu byliśmy jedyni.

Teraz jesteśmy najlepsi.

Osoby dysponujące programami **Edycja 1996** mogą dokonać wymiany starej płyty na nową dopłacając 70 zł do *Encyklopedii* i 50 zł do *Słownika*. Warunkiem jest zwrot oryginalnej płyty. Dystrybucję wersji uaktualnionej prowadzą księgarnie PWN oraz partnerzy handlowi. Wymiany można dokonać korzystając z systemu sprzedaży wysyłkowej.

Encyklopedia multimedialna PWN edycja '98

- nowy interfejs
- 39 000 haseł
- około 5 000 ilustracji
- galeria malarstwa światowego
- galeria zabytków polskich
- rozbudowany system odsyłaczy
- nowe animacje i interakcje
- zaktualizowane dane
- cena 240 zł

Komputerowy słownik języka polskiego PWN edycja '98

- największy tego typu polski słownik (110 000 haseł)
- trzytomowy *Słownik języka polskiego* i *Słownik wyrazów obcych* na jednym dysku
- 3 100 nagrań wymowy wyrazów trudnych do wymówienia oraz wyrazów i zwrotów obcojęzycznych
- wbudowany mechanizm analizy morfologicznej
- wzbogacone mechanizmy wyszukiwania informacji, w tym pomoc dla amatorów krzyżówek
- współpraca z edytorem MS Word
- cena 140 zł

Wydawnictwo Naukowe PWN

http://www.pwn.com.pl

Sprzedaż wysyłkowa
Dział Dystrybucji Wysyłkowej i Prenumerat
ul. Miodowa 10, 00-251 Warszawa,
tel. (0 22) 635 09 77, 69 54 173-176, fax 69 54 17
bezpłatna INFOLINIA 0 800 20145

Partnerzy handlowi
LICOMP EMPiK MULTIMEDIA Sp. z o.o., tel./fax (0 22) 642 81 65, 642 99 21
SuperMemo World S.c., tel. (0 61) 876 40 66, 876 40 73
Dystrybucja na rynku szkolnym Vulcan Sp. z o.o.
tel./fax (0 71) 48 01 58, 72 85 58

Scan by Vangis 2005

Fighter Maker (PSX)

Bijatyki to gatunek, w którym wiele już wymyślić się nie da – tak przynajmniej sądziła większość graczy. Okazuje się jednak, że autorzy gier wciąż mają nowe pomysły.



W nowej propozycji firmy Ascii, grze Fighter Maker, możemy tworzyć własnych wojowników! Gracze będą mieli szerokie pole do popisu – zmiana wyglądu postaci (włosów, twarzy, koloru skóry i innych detali), zaawansowane opcje dobierania różnych ciosów, a także tworzenie zupełnie nowych uderzeń i ciosów specjalnych.

Wydawca: Ascii. Termin: koniec 1998.

Kolejne konwersje na N64

Coraz więcej firm deklaruje chęć tworzenia konwersji swoich wielkich hitów na konsolę Nintendo 64. Ostatnie doniesienia wydają się wręcz nieprawdopodobne! Również firma Psygnosis, producent wielkich przebojów na PSX, chce zaistnieć na rynku N64. Pierwszymi jej grami przeniesionymi na nową platformę mają być: **wipEout**, zupełnie zmieniona, z lepszą oprawą graficzną i nowym trybem gry w cztery osoby; **F1 '98**, przez wielu uważana za najlepsze wyścigi na konsole, **Destruction Derby** oraz **ODT** (jej zapowiedź przedstawiliśmy w poprzednim numerze Gamblera).

Psygnosis nie jest jedyną firmą planującą konwersje na N64. Jeszcze w tym roku pojawią się bowiem inne znane tytuły: **V-Rally**, bardzo popularne na PSX wyścigi firmy Infogrames czy **Carmageddon 2** wydany przez firmę SCI.

GT Driving (N64)

Wyścigi samochodowe to ciągle słaby punkt Nintendo 64, chociaż istnieje już kilka dobrych, np. San Francisco Rush. Grę GT Driving tworzą ci sami autorzy, którzy rok temu przygotowali MRC. I chociaż była to gra słaba, zapowiadany produkt ma być skrzyżowaniem Super GT Segi z Gran Turismo Sony, a więc znacznie lepszy.



Poza poprawionym sterowaniem i znakomitą grafiką, główną zaletą GT Driving będzie duża liczba dostępnych tras (16) i startujących w wyścigach drużyn (14). Trasy są znakomicie przygotowane, a efekty graficzne nie mają sobie równych wśród wyścigów na N64.



Wydawca: Ocean. Termin: lato 1998.

Kolorowy Game Boy c.d.

W poprzednim numerze podaliśmy pierwsze informacje o tej nowej konsolce, teraz prezentujemy jej zdjęcie. Kolorowy Game Boy jest bardzo podobny do swojego poprzednika, chociaż ma bardziej zaokrąglone kształty.



Capcom Generation (PSX)

Oto kolejny przykład firmy, która wydaje kompilacje swoich starszych tytułów.

Firma Capcom podeszła do tematu z trochę innej strony niż konkurencja, wydając kolekcje tematyczne, dotyczące całych serii gier. Capcom Generation Vol. 1 to trzy znakomite strzelanki: **1941**, **1943** i **1943 Plus**, zaś na Vol. 2





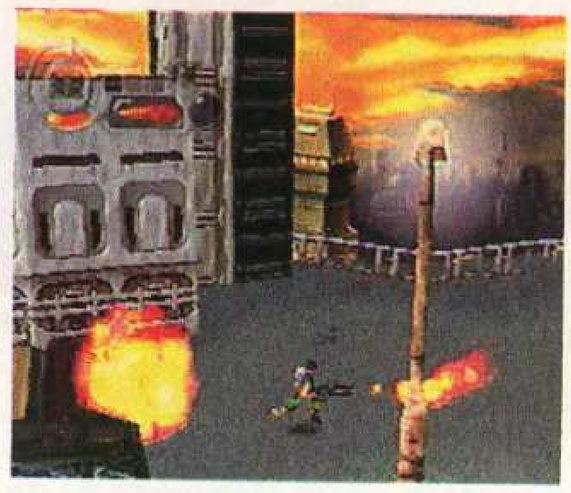
umieszczono serię świetnych platformówek – **Ghosts n' Goblins**, **Ghouls n' Ghosts** i **Super Ghouls n' Ghosts**. Oba zestawy gier będą zawierały tytuły wydane przez firmę na początku lat 80.

Wydawca: Capcom. Termin: III kwartał 1998.

C: The Contra Adventure (PSX)

Appaloosa Interactive tworzy nową wersję popularnej gry Contra na starą konsolę SNES. Dodano na tyle dużo nowinek, by gracze znający poprzednią wersję nie czuli się znudzeni.

Został zachowany charakter gry – wciąż jest to strzelanka z widokiem z boku i przesuwanym ekranem (rzecz jasna, ze znacznie lepszą grafiką), choć dodano kilka poziomów z widokiem z kamery w stylu Tomb Raidera i nowymi efektami graficznymi. Zadziwiający natomiast jest fakt, że producent gry nawet nie wspomina o trybie dla dwóch graczy, jednym z podstawowych elementów całej serii Contra.



Wydawca: Konami. Termin: lato/jesień 1998.

Chopper Attack (N64)

Dostępna od kilku miesięcy w Japonii wersja tej gry nosi nazwę Wild Choppers, zaś teraz, już jako Chopper Attack, ma pojawić się w USA i Europie. Nie będzie to wersja dokładnie ta sama – dodano zupełnie nowy rodzaj sterowania (podobny jest w grze Turok) oraz zmieniono niektóre z dostępnych w grze opcji.

W największym skrócie – Chopper Attack to trójwymiarowa wersja Jungle Strike. Dostępnych jest osiem śmigłowców, różniących się rozmaitymi atrybutami. Nie całe wyposażenie mamy na początku – część akcesoriów trzeba dokupić, zaś gotówkę dostaje się za wypełnianie kolejnych misji. Grafika nie jest oszałamiająca (niska rozdzielczość i niezbyt wiele szczegółów), ale wybuchy są precyzyjnie przygotowane, a animacja – płynna. A główna wada Chopper Attack? Nie ma niestety możliwości gry chociażby w dwie osoby...

Wydawca: Midway. Termin: lato 1998.



Scan by Vangis 2005



MEGAUS
CD MANUFACTURE

TŁOCZ SIĘ RAZEM Z NAMI !!!

NAJWIĘKSZA I NAJ-NOWOCZEŚNIEJSZA TŁOCZNIA PŁYT KOMPAKTOWYCH W POLSCE!

NAJWYŻSZA JAKOŚĆ PRODUKTU, WIELOKOLOROWY NADRUK NADAJĄCY PŁYTOM ATRAKCYJNY WYGLĄD

WŁASNY MASTERING!!!

PŁYTY WE WSZYSTKICH WSPÓŁCZESNYCH FORMATACH

MEGAUS Sp. z o.o. Spółka Inżynierska
Warszawa, ul. Chełmżyńska 180, tel.: 611-11-19,
611-11-21, 611-11-30, fax: 611-11-20
http://www.megaus.com.pl

Scan by Vangis 2005

Pocket Fighter (PSX)

Capcom raz jeszcze próbuje szczęścia na polu dwuwymiarowych bijatyk (zresztą opanowanym przez siebie). Ponownie do akcji wejdą postacie znane z gier Street Puzzle Fighter i Darkstalkers, z kreskówkową grafiką i dziecięcymi głosikami. Zresztą wszystko w tej grze jest dziecinne, z walczącymi postaciami na czele.

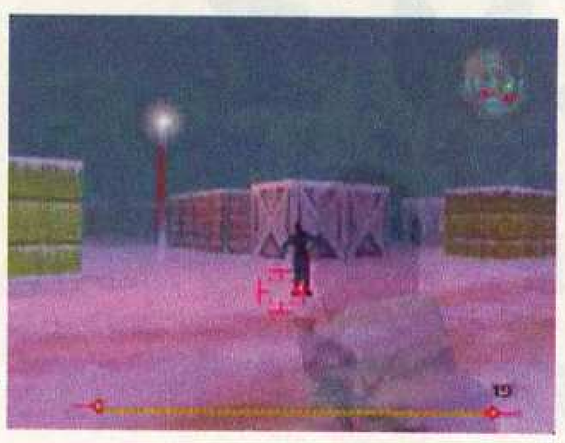
Dostępnych jest ośmiu wojowników z gry Super Puzzle Fighter II Turbo i kilka postaci z gier Warzard i Street Fighter III. Gra kierowana jest raczej do młodszych odbiorców, świadczy o tym również zestaw dostępnych ciosów i łatwość ich wykonywania. Każda postać ma oczywiście sporą liczbę ruchów specjalnych, wywoływanych prostymi kombinacjami przycisków na joypadzie. Szykuje się wymarzona rozrywka dla młodych graczy.

Wydawca: Capcom. Termin: lato 1998.



Mission Impossible (N64)

Po tylu miesiącach oczekiwania wydawało się, że proces tworzenia gry będzie również Mission Impossible. Na szczęście firma Ocean nie zaprzestała prac nad jedną ze swoich największych i najbardziej oczekiwanych gier i obecnie znane są już szczegóły jej dotyczące.



Jako agent Ethan Hunt, gracz musi wykonać kolejno ponad 20 misji. Nie są to proste zadania – np. w jednej z misji gracz musi za pomocą kilku czynności (uśpienie strażnika, kradzież dokumentów itd.) zdobyć przepustkę, bez której nie ma szans na wykonanie zadania – to jeden z mniej skomplikowanych przykładów... Oczywiście, wraz z pokonywaniem kolejnych misji stopień trudności znacznie wzrasta. Trzeba będzie np. kierować innymi agentami, wyznaczać im cele i zadania. Problemy może również sprawić konieczność wybrania odpowiedniego wyposażenia do każdej misji, dostępnych będzie około 20 akcesoriów. Ciekawostka – sukces w wielu misjach ma zależeć np. od tego, w co bohater gry się ubierze.

Do tego znakomita grafika 3D (w dwóch różnych ujęciach kamery) – widać, że powstaje godny następca Golden Eye 007.

Wydawca: Ocean. Termin: lato–jesień 1998.

Rival Schools United by Fate (PSX)

Nowa (a w zasadzie jedna z kilku nowych) bijatyka firmy Capcom jest tym razem wykonana w technice 3D. Gra ma zawierać wiele wątków z życia szkoły – jako postacie „wystąpią" bowiem przedstawiciele typowych dla amerykańskiej młodzieży subkultur.

Ciekawym pomysłem jest konieczność wybrania przed każdą walką dwóch postaci, podstawowej i wspierającej (dzięki niej zyskujemy nowe ciosy lub dodatkową energię). A poza tym? Cóż, Rival Schools może zdobyć fanów głównie dzięki wspomnianym „szkolnym" motywom, bo reszta to już nic nowego.

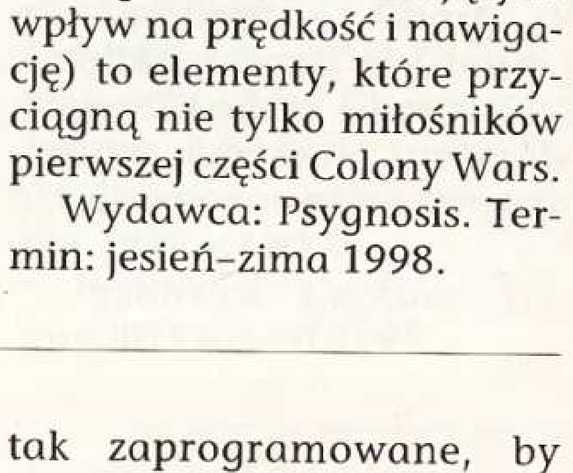
Wydawca: Capcom. Termin: lato 1998.



Colony Wars 2 (PSX)

Pierwszą częścią gry Colony Wars firma Psygnosis dowiodła, że w dziedzinie grafiki na Sony PlayStation nie wszystko jeszcze zostało powiedziane. Jak każda popularna pozycja, również CW doczekała się kontynuacji, oczywiście jeszcze szybszej, lepszej i z bogatszą grafiką.

Colony Wars 2 jest zapowiadana jako gra znacznie „głębsza" niż część pierwsza. W większości misji trzeba będzie wykonać po kilka zadań, a całą grę można ukończyć na kilka sposobów – przygotowanych jest aż sześć różnych filmowych zakończeń. Jeszcze trochę suchych danych: 4 pojazdy, różniące się trzema parametrami, 19 poziomów i możliwość dowolnej konfiguracji każdego statku (nie tylko doboru uzbrojenia, ale i parametrów mających wpływ na prędkość i nawigację) to elementy, które przyciągną nie tylko miłośników pierwszej części Colony Wars.



Wydawca: Psygnosis. Termin: jesień–zima 1998.

Space Circus (N64)

Kosmiczny cyrk to jedna z najlepiej zapowiadających się na ten rok platformówek na Nintendo 64. Jako dziwaczny, ale prześmieszny żongler masz za zadanie przywrócić cyrk do świetności, wynajdując zupełnie nowe atrakcje.

Grafika, jak to na N64, bardzo przejrzysta, kolorowa i znakomicie animowana – ujęcia kamery zostały tak zaprogramowane, by każdy gracz mógł je dopasować do swoich wymagań. Przyda się to tym bardziej, że Starshot (wspomniany żongler) dysponuje wieloma bardzo interesującymi ruchami, dzięki którym może się przebijać przez hordy przeciwników. Po raz pierwszy chyba kamerę da się przestawiać od widoku zza postaci aż do ujęcia całej planszy.



Czy będzie to kolejna gra dla najmłodszych? Chyba nie. Space Circus będzie raczej konkurencją dla Super Mario 64, w którą grać lubiły nie tylko dzieci...

Wydawca: Ocean. Termin: jesień 1998.

Rubrykę przygotował YuYo

NEWS • ZAPOWIEDZI • RECENZJE • PLIKI

www.gambler.com.pl

internetowy serwis dla graczy

TETE • GILDIA RPG • GAMBLERIADA

Scan by Vanis 2005



mało gadania dużo do wygrania !!!



Wygraj komputer konsolę którąś z wielu innych nagród

oficjalna zabawa

zadzwoń i wygraj 0 700 71 530

płacąc 1zł, poz. 104, 00-963 Warszawa 81, loterię może grać 18 lat lub za zgodą opiekuna, opłata 4,22 PLN z VAT/min.

NET CENNIK

CENY NETTO Z 28 STYCZNIA 1998

Komputer NET - H 8.20	1111
Komputer NET - H 8.23	1392
Komputer NET - T 4.16	1017
Komputer NET - T 4.20	1118
Komputer NET - T 4.23	1409
Komputer NET - 2.23	2404
Komputer NET - 2.26	2796
Komputer NET - 2.30	3410

Zestaw zawiera:

NET H8 i T4: • płyta główna Microstar VX 256c • karta graficzna S3 Trio 64 1(2) MB • klawiatura • 16 MB Ram EDO • obudowa Mini Tower • FDD 3,5" • H8: procesor AMD • T4: procesor Pentium

NET 2: • płyta główna PII Microstar 6117 440 LX AGP ATX • karta graficzna S3 Virge 2(4) MB • klawiatura • 32 MB DIMM • obudowa ATX MIDI • FDD 3,5" • procesor Pentium II

+ Dysk twardy 1000 MB Seagate 33012	410
+ Dysk twardy 1700 MB Seagate 31720	470
+ Dysk twardy 2100 MB Seagate 32122	543
+ Dysk twardy 2500 MB Caviar 22500 UDMA	634
+ Dysk twardy 3200 MB Seagate 33232	700
+ Dysk twardy 4300 MB Quantum BigFoot	739

3 Dfx VooDoo Helios 4 MB Akcelerator	467
3 Dfx VooDoo Helios 4 MB Akcelerator + TV	564
3 Dfx VooDoo RUSH 6 MB K. Graf. z Akceleratorem + gra	514
ELSA Victory Erazor 4 MB nVidia RIVA 128	720

- Monitory, podzespoły i inne akcesoria w dobrych cenach !!!
- Montujemy dowolne konfiguracje komputerów !
- OPTIMUS i ADAX

ZMODERNIZUJEMY BĄDŹ PRZYJMIEMY W ROZLICZENIU TWÓJ KOMPUTER !!!

NET SELLER sp. z o.o. 00-061 Warszawa
ul. Marszałkowska 140 lok. 39 II p. 50m od kina BAJKA (po lewej str.)
tel. 828 23 19/20, 828 45 40, fax (0-22) 828 23 16
e-mail: info@netseller.com.pl

Net Seller Sp. z o.o.



Nasz Sklep: www.netseller.com.pl

CD-ROM po polsku!



25zł 

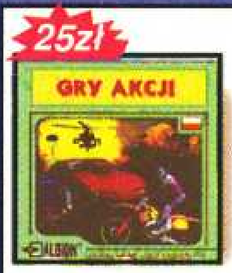
Gry i zabawy dla najmłodszych 3

Gry bez przemocy i brutalności, m.in. puzzle, tetris, gry przygodowe, kolorowanki, zagadki...

25zł 

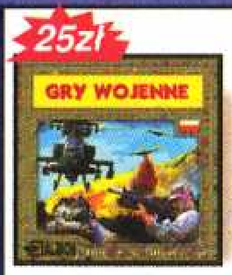
Gry Platformówki

Tajemnicze ścieżki, magiczne przedmioty, dziwne stwory i zasadzki...

25zł 

Gry Akcji

Szybka, wartka akcja, strzelaniny, zasadzki... walcz i wygrywaj.

25zł 

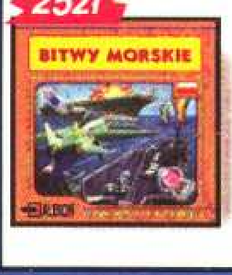
Gry Wojenne

Rozgrywanie historycznych bitew, symulatory śmigłowców, statków, strzelanki...

25zł 

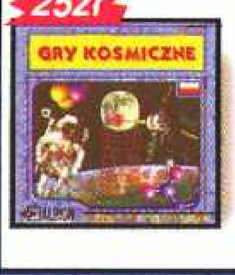
Gry Karate 2

Dziesiątki emocjonujących walk z przeciwnikami świata żywego i fantazji.

25zł 

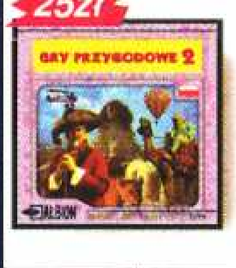
Bitwy Morskie

Gry, których akcja rozgrywa się na wodzie: strategiczne, strzelanki, wojenne...

25zł 

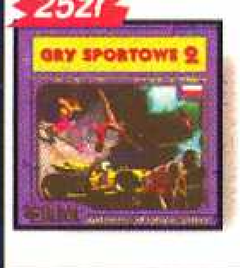
Gry Kosmiczne

Statki kosmiczne, broń laserowa, gwiezdne wojny, misje galaktyczne...

25zł 

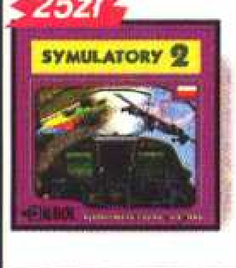
Gry Przygodowe 2

Wspaniałe gry przygodowe, nieznane krainy, tajemnicze miasta, nierozwiązane zagadki...

25zł 

Gry Sportowe 2

Piłka nożna, koszykówka, box, wyścigi samochodowe, szachy...

25zł 

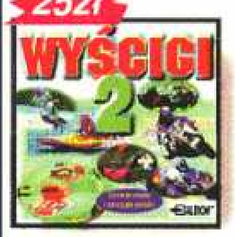
Symulatory 2

Gry symulujące samoloty, samochody, statki kosmiczne, wyścigi na torze...

25zł 

Bitwy Powietrzne

Gry, których akcja rozgrywa się w powietrzu: strategiczne, strzelanki, wojenne...

25zł 

Gry Wyścigi 2

Formuła 1, gokarty, szybkie samochody oraz wyścigi konne.

25zł 

Programy i Gry dla Dzieci 3

Programy do nauki języków obcych, matematyki, mówiące książeczki, kolorowanki, gry.

25zł 

Język Angielski dla Najmłodszych

Zestaw programówdla dzieci, nauka słów, zagadki, ćwiczenia, testy...

25zł 

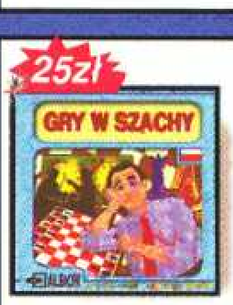
Gry Strategiczne

Kilkadziesiąt gier strategicznych,: wojennych, kolonizacja planet, zarządzanie firmą.

25zł 

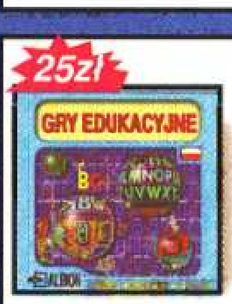
Gry w Karty

Poker, canasta, pasjanse i inne najbardziej znane gry w karty.

25zł 

Gry w Szachy

Szachy trójwymiarowe i tradycyjne, samouczki, partie mistrzów, zegary...

25zł 

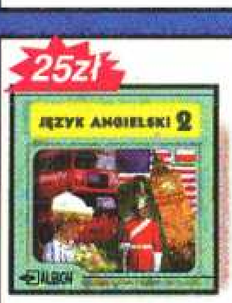
Gry Edukacyjne

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

25zł 

Gry Fantasy

Zamki, potwory, czary, lochy, baśnie i przygoda to wszystko przeniesie Cię w magiczny świat fantazji.

25zł 

Język Angielski

Pisownia, słownictwo, gramatyka, wiele testów, dyktand, ćwiczeń itp.

ALBION®

ALBION
Pl. Wolności 7
50-071 Wrocław

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

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

CENY Z VAT

http://www.albion.pl

Scan by Vangis 2005

DARK OMEN

„I nastanie czas wielkiej pożogi, kiedy księżyce zjednoczą się w ciemności, a umarli ponownie chodzić będą po Ziemi"
z przepowiedni Lorda Vorstera, arcymaga Celestial College

Podstawowe wiadomości na temat gry Dark Omen zawarłem już w recenzji (Gambler 5/98), nie będę się więc powtarzał. Jak już wiecie, armie Undeadów dowodzone przez zmartwychwstałego licza, określanego mianem Dread King, nacierają od południa na Imperium. Uciekające Orki plączą się po południowych regionach, zwiększając i tak już sporą panikę. Tak przedstawia się sytuacja w momencie, gdy na scenie pojawiasz się Ty, czyli Morgan Bernhardt, dowódca armii najemników.

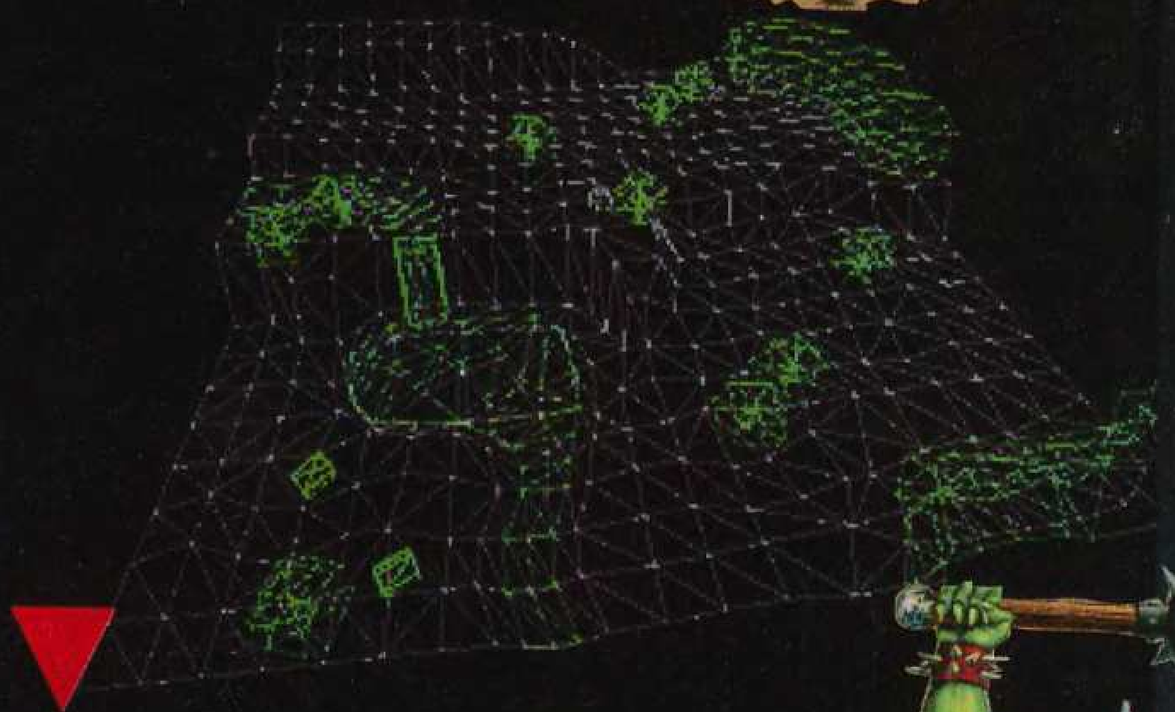
Twoja armia

na początku gry składa się z konnicy, piechoty, kuszników i działa. W miarę rozwoju akcji będą się do Ciebie przyłączać różne jednostki, jedne na stałe, inne czasowo. Do najważniejszych należą Ogry, konnica Ragnara i drugie działo imperialne. Przydatni są także łucznicy Leśnych Elfów, lecz dołączą oni dopiero pod koniec kampanii. Natomiast bardzo szybko usługi swe zaoferuje mag (Bright Wizard) Luther Flamestrike, którego powinieneś pamiętać z Shadow of the Horned Rat.

Zdecydowanie najlepszą jednostką jest konnica Grudgebringerów. Jak najszybciej powinieneś dokupić jej dodatkowe opancerzenie (ta uwaga dotyczy w zasadzie wszystkich jednostek). Staraj się nie wystawiać konnicy na zbyt duże ryzyko z dwóch powodów. Po pierwsze i najważniejsze, dowodzisz nią osobiście, jako Morgan Bernhardt. Jeżeli konnica zginie (i Ty razem z nią), zakończysz kampanię. Po drugie, odkupienie zabitego jeźdźca w pełnym uzbrojeniu i na 4. poziomie doświadczenia kosztuje 250 sztuk złota, więc jeżeli nie będziesz oszczędzać konnicy, szybko zbankrutujesz. Jednak jednostka tak skuteczna jak Grudgebringerzy nie powinna się marnować... Krótko mówiąc, sam musisz decydować, kiedy puszczać jazdę w wir walki, a kiedy nie.

Całkiem przyzwoita jest też piechota Grudgebringerów, natomiast niezbyt skuteczni są kusznicy, którzy przydają się praktycznie tylko przeciwko rydwanom (i magom) Undeadów. Dbaj o działo, które masz do dyspozycji, pomoże Ci wygrać bitwę. Nie zapominaj, że jego obsługa to





Tworzenie pola bitwy do pierwszej misji

tylko czterech ludzi i jeżeli zostaną zaatakowani, prawie na pewno zginą.

Najważniejsze oddziały, które przyłączą się do Ciebie podczas kampanii, to druga ciężka konnica, Ogry i działo. Do tego dojdą jeszcze Flagellanci, którzy są bardzo pożyteczni, gdyż nie poddają się efektom psychologicznym i nie da się ich złamać w walce wręcz.



Magowie

wymagają oddzielnego komentarza. Oprócz Luthera Flamestrike'a mniej więcej w połowie gry będziesz miał okazję skorzystać z usług Ice Wizarda z Kislev. Do dzisiaj mam mieszane uczucia co do magów w Dark Omen. Potrafią w kilka tur magicznymi pociskami rozbić wrogi oddział, wymagają jednak ciągłej uwagi. Co chwila trzeba im wydawać nowe komendy, kontrolować poziom punktów magii, uważać, by nie zostali ostrzelani lub (nie daj Boże) zaszarżowani.

Szybko się okaże, że nie masz czasu na dowodzenie oddziałami, które stanowią trzon armii, ponieważ jesteś wiecznie zajęty dbaniem o maga. Jednak pomimo Twych starań, magowi zawsze coś się przytrafi, np. przypadkowy strzał z armaty w potylicę, gdy już prawie wygrałeś bitwę.

Przedmioty magiczne

Niestety, nie można ich po prostu kupić. Czasami zdarza się, że coś od kogoś dostaniesz, przeważnie jednak przedmioty musisz po prostu zdobyć na wrogu.

Najbardziej przydatne są: Banner of Arcane Warding (oddział staje się odporny na działanie wszelkiej wrogiej magii), Banner of Defiance (odporność na efekty psychologiczne), Banner of Wrath (raz na rundę rzuca od 1 do 6 błyskawic na losowo wybrane, znajdujące się niedaleko regimenty wroga), Shield of Ptolos (odchyla strzały i pociski z katapult) i Enchanted Shield (dodaje +1 do poziomu uzbrojenia).

Pieniądze

Po każdej bitwie otrzymujesz pewną liczbę sztuk złota na odbudowę uszkodzonych jednostek. Suma ta waha się od 1000 do 5000, w zależności od tego, jak ciężka była bitwa. Czasami na polu walki leżą



Scan by Vangis 2005

Imperialny skład złota znajduje się w każdym savegame'ie pod offsetami 028C i 028D.



skrzynki z pieniędzmi, zdarza się też, że skrzynkę upuszcza zniszczony oddział wroga. Każda skrzynka zawiera 200 sztuk złota. Na początku będziesz bez problemu odbudowywać zniszczone jednostki, lecz już po kilku bitwach zaczniesz odczuwać bolesny brak pieniędzy. Na szczęście, w przeciwieństwie do SothR nie musisz ze swojej kasy wypłacać regularnego żołdu jednostkom – wydajesz pieniądze tylko na uzupełnienia.

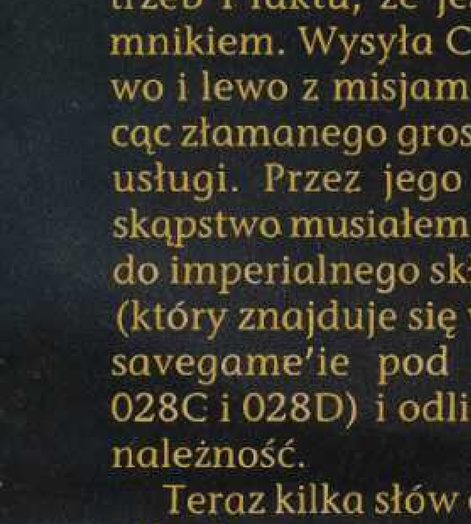
Autorzy trochę przesadzili z tym stopniem trudności – gracz powinien dostawać więcej pieniędzy. Denerwujące jest też, że Imperator Karl Franz nie zauważa Twoich potrzeb i faktu, że jesteś najemnikiem. Wysyła Cię na prawo i lewo z misjami, nie płacąc złamanego grosza za Twe usługi. Przez jego irytujące skąpstwo musiałem sam pójść do imperialnego składu złota (który znajduje się w każdym savegame'ie pod offsetami 028C i 028D) i odliczyć sobie należność.

Teraz kilka słów o przeciwnikach.

Orki

Pamiętaj, że Orki i Gobliny są z natury bojaźliwe – czasami wystarczy jeden celny strzał z armaty i oddział ucieka. Uważaj na szamanów. Potrafią być nieprzyjemni, choć daleko im do nekromantów.

Pamiętaj też, że jednostki Night Goblins mogą zawierać fanatyków. Najlepiej ich (fanatyków) wywabić za pomocą szybkiej kawalerii, a potem zastrzelić z kusz lub łuków (z fanatykami nie można prowadzić walki wręcz). Poniżej przedstawiam skrócony opis najważniejszych jednostek Orków.

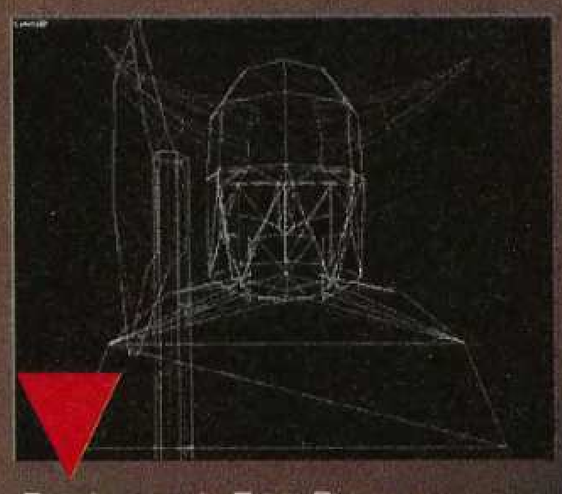


Arrer Boyz – czyli łucznicy, strzelają niezbyt celnie, więc nie warto się nimi przejmować. W wolnej chwili wystarczy zaszarżować jednym dobrym oddziałem piechoty lub posłać ze dwie kule armatnie i po kłopocie.

Boar Boyz – jedna z najtwardszych jednostek. Ciężko opancerzona, stosunkowo szybka. To elita Orków. Uważaj na tych nietypowych jeźdźców – potrafią nieźle przyłożyć. Najlepiej rozprawić się z nimi za pomocą armat, choć nie jest to proste ze względu na szybkość, z jaką się poruszają (przeczytaj fragment o konnicy Undeadów, jeśli chcesz się dowiedzieć, jak to zrobić).



Rock Lobber, Bolt Thrower – pierwsza z nich to duża katapulta, druga zaś to przerośnięta kusza na kółkach, strzelająca pojedynczą, dużą strzałą. Zdecydowanie groźniejszy jest Rock Lobber – jeden strzał może zabić połowę regimentu. Najlepiej użyć szybkiej konnicy lub maga, wykorzystując teleportację.



Renderowanie Erica Ragnara

Giant Spiders, Giant Scorpions – zwierzaki wyglądają groźnie, ale nie są zbyt dobre w walce.

Trolle – występują tylko w jednej misji. Dysponujesz już wtedy wieloma dobrymi jednostkami, więc nie powinieneś mieć żadnych problemów. Najlepiej, gdy dwie jednostki atakują jednego trolla. Zwykle puszczają mu nerwy i ucieka.

Night Goblins – w grze występują łucznicy i piechota, w dużych regimentach (po 20 Goblinów). Cechuje ich wielkie tchórzostwo. Nie stanowią dużego zagrożenia, oprócz fanatyków, oczywiście.

Big Uns – elitarna piechota Orków. Dosyć groźna w starciu wręcz. Podobnie jak w wypadku Boar Boyzów, najlepiej załatwić ją za pomocą artylerii lub zaatakować kilkoma jednostkami jednocześnie.

Undead

W Dark Omen Twoimi głównymi przeciwnikami są wojska Undeadów. Wszystkie ich jednostki wywołują strach. Oznacza to kilka rzeczy. Przede wszystkim, gdy regiment Undeadów szarżuje, Twój oddział musi przejść test na opanowanie. Jeżeli mu się nie uda, ucieknie bez wdawania się w walkę.

Test opanowania jest obowiązkowy również wtedy, gdy Ty szarżujesz na regiment Undeadów, jednak w tym wypadku porażka nie jest tak tragiczna. Jeżeli Twój oddział przestraszy się podczas ataku, szarża dochodzi jednak do skutku, z tym że przez najbliższą rundę oddział ma mniejsze szanse trafienia wroga. Sytuację taką dowódca regimentu obwieszcza komunikatem: „We fear the enemy". I wreszcie, jeżeli Twój regiment przegra rundę walki wręcz z liczniejszym od siebie oddziałem wroga, to automatycznie ucieknie.

Wszystko to pewnie wydaje Wam się dość groźne. I słusznie. Z Undeadami walczy się ciężko. Nawet dobrze zaplanowany atak może spalić na panewce, jeżeli nasze kluczowe oddziały uciekną zamiast walczyć.

Na dodatek, większość jednostek Undeadów jest odporna na strach i nie da się ich złamać w walce (oprócz ghouli, wampirów, nekromantów i mumii). Żeby pokonać dany

Szkice jednostek do gry



Scan by Vangis 2005

Żeby pokonać oddział Undeadów, musisz go wyciąć do ostatniego szkieletu.





Potrafią w kilka chwil naszpikować strzałami obsługę Twoich dział i inne delikatne cele.



oddział, musisz go wyciąć do ostatniego szkieletu. Ten fakt również utrudnia walkę. Podczas bitwy z Orkami bywało,



że uciekała cała ich flanka, co ułatwiało okrążenie i zniszczenie pozostałych jednostek. Tutaj tak się nie da. Zdarza się nawet, że Twoja doborowa jednostka „utknie" na wiele rund, walcząc z przeciwnikiem o niewielkim znaczeniu taktycznym.

Kolejną sprawą jest zdolność niektórych nekromantów do wskrzeszania nowych oddziałów szkieletów i/lub zombie. Masz przed sobą puste pole, pędzisz naprzód, a tu nagle spod ziemi wyskakuje regiment szkieletów. Musisz się przyzwyczaić do tego typu niespodzianek.

Streściłem ogólne zasady walki z Undeadami, teraz przedstawię opisy poszczególnych jednostek.

Szkielety, Zombie – podstawowe oddziały. Niezbyt silne, lecz odporne na strach i uparte. Nie powinieneś mieć z nimi problemów, w każdym razie dopóki nie zaatakuje Cię regiment liczący ponad dwadzieścia monstrów czwartego poziomu.

Łucznicy – zdecydowanie zbyt silni. W figurkowym Warhammerze Undeadzi nie mogą poszczycić się zbyt dobrymi jednostkami strzelającymi, tu szkielety szyją z łuków lepiej niż Robin Hood.



Ghoule – szybkie, silne i bardzo bojaźliwe. Atakowanie ich dwiema jednostkami przeważnie wywołuje u nich załamanie nerwowe.

Konnica – bardzo szybka i groźna. Wkrótce zauważysz, że nie ma sensu klasyczny ostrzał z armat, bo pociski po prostu nie trafiają w cel. Na szczęście jest na to sposób. Wyczekaj do ostatniej chwili i wydaj armatom rozkaz strzelania z odległości 10–12 cm (na ekranie). Salwa taka prawie zawsze trafia w cel i czyni ogromne szkody. Tak potraktowany oddział bez problemu dobijesz własną konnicą lub czymkolwiek innym. Musisz nauczyć się dobrze oceniać prędkość konnicy Undeadów tak, aby strzelać z bardzo bliska, ale zanim konnica zdąży zaatakować działo.

Rydwany – mordercze. Dobra szarża może zabić nawet sześciu konnych. Walcząc z rydwanami musisz pamiętać o dwóch ważnych kwestiach. Po pierwsze, rydwan zadaje duże straty tylko jeśli sam szarżuje. Gdy Ty atakujesz, nie masz się czego obawiać. Oczywiście, ze względu na dużą mobilność przeważnie to rydwany są stroną atakującą, lecz jeśli masz szybką konnicę i zachowasz czujność możesz tego uniknąć. Po drugie, rydwany są bardzo delikatne i stosunkowo łatwo je zniszczyć strzałami z kusz (łuków) lub czarami. Jeżeli jednak nie uda Ci się uniknąć ataku, natychmiast poślij zaatakowanej jednostce wsparcie. Jest bardzo prawdopodobne, że po tak ciężkim ataku Twój oddział ucieknie. Jeżeli rydwan nie będzie wtedy związany walką z inną jednostką, prawie na pewno dogoni Twoich ludzi i wytnie ich w pień.

Mumie – elita wśród Undeadów. Niesamowicie odporne na ataki, znakomicie radzą sobie w walce wręcz. Krótko mówiąc, uważaj na nie. Na szczęście mają dwie podstawowe wady: są bardzo powolne i można je złamać w walce. Z tych dwóch cech wynikają dwa oczywiste sposoby na poradzenie sobie z nimi: ostrzelać je z armat, łuków, kusz i innych zabawek albo zaatakować kilkoma jednostkami jednocześnie i złamać je. Najlepszą taktyką jest połączenie obu metod. Strzelasz dopóki możesz, potem atakujesz grupą i dobijasz.

Wights – to takie lepsze szkielety. Dużo lepsze. Odporniejsze na ataki, uzbrojone po zęby. Na szczęście ich regimenty zwykle nie przekraczają 10–12 sztuk.

Wraiths – duchy zmarłych magów uzbrojone w dwuręczne kosy. Eteryczne, więc niemożliwe do zranienia zwykłą bronią. Atakuj jednostkami posiadającymi broń magiczną lub kilkoma jednostkami jednocześnie – gdy przegrają starcie wręcz i nie rzucą testu, giną.



Black Grails – w kampanii tylko raz spotkasz tych rycerzy i zapewniam, że będzie to silne przeżycie. Zakuci w stal po same uszy, mobilni, zabójczy w ataku (kopie). Żeby dać im radę, musiałem rzucić na nich wszystko, co miałem i ledwie się udało.

Screaming Skull Catapults – katapulty strzelające płonącymi czaszkami. Uderzenie pocisku wywołuje nie tylko zwykłe straty – trafiona jednostka musi przejść test na opanowanie.

Nekromanci – strasznie denerwujący ludzie. Nie dość że stawiają nowe jednostki, to jeszcze dysponują zaklęciem Witch Flight, czyli teleportacją analogiczną to tej, którą zna Twój Bright Wizard. Na polu bitwy co chwila podlatują, strzelają różnymi paskudztwami w Twoje oddziały i uciekają. Nekromanci zawsze powinni stanowić cel numer jeden dla Twoich kuszników, łuczników i armat.

Wampiry – podobnie jak magowie, dysponują zaklęciami, lecz poza tym są znakomitymi wojownikami. Bardzo, bardzo groźne.

Tryb multiplayer

to chyba najważniejsza różnica między Dark Omen a SothR. Grać można przez port szeregowy lub z użyciem protokołów IPX bądź TCP/IP. Do wyboru jedna z trzech armii



Konkluzja – dobry omen

Dark Omen to znakomita gra strategiczna. Zadziwia zarówno pięknym wykonaniem, jak i dokładnością odwzorowania świata Warhammera. Gorąco polecam wszystkim fanom strategii. Nie muszę chyba dodawać, że dla miłośników WFB jest to pozycja obowiązkowa. A każdy, kto stanie się posiadaczem Dark Omen, nie zdoła się oderwać od komputera przez dłuższy czas.

Łucznicy Undeadów strzelają lepiej niż Robin Hood.



Dobre rady Alexa

Jestem obok Froggera największym w Gamblerze miłośnikiem komputerowego Warhammera, ale w przeciwieństwie do niego nie mam składającej się z 800 figurek armii. Nic więc dziwnego, że to on właśnie występuje jako nasz główny specjalista od tej gry. Nie mogę się jednak powstrzymać od kilku dodatkowych uwag i podania tipów. Powinny pomóc zwłaszcza tym, którzy (podobnie jak ja) nie mieli do czynienia z figurkowym Warhammerem.

- Dark Omen to gra, w której najskuteczniejsza jest taktyka defensywna. Nie wyrywaj się do przodu, niech wróg przyjdzie do Ciebie w gradzie kul, strzał i czarów. Niekiedy przeciwnik trzyma swoje regimenty w miejscu i czeka na Twój ruch – zmiękcz go armatami. Potem wysuń jazdę „na wabia" i gdy tylko oddziały przeciwnika poruszą się – wracaj do swoich. Jedynym odstępstwem od tej taktyki są sytuacje, w których od razu znajdujesz się pod ogniem wrogich katapult/łuczników. Wtedy należy natychmiast spacyfikować je/ich jednym szybkim wypadem.
- Każdą bitwę warto najpierw rozegrać na próbę, aby zbadać, ile regimentów nieprzyjaciela zaatakuje Cię i w jakiej kolejności. Komputer w każdej bitwie zawsze dysponuje tymi samymi siłami i stosuje bardzo podobną taktykę.
- Prawidłowe początkowe ustawienie armii to połowa sukcesu. W centrum powinny się znaleźć armatki i kusznicy, a kiedy pod koniec bitwy dołączą do Ciebie Elfy pomiędzy nimi powinno się jeszcze znaleźć miejsce dla silnego regimentu piechoty. Po prawej i lewej stronie umieszczamy piechotę, a na skrzydłach – jazdę. Mag powinien się znaleźć tam, gdzie jest najbardziej potrzebny.
- Na każdej bitwie można zarobić (tj. uzyskać więcej niż wyda się na pokrycie strat). Ja do ostatniej bitwy przystępowałem z kompletem w pełni opancerzonych jednostek i 5000 sztuk złota. Jednocześnie warto też eksplorować wszystkie poboczne wątki w grze. Zdobywa się w ten sposób kasę, nowe jednostki, magiczne artefakty i doświadczenie, zaś fabuła i tak rozwija się jedną drogą (i zawsze będziesz spóźniony).
- Nie zgadzam się z twierdzeniem Froggera i uważam, że magia ma w grze ogromne znaczenie. Mag wyposażony w Wind of Jet i Book of Ashur na 4. poziomie doświadczenia stanie się filarem naszej armii. Kilka prostych sztuczek: rzucić na wrogi regiment unieruchamiające zaklęcie Crimson Tides, a potem rozpalić pod nim ognisko czarem Flamestorm... Albo teleportować się w pobliże wrogiej katapulty, rzucić na nią Flamestorm i teleportować się z powrotem... Miło jest też rzucić emitujący wiązkę energii czar Balst, zwłaszcza z ukrycia, w bok wrogiej jednostki. W walkach z Orkami przydaje się szerząca popłoch Burning Head – mag w pojedynkę może odpierać i 3 nieprzyjacielskie regimenty, rzucając na nie ten czar – w popłochu uciekają.
- Po bitwie o Blighted Towers lepiej wybrać moździerz zamiast armaty. Moździerz ma dużo większą siłę rażenia, a ponadto strzela po torze parabolicznym. Można go spokojnie ustawić za linią naszych oddziałów bądź za naturalnymi przeszkodami, gdzie będzie niewidoczny dla wrogów. Podobna uwaga dotyczy łuczników.
- Odpowiednie użycie magicznych przedmiotów to klucz do sukcesu. Oddział wyposażony w Banner of Arcane Warding to kandydat na zabójcę magów. W mojej armii były to Ogry, szybkie i zwrotniejsze od dużych regimentów. Zawsze też wystawiałem je trochę z przodu, magowie bowiem wybierają sobie za cel wysunięte jednostki.

  Oddział wyposażony w Shield of Ptolos powinien się zajmować eksterminacją wrogich katapult i łuczników (już po załatwieniu innych jednostek). Przypominam jednak, że tarcza nie zapewnia pełnej ochrony przed pociskami! Najlepiej, aby tę rolę pełniła kawaleria.

  W Banner of Defiance warto uzbroić piechotę Grudgebringerów – stanie się niezwykle silnym regimentem.

  W przeciwieństwie do SotHR, tutaj magiczne przedmioty można znaleźć stosunkowo łatwo, zresztą za miesiąc podamy ich pełną listę i lokalizację. Jedyny problem to sytuacja, w której wrogi oddział od początku ma dany przedmiot. Należy wybić go do nogi, nie pozwalając uciec z pola walki, co nie zawsze jest takie proste.
- Jednostki Grai Knights, Carlsson's Cavalry, Countess' Guard, Helmgart Bowmen, Outlaw Infantry, Wood Elf Glade Guards i Treeman przyłączają się do Ciebie tylko czasowo (Krasonoludy odchodzą, ale potem wracają). Po pierwsze, nie wydawaj na nie żadnych pieniędzy (na uzupełnienia i pancerz). Po drugie, traktuj je jak mięso armatnie, nie oszczędzaj w bitwie. Mogą zginąć.

I tyle moich uwag, choć nie wykluczam, że wrócimy jeszcze z Froggerem do tematu Dark Omen po rozegraniu większej liczby pasjonujących bitew w trybie multiplayer. I jeszcze jedno: *Call me „Commander"*

Alex



występujących w grze. Można skorzystać z gotowych armii lub złożyć własną. Kapitalna zabawa.

Po bitwie, podobnie jak w trybie single, jednostki otrzymują punkty doświadczenia, a Ty – odpowiednią liczbę sztuk złota na odbudowę i zakup nowych zabawek, co pozwala rozgrywać całe kampanie. Z braku miejsca, niewiele piszę o trybie multiplayer, lecz nie znaczy to, że jest mało ważny. Wprost przeciwnie, jest wspaniały, zabawny, to po prostu to, czego Wam trzeba. Zresztą, może jeszcze wrócę do tego tematu.

Zastrzeżenia

Gra Dark Omen jest bardzo dobra, lecz nie bezbłędna. Oto kilka zastrzeżeń. Kierowanie oddziałami na polu walki jest za mało precyzyjne. Często okazuje się, że nie możesz skierować oddziału dokładnie tam, gdzie chcesz. Możesz dwa centymetry w lewo, dwa centymetry w prawo, lecz nie tam, gdzie potrzebujesz – po prostu się nie da.



Nie muszę chyba dodawać, że taka sytuacja w wirze walki może mieć groźne konsekwencje. Szkoda też, że nie da się dokupić nowych jednostek – gracz powinien mieć wpływ na rozwój swojej armii.

Dziwnie odwzorowano armię Undeadów. Zwykle, gdy ginie generał (wampir lub nekromanta) nawet pół armii może pójść w rozsypkę. W Dark Omen nic takiego się nie zdarza. Zabicie undeadowego generała w żaden sposób nie wpływa na zachowanie umarlaków.

Na koniec

jeszcze o oprawie gry. Dark Omen ma ładną grafikę (szczególnie na akceleratorach 3D robi duże wrażenie).

Filmy, które od czasu do czasu są wyświetlane między misjami, zachowują klimat i są dobrze wykonane. Podobnie oprawa dźwiękowa. Dark Omen to jedna z najlepszych tego typu gier, jakie zdarzyło mi się oglądać.

Frogger

PS Opis przejścia ostatniej misji w grze publikujemy w TeTe na str. 52.





DARK OMEN™

Electronic Arts 1998

IPS CG

Strategiczna

Grafika: 95%

Dźwięk: 91%

Ogółem: 93%

Wymagania sprzętowe:
P100, 16 MB RAM,
CD-ROM 4×, Windows 95,
zalecany dopalacz 3D

Wielu z Was na pewno pamięta „Cywilizację w wersji fantasy", czyli grę Master of Magic. Lords of Magic przywołuje wspomnienia i wprowadza wiele nowych pomysłów. Szkoda że gra nie została dopracowana...

LORDS OF MAGIC

Gdy znajdziemy się już w świecie Władców Magii czas zdecydować, której z siedmiu potęg będziemy służyć (Chaos, Porządek, Ogień, Woda, Powietrze, Ziemia, Życie). Wybieramy również profesję naszego głównego bohatera i przywódcy (mag, wojownik, złodziej). Pierwsza decyzja jest bardzo ważna dla dalszego przebiegu rozgrywki, druga – mniej.

Start

Radzę wybrać najpierw Życie oraz skorzystać z przygotowanej przeze mnie mapy Archipelag (jest w kąciku EKG na naszym CD). Na mapie tej świat podzielony jest na cztery wyspy, co daje dużo większe możliwości spokojnego poznania gry niż mapa przygotowana przez autorów LoM, na której wydarzenia toczą się zbyt szybko.

Kiedy już odbijemy Wielką Świątynię, to zdobędziemy pierwsze punkty sławy, zyskamy możliwość zarządzania miastem oraz uwolnimy dwóch następnych bohaterów. Jeżeli mamy już maga, będą to złodziej i wojownik. Jeszcze na początku drugiego tygodnia czasu gry powinniśmy się zbliżyć do Wielkiej Świątyni jednego z naszych sąsiadów i zdobyć ją. Gdy sąsiad ten jest przyjaźnie nastawiony, po oswobodzeniu Wielkiej Świątyni uzyskamy kontrolę nad jego miastem, a jego lider (czasem również inne oddziały) przejdzie na naszą stronę.

Bohaterowie

Bohaterowie w LoM spełniają bardzo ważną rolę. Po pierwsze, większość oddziałów porusza się znacznie wolniej, jeżeli nie towarzyszy im bohater. Tylko on jest w stanie zbierać artefakty i korzystać z magii. Przebywając na terenie koszar lub gildii, dzieli się swym doświadczeniem z rekrutami – dzięki temu możemy po pewnym czasie powoływać bardziej doświadczone jednostki.



Szczególna jest rola magów. Tylko oni są w stanie pracować w Bibliotece i wynajdywać nowe czary. Wielką rolę na polu walki odgrywają wojownicy. Wojownik wysokiego poziomu (na przykład paladyn służący Porządkowi) potrafi sam rozprawić się z kilkoma jednostkami wroga, a te nie są w stanie choćby go zadrasnąć.

Przygotowanie armii

Program ogranicza nas – możemy prowadzić maksymalnie dziewięć jednostek zwykłych oraz trzech bohaterów.

Już w Lords of the Realm można się było przekonać, jak wielką rolę podczas bitwy odgrywają łucznicy (dowiedzieli się też o tym francuscy rycerze w bitwach pod Crecy i Azincourt, na swe nieszczęście trochę za późno). W Lords of Magic jest podobnie. Zwykle wystarczą dwa, trzy oddziały doświadczonej jazdy i sześć oddziałów łuczników, by rozprawić się z prawie każdym wrogiem.

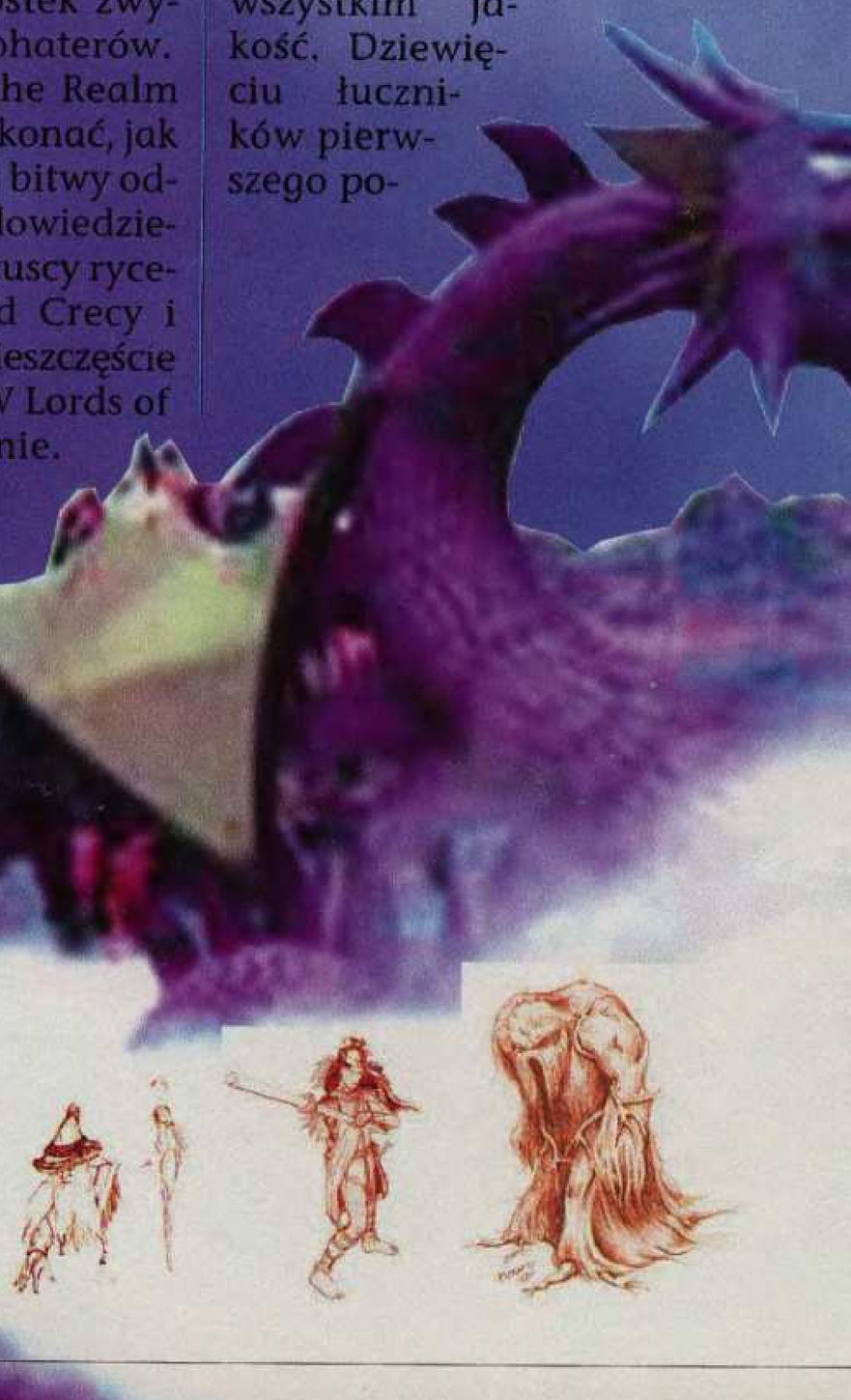
Niezbędna jest obecność w armii maga. To on rzuca czary leczące i potrafi zaatakować wroga bez względu na dystans. Ogromną rolę odgrywają też wojownicy.

O sile armii decyduje nie tylko jej wielkość, ale przede wszystkim jakość. Dziewięciu łuczników pierwszego po-

Aby dodatkowo ułatwić sobie pierwszą rozgrywkę, jako lidera wybierzmy maga. Dzięki temu od razu dysponujemy nieocenionym czarem Cure Wounds, który pomaga szybko doprowadzić jednostki do stanu pełnej gotowości bojowej.

Pierwsze kroki

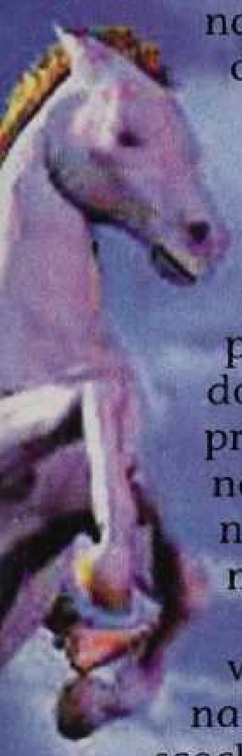
Najważniejszym zadaniem jest jak najszybsze zdobycie opanowanej przez wrogów Wielkiej Świątyni. Jej posiadanie pozwala na zarządzanie miastem (i jego rozwój) oraz późniejszą rozbudowę koszar, gildii złodziejskiej i magicznej. Na początku naszemu bohaterowi towarzyszą zaledwie trzy słabe jednostki i, aby pokusić się o zdobycie Wielkiej Świątyni, warto wynająć co najmniej jeden dodatkowy oddział (w wypadku Życia powinni to być łucznicy).



Szkice jednostek do gry

Scan by Vangis 2005

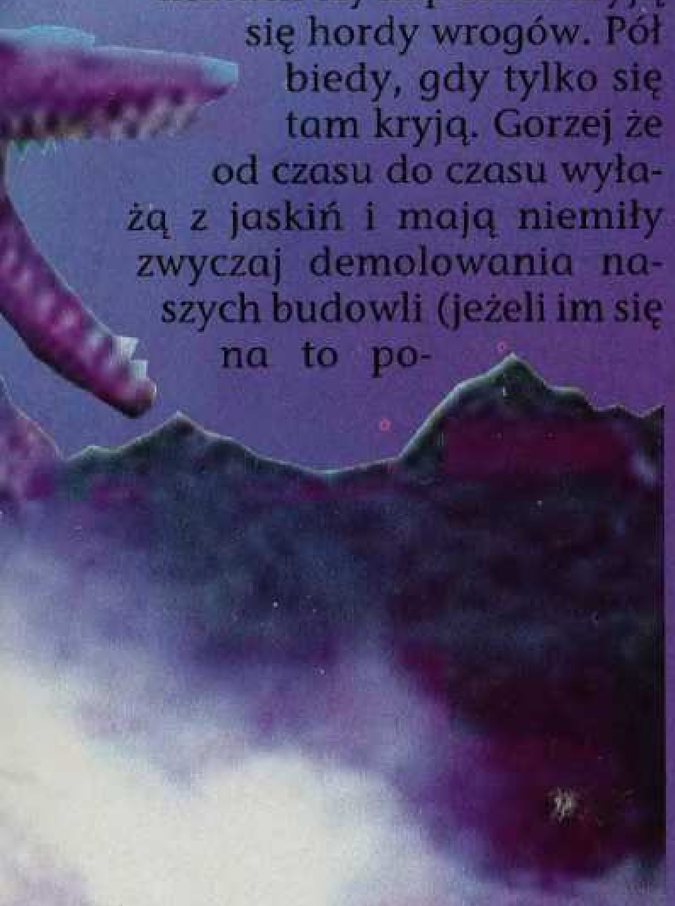
Zdobycie Wielkiej Świątyni umożliwia zarządzanie miastem, późniejszą rozbudowę koszar oraz gildii złodziejskiej i magicznej.



ziomu nie będzie miało nawet szansy głębiej odetchnąć w miejscu, przez które śpiewająco przejdzie dziewięciu łuczników trzeciego poziomu. Rycerze Porządku na pierwszym poziomie doświadczenia to dość przyzwoita ciężka jazda, na piątym poziomie – niemal niezniszczalna maszyna do zabijania. Zanim nasza armia wyruszy do walki w najtrudniejszych miejscach i z najgroźniejszymi przeciwnikami, powinna mozolnie zdobywać słabiej bronione lokacje, by stopniowo nabierać doświadczenia. O słuszności takiego postępowania przekonamy się, kiedy budowlę, która wydawała się nie do zdobycia, opanujemy, nie tracąc nawet jednego żołnierza. Morał z tego taki, że o doświadczone jednostki trzeba dbać. Może się okazać, że straty doskonale przygotowanej jazdy nie zrekompensuje nawet zdobycie przydatnego artefaktu.

Walka – lokacje

W świecie Urak wiele miejsc ma szczególne znaczenie. Ciągłe dostawy piwa, kryształów, złota i sławy zapewni nam zdobycie browarów, kopalń oraz posągów. W jaskiniach, chatach czy kaplicach kryją się hordy wrogów. Pół biedy, gdy tylko się tam kryją. Gorzej że od czasu do czasu wyłażą z jaskiń i mają niemiły zwyczaj demolowania naszych budowli (jeżeli im się na to po-



zwoli).

Szczególnie ważne budowle to wszelkiego rodzaju wieże (keep, tower). W nich możemy znaleźć potężne artefakty i równie potężne hordy strzegących ich potworów. Niestety, artefakty często nie bardzo się przydają (lub w ogóle) akurat tym bohaterom, którzy je zdobyli.

Każde miejsce, w którym toczymy walkę jest charakteryzowane liczbą oznaczającą



jego poziom (od 1 do 12). Na początku gry nie mamy nawet co marzyć o zdobyciu miejsc, których poziom określono na 6 lub więcej, a w niektórych wypadkach nawet te oznaczone cyfrą 3 sprawiają pewne kłopoty. Czasem jednak może się okazać, że na przykład browar szóstego poziomu jest dużo łatwiejszy do opanowania niż browar trzeciego poziomu. Wszystko zależy od tego, jakiego typu istoty go zamieszkują i czy nasze wojska potrafią sobie z nimi radzić.

Walka – przebieg

Niestety, sam program decyduje o tym, gdzie na początku bitwy znajdują się wojska wroga, a gdzie nasze. Często usytuowanie jest bardzo niekorzystne dla gracza. Na przykład łucznicy zajmują miejsca w pierwszej linii, a jazda została schowana gdzieś na tyłach. Warto wtedy poeksperymentować z uszeregowaniem oddziałów na głównej mapie. Zauważmy, iż jednostki możemy dowolnie przenosić na „pasku wojsk". Pozycja, na której tam się znajdują, ma wpływ na pozycję zajmowaną podczas bitwy.

Kiedy już znajdujemy się na polu walki, mamy czas,



fakt, iż w każdej chwili możemy przerwać walkę, naciskając spację, i wydać wojskom nowe rozkazy. Pomaga to szczególnie czarodziejom. Wydajemy rozkaz uderzenia czarem w konkretny cel, wciskamy spację, powtarzamy



aby wydać rozkazy oddziałom. Trzeba wziąć pod uwagę, że inteligencja komputera nie jest wysoka i często zdarza się, że nasze wojska, owszem, pójdą do wyznaczonego punktu, ale niekoniecznie trasą taką, jakiej byśmy sobie życzyli.

Gdy naciśniemy spację, rozpocznie się bitwa. Bardzo często przeciwnik nie dysponujący przewagą postanawia nie ruszać się z miejsca. Należy wtedy go sprowokować. Jeżeli użyjemy czaru lub wyślemy oddziały atakujące na odległość, to zwykle ruszy na nasze pozycje. W tym wypadku zasady są już proste. Trzymaj swoich łuczników (kuszników, procarzy itp.) na tyłach i osłaniaj ich jazdą lub piechotą. Należy wykorzystać czar, wciskamy spację i tak, aż do wyczerpania mana. Dzięki temu nasz mag może niszczyć przeciwników z szybkością karabinu maszynowego.

Wydaje się, że wróg postępuje rozsądnie, np. nie wysyła na pierwszą linię słabszych jednostek, ma jednak pewne „przyzwyczajenia". Otóż zawsze będzie za wszelką cenę bronił swych łuczników (używam słowa łucznicy, chociaż chodzi o wszystkie oddziały atakujące na odległość) i cofnie jazdę, jeżeli zaskoczymy go z flanki czy od tyłu. Kilka razy wykorzystałem ten fakt i zwyciężyłem w bitwach, które w zasadzie wydawały się przegrane. Wróg bowiem cały czas znajdował się pod ostrzałem, ale nie likwidował moich łuczników, tylko kłębił się w odda-

scan by Vangis 2005

li, aby zniszczyć oddziały atakujące jego łuczników. Często też jednostki wroga wybierają sobie cel, który koniecznie chcą pokonać – zwykle jest to bohater. Wystarczy wtedy wycofywać tego bohatera (jeśli nie jest wystarczająco silny, aby podjąć walkę), a podążający za nim wrogowie znajdą się pod ciągłym ostrzałem.

Program pozwala korzystać z opcji automatycznego obliczania wyniku bitwy i ten zabieg czasem się opłaca. Nie należy oczywiście liczyć, że osiągniemy dzięki temu jakieś wspaniałe wyniki, np. zdobędziemy Wieżę dwunastego poziomu słabą armią. Możemy jednak zastosować tę opcję na przykład, kiedy wróg używa wyjątkowo paskudnych czarów nie pozwalających nam

trzej czarodzieje; niech nabywają doświadczenia.

Czasem można ten żmudny proceder obejść. Jeżeli mag znajdzie pergamin z czarem właściwym jego rasie i odczyta go, wszyscy magowie tej rasy uzyskają dostęp do zaklęcia.

Każda rasa ma pewne, bardzo silne czary, ale nawet te słabsze znacznie ułatwiają rozgrywkę. Trzy średnio doświadczone czarodziejki, znające zaklęcie Spirit Arrow, mogą w walce odebrać wybranym wrogom ok. 40 punktów życia. Jednak prawdziwa zabawa rozpoczyna się po wynalezieniu czarów, których rzucenie pochłania zwykle 10 punktów mana, np. dla szamana Chaosu będzie to czar Vortex. Istny cud. Czar ten powoduje, że przez

Z ostatniej chwili

Właśnie ukazał się patch do LoM, uaktualniający ją do wersji 2.02 – znajdziecie go na krążku Gambler CD. Ten patch poprawia lub dodaje mnóstwo rzeczy. Pozwolę sobie wymienić tylko najważniejsze:

- Poprawiona Sztuczna Inteligencja – podczas walki (przeciwnik częściej i skuteczniej używa czarów, w większości przypadków od razu atakuje) i poza nią (lepiej oddana dyplomacja).
- Aby móc wejść do budynku, nie musimy w nim trzymać jednostek.
- Dodano nowe przyciski na panelu: „Move all parties", „Intelligence raport", „Army roster screen", „Go to next party with movement points remaining".
- Przycisk „Autocalc" pojawia się już w oknie przed walką; nie musimy wchodzić na ekran walki, aby go wcisnąć.
- Znacznie skrócono czas ładowania plansz.
- Po walce jesteśmy informowani, czy i jakie jednostki zdobyły nowe poziomy doświadczenia.
- Przeprojektowano część terenów, na których toczy się walka, m.in. kopalnie, świątynie i miasta.
- Można zmieniać imiona bohaterów i stolic, położenie stolic w edytorze mapy, szybkość gry i walki.
- Im większy poziom trudności, tym więcej Wielkich Świątyń jest od razu zajętych przez wiernych.
- Można kontynuować grę po zabiciu lorda Balkotha.

ViZ



na wykorzystanie przewagi militarnej (jest np. taki wredny czar krasnoludzki).

Magia

Wynajdywanie nowych czarów zabiera bardzo dużo czasu. Zakładam jednak, że będziecie chcieli pobawić się magią, choć grę da się skończyć, nie stosując żadnego zaklęcia. Do pracy w czarodziejskiej gildii nie opłaca się wysyłać nowicjuszy. Mag powinien najpierw uzyskać wysoki poziom doświadczenia, a potem wyszkolić kilku uczniów, którzy dopiero wtedy mogą siąść za biureczkami. Jeżeli wspólnie mają piętnasty, szesnasty poziom doświadczenia, to praca będzie się wartko posuwać. Dlatego właśnie na początek proponuję wysyłać do boju armie, w których miejsca bohaterów zajmują

cały czas walki dość duży obszar pola bitwy opanowują świetliste kule zadające obrażenie każdemu, kto w nie wlezie. Miałem przyjemność kierować szamanem stojącym na czele armii, która składała się głównie z łuczników. Szaman rzucał Vortex w stronę najbardziej wysuniętego w moją stronę wroga. Ponieważ rzucenie zaklęcia chwilę trwa, często wrogowie zdołają się przesunąć do przodu i Vortex uderza w dalsze oddziały. Ale kiedy miałem łuczników, wróg MUSIAŁ atakować. A jedyna droga ataku prowadziła przez Vortex. Efekt? Z bardzo dużych armii nie dochodził do moich linii nawet jeden żołnierz.

Silne zaklęcia mają też i inne rasy. Cone of Cold Wody, Stones of Sleep Ziemi czy Chain Lightning Powietrza pomogą nam wygrać niejedną bitwę. Stosowanie tego drugiego

czaru wymaga pewnych wyjaśnień. To zaklęcie powoduje, że znajdujące się na danym (sporym) obszarze oddziały przeciwnika zamierają w bezruchu. Jednak uwaga: zaatakowane budzą się. Zresztą działanie czaru po pewnym czasie (długim) mija. Należy więc atakować wrogów kolejno, by nie obudzić jednocześnie zbyt wielu.

Rewelacyjne zaklęcie to Ressurection Życia. Pozwala wskrzesić po zakończonej walce dowolny, własny oddział. Mając wystarczającą liczbę mana na rzucenie dwóch czarów, można znacznie uprościć taktykę – nie musimy już szanować wysłanych na pierwszą linię jednostek. Jak zginą, to i tak się je wskrzesi.

Czarów obronnych w zasadzie nie stosowałem. Przy minimalnej liczbie punktów mana, jaką posiadają bohaterowie, najczęściej jest to marnowanie czasu. Owszem, przydają się na wczesnym etapie, np. czary Porządku lub Ziemi powodujące wzrost AC u żołnierzy. Poza czarami defensywnymi i ofensywnymi przydają się również zaklęcia ogólne, np. dostępny każdej rasie Teleport Artifact czy lecząće zaklęcia Życia (Heal, Cure Wounds). Inne rasy również posiadają czary lecznicze, ale ich stosowanie jest trochę trudniejsze, bowiem żołnierze odzyskują HP tylko wtedy, gdy się nie poruszają.

A jak obronić się przed wrednymi czarami wrogich

magów? Na to nie ma reguły. Krasnoludzki czarodziej wysokiego poziomu od razu „położy spać" część naszych oddziałów. Czasem da się go wcześniej unieszkodliwić, np. salwą z łuków. Podobnie zachowa się szaman, który natychmiast pośle w naszą stronę Vortex. Pół biedy, jeżeli trafi na odporną i szybką kawalerię, która zdoła uciec z zagrożonego obszaru. Gorzej, jeśli dostanie się łucznikom lub procarzom Faerie. Wrodzy magowie na szczęście zwykle mają tylko tyle mana, by groźny czar rzucić raz. Bieda w tym, że ten jeden raz często wystarczy.

Jednostki specjalne

Prawie każdy oddział składa się z trzech „osób". Wyjątkiem są zwiadowcy, ciskacze głazów Ognia oraz jednostki specjalne (w tym wypadku oddział stanowi tylko jedna „osoba"; jednostki te nie nabywają punktów doświadczenia, więc ich cechy nie zmieniają się w czasie gry).

Jednostki specjalne mogą powstać w Wielkich Świątyniach, kiedy czarodziejska gildia osiągnie trzeci poziom rozbudowy. Są to bardzo potężne potwory, takie jak smoki Ognia i Powietrza, wampiry Śmierci, pegazy Życia. Ich powołanie kosztuje sporo, ale na polu bitwy potrafią odegrać bardzo ważną rolę.

Jednostkami specjalnymi są również statki. Pełnią nie tylko funkcję transportowców, mogą również walczyć (oczywiście na

Scan by Vangis 2005

wodzie), choć ich główną rolą jest przewożenie armii. Statki można zbudować już w koszarach pierwszego poziomu, lecz nie są potrzebne w głównym scenariuszu, z kolei w scenariuszu Archipelag – wręcz nieodzowne. Każdy statek jest w stanie zabrać bohatera i trzy oddziały, a więc do przewiezienia pełnej armii potrzebować będziemy trzech okrętów.

Zwiadowcy

Każda potęga walcząca o władzę nad światem Urak ma specjalne jednostki zwiadowcze, mogące rozwijać sporą szybkość. Są to mewy Wody, nietoperze Śmierci, psy Porządku itd. Oczywiście, lepsze są te, które potrafią fruwać, gdyż nie zatrzymają ich żadne przeszkody (góry, wodne kanały).

Zwiadowcy pozwolą nam nie tylko zorientować się w ukształtowaniu terenu, zlokalizować ciekawe budowle i wykryć, skąd może nadejść atak. Dzięki nim możemy również nawiązywać kontakty z innym lordem (wymiana dóbr, podarunki) lub też zająć jego nie strzeżone kopalnie czy też zburzyć budowle. Oczywiście trzeba się liczyć z faktem, że zajęcie czyjejś kopalni lub zniszczenie budynku to akt agresji i popsuje stosunki dyplomatyczne. Jednak komputerowy przeciwnik jest durny i bardzo wolno reaguje na wszelkie zmiany, a więc, zdobywając kopalnie położone na jego terenie, możemy być pewni, że ich szybko nie odbije.

Czasem może się zdarzyć, że nasz nieszczęsny zwiadowca zostanie zaatakowany przez armię wroga. Rzecz jasna nie ma szans w walce, jego nadzieją jest ucieczka. Często udaje mu się wymykać wrogom (komputer głupio atakuje tylko raz na turę) i prowadzić dalej swe dzieło niszczenia i podboju. Natomiast jeśli my mamy do czynienia ze zwiadowcą przeciwnika, powinniśmy rozstrzygnąć walkę automatycznie. Oszczędzamy sobie trudu ścigania go i pilnowania, aby nie zwiał.

Śmierć

Kiedy uda nam się zakończyć grę, zyskujemy specjalną nagrodę: możliwość prowadzenia przeklętego lorda Balkotha i jego mrocznej armii. Siła „czarnych" trochę mnie rozczarowała. Ani oszczepnicy, ani jazda nie są ósmym cudem świata. Za to jest nim, niewątpliwie, sam zły lord.

Nie zdradzę Wam, jak trzeba prowadzić rozgrywkę, wyjawię tylko, że Balkoth w pewnym momencie SAMOTNIE zdobywał dla mnie wieże jedenastego poziomu. Z drugiej strony, co to za zabawa, jak się ma takiego supermana? Ale pomysł z prowadzeniem armii Śmierci dopiero wtedy, gdy zakończy się grę po innej stronie jest bardzo zacny.

Jacek Piekara

PS Charakterystyki jednostek specjalnych publikujemy w klubie EKG w TeTe na stronie 49.

Podsumowanie

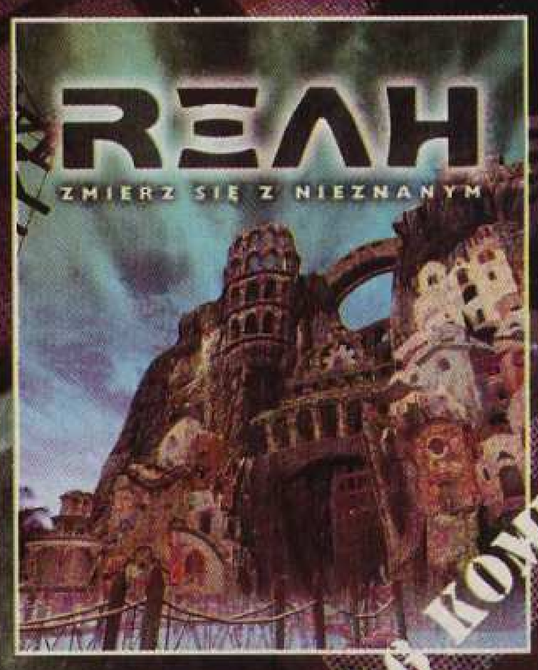


Lords of Magic to gra o sporym potencjale. Jednak rozgrywka przeciw innym władcom jest banalnie prosta. Jeżeli ktoś chce się skoncentrować na poznawaniu świata, badaniu magii, pokonywaniu „neutralnych" potworów, zdobywaniu artefaktów, to LoM może go wciągnąć. Jeżeli jednak celem jest po prostu szybkie zwycięstwo, to okaże się, że po jednym, dwóch wieczorach nastąpi koniec zabawy. Pod wszystkimi wymienionymi zarzutami nadal się (niestety) podpisuję.



Sierra/Impressions 1997
IPS CG
Strategiczna
Grafika: 74%
Dźwięk: 83%
Ogółem: 70%

Wymagania sprzętowe:
P100, 16 MB RAM,
CD-ROM 2×, Windows 95

REAH
ZMIERZ SIĘ Z NIEZNANYM
TOTALNY ATAK NA ZMYSŁY


6 KOMPAKTÓW
JUŻ W SKLEPACH!

„żywi" aktorzy

niewiarygodne detale
Gra dostępna we wszystkich sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Cena gry w sprzedaży wysyłkowej: 139 zł + koszty wysyłki (6zł).
LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2
LK AVALON
www.lkavalon.com
tel. (017) 8522 707
UWAGA: Gra wymaga min: P75, 16MB RAM, CD-ROM x4, karta dźwiękowa zgodna z Windows 95.
WINDOWS 95
TCH
Sprzęt udostępniła firma TCH SYSTEMS. Tel. (0-22) 646-00-33
ścieżka dźwiękowa z gry dostępna na kasetach i płytach Deep Space Productions/SPV Poland

Scan by Vangis 2005

BATTLEGROUND 8: PRELUDE TO WATERLOO

Oddanie miasteczek bez walki i cofnięcie się za strumień nie jest sposobem na zwycięstwo, w najlepszym wypadku można uzyskać remis.

16 czerwca 1805 r. miały miejsce dwie bitwy – pod Quatre Bras i pod Ligny. Napoleon chciał w nich zniszczyć armię pruską dowodzoną przez Blüchera – później przyszłaby kolej na Anglików księcia Wellingtona. Cesarz Francuzów nie zrealizował celu, a główną tego przyczyną była zła praca sztabu i niezrozumienie rozkazów przez Neya, w efekcie czego w walkach nie wziął udziału korpus d'Erlona liczący ok. 20 tys. żołnierzy.

Prelude to Waterloo należy do jednej z najlepszych serii strategicznych. W Battlegroundach wprowadzono nowy, wyjątkowo udany standard trójwymiarowego przedstawienia pola walki, choć od czasu pojawienia się pierwszej gry grafika stała się zbyt upiększona i straciła na czytelności. Dużą zaletą serii jest bardzo dobra SI – choć znacznie lepiej radzi sobie w obronie niż w ataku. Mamy też możliwość gry na jednym komputerze, przez kabel, modem i Internet (także e-mail).

Strategia i taktyka

Nie sposób opisać wszystkich scenariuszy BG8, dlatego skoncentruję się na działaniach wojsk francuskich w scenariuszu historycznym „Ligny and Quatre Bras" (28 tur). Można rozpatrywać obie bitwy oddzielnie, ponieważ jedynym łączącym je w grze ważnym elementem jest korpus d'Erlona. Gracz musi sam zadecydować, w jaki sposób go użyć, przy czym lepiej zrealizować plan Napoleona i okrążyć armię pruską.

Quatre Bras



Sytuacja [Graf. A] jest prosta (w celu uzyskania większej przejrzystości została wyłączona opcja Fog-of-War, w pozostałych grafikach jest ona aktywna). Musimy wykorzystać przewagę liczebną, którą mamy na początku bitwy. Z każdą godziną na pole walki będą przybywać nowe jednostki angielskie.

Naszym podstawowym celem jest Quatre Bras [A], dodatkowym – zdobycie Piramont [B]. Do ataku na prawym skrzydle należy przeznaczyć tylko niewielką część sił, choć zdecydowana przewaga liczebna pozwoli na szybsze oczyszczenie terenu. Ponadto musimy zdobyć farmy [C] i [D]. Warto odciąć drogę prowadzącą do Ligny [E], gdyż tędy będzie wracał do swoich jednostek książę Wellington.

Należy atakować bardzo szybko [F], najlepiej w kolumnach – jednostki poruszają się szybciej. Możemy wkroczyć na drogę do Quatre Bras [G], jest to najszybsza droga do celu, ale też wąskie gardło – może z niej skorzystać niewiele jednostek (początkowo najważniejsza jest piechota).

W czasie marszu [Graf. B] powinniśmy się liczyć z zagrożeniem lewego skrzydła. Musimy skierować w ten rejon znaczną część naszych oddziałów [H]. Należy jak najszybciej osłabić nieprzyjaciela. Jednak nie można zapomnieć, że naszym głównym celem jest Quatre Bras – część sił musi jak najszybciej ruszyć dalej. Jednostki walczące na lewym skrzydle nie powinny ścigać uciekającego w głąb lasu przeciwnika.

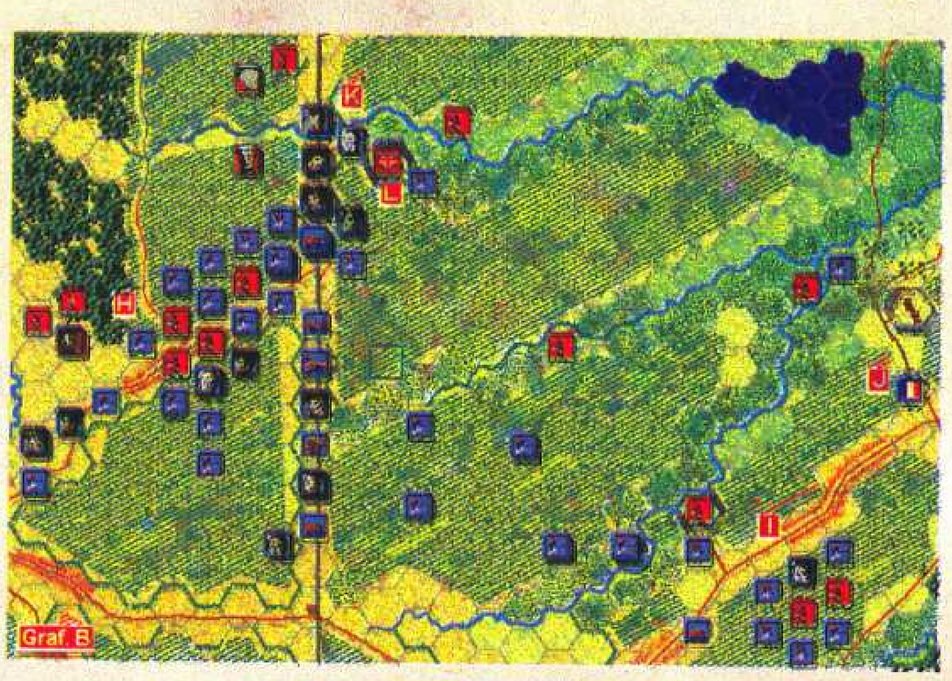
Na prawym skrzydle musimy wykorzystać przewagę liczebną, aby zniszczyć niewielkie siły wroga [I] i zabezpieczyć Piramont [J]. Centrum powinno poruszać się jak najszybciej w kierunku Quatre Bras. Jedyną przeszkodą jest niewielki strumień [K]. Oddziały angielskie w zabudowaniach [L] warto otoczyć i



...Walki w Ligny były straszne, gdyż prowadzono je w dymie i ogniu płonących domów. (...) Blücher czuł już wyraźnie, że mimo ponawianych kontrataków nacisk Francuzów nie słabnie, a siły Jagowa w Saint Amand i Henkla w Ligny wyczerpują się. W Ligny więcej było trupów niż żywych...

T. Malarski, „Waterloo 1815", Warszawa 1984, s. 79.





Scan by Vangis 2005

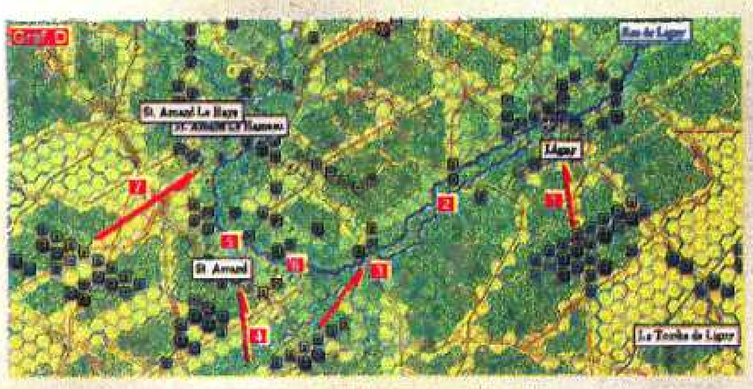
SI znacznie lepiej radzi sobie w obronie niż w ataku.

zlikwidować ostrzałem, gdyż szturm może być kosztowny. Teren nie nadaje się do działań jazdy, lepiej użyć jej do „zastraszenia" przeciwnika (może on zmienić szyk w pusty czworobok).

Zadanie [Graf. C] zostało już praktycznie wykonane [M]. Nasze oddziały zdobyły Quatre Bras. Na razie ich pozycja nie jest jednak bezpieczna, musimy jak najszybciej ściągnąć posiłki. Zagrożeniem są świeże angielskie jednostki [N].

Na lewym skrzydle sytuacja jest już wyjaśniona [O]. Zniszczona została znaczna część sił nieprzyjacielskich, a pozostałe jednostki są osłabione. Anglicy broniący farmy [P] zostali zniszczeni, choć punkt kluczowy nie jest jeszcze zajęty. Teraz wystarczy tylko podciągnąć pozostałe siły w kierunku Quatre Bras i przejść do obrony (najlepiej wzdłuż drogi z południowego wschodu na północny zachód).

Po stronie angielskiej musimy jak najdłużej opóźniać posuwanie się przeciwnika w kierunku Quatre Bras. Strata kilku oddziałów w początkowej fazie nie ma większego znaczenia.





Ligny

Tutaj sytuacja jest bardziej skomplikowana niż pod Quatre Bras [Graf. D]. W pierwszym momencie pozycje pruskie wyglądają na bardzo silne, to jednak tylko pozory. Armia pruska rozlokowana jest na obu brzegach strumienia Ligny, który płynie głębokim, trudnym do sforsowania (w grze niemożliwym) wąwozem. Ogranicza to możliwości manewru armii francuskiej, jest także niekorzystne dla Prusaków. Ponadto doświadczenie żołnierzy pruskich nie jest zbyt wielkie. Przede wszystkim powinniśmy dążyć do okrążenia i zniszczenia pruskich jednostek, aby nie mogły wycofać się na drugą stronę strumienia. Należy działać szybko i zdecydowanie.

Prawe skrzydło atakuje miasteczko Ligny [1]. Francuzi mają przewagę liczebną, a przeciwnik – lepszą pozycję. Atak do strumienia Ligny to sprawa stosunkowo prosta, jednak należy się liczyć ze sporymi stratami własnymi. Zdobycie miasteczka jest bardzo istotne – można wykorzystać znajdujące się w nim mosty. Inne przeprawy znajdujące się w pobliżu [2], [3] są trudne do zdobycia. Bezpośredni atak jest tylko stratą czasu i ludzi. Musimy przeprowadzić pojedynek ogniowy z wykorzystaniem artylerii, aby osłabić i rozbić broniące tych mostów oddziały.

Nasze centrum musi zdobyć miasteczko St. Amand [4]. Część sił należy skierować potem do mostu [3], ponieważ tutaj i tak będzie zbyt wielki tłok. Ponownie mamy przewagę liczebną, warto więc spróbować otoczyć przeciwnika. Dalsze postępy blokowane są przez oddziały broniące mostów [5] i [6].

Na lewym skrzydle musimy zaatakować St. Amand-Le Haye [7]. Tutaj przewaga nie jest już tak oczywista. W tym momencie to najważniejszy rejon bitwy.

Atak [Graf. E] powinien być przeprowadzony energicznie i bardzo szybko. Należy zająć zakole strumienia [8]. Stworzymy w ten sposób zagrożenie oskrzydlenia centrum wroga. W rzeczywistości zagrożenie jest pozorne, ponieważ trzeba jeszcze zdobyć dobrze broniony most [9]. Oczywiście to możliwe, ale wymaga czasu – trzeba umocnić się w St. Amand-Le Haye i podciągnąć artylerię. W tym czasie centrum może stać w miejscu lub skierować część sił na lewe skrzydło. Lepiej jednak trochę poczekać. Ciągły ostrzał jednostek broniących mostów w pobliżu St. Amand zrobi swoje – jeden most jest jeszcze broniony [10], ale przez drugi [11] zdoła się przeprawić jeden oddział. Zdobyty przyczółek oraz szansa na zdobycie drugiego [12] umożliwi przeprawę centrum na drugą stronę strumienia.



Przejdźmy na prawe skrzydło [Graf. F]. Tutaj także wszystko toczy się po naszej myśli. Ligny zostało zdobyte [13]. Część sił pruskich otoczona i zniszczona, bronią się tylko niedobitki.

Jeden most [14] jeszcze ciągle należy do wroga, jednak drugi [15] został zajęty, a trzecia przeprawa [16] nie jest broniona. Pozostał już tylko jeden most [17], ale broniący go oddział jest poważnie osłabiony. Niedługo wszystkie nasze jednostki będą miały wolną drogę na drugi brzeg. Siły wroga są zbyt wyczerpane i rozproszone, by energicznie przeciwdziałać naszemu atakowi.





Sytuacja [Graf. G] w St. Amand-Le Haye [18] jest bardziej korzystna. Walczą mniejsze siły pruskie, podciągana jest artyleria. Jednak nasze jednostki także tracą siły. Ponadto groźne jest zbyt słabe zabezpieczenie przeprawy mostowej [19]. Musimy liczyć się z kontratakiem wroga w tym rejonie (pojawiła się też pruska kawaleria).

Udało się zdobyć kolejny most [20]. Jednak bronią go niewielkie, narażone na kontratak siły. Sytuacja na lewym skrzydle nadal nie jest całkiem jasna.

Zdobyte mosty [21] i [22] umożliwiły szybką przeprawę

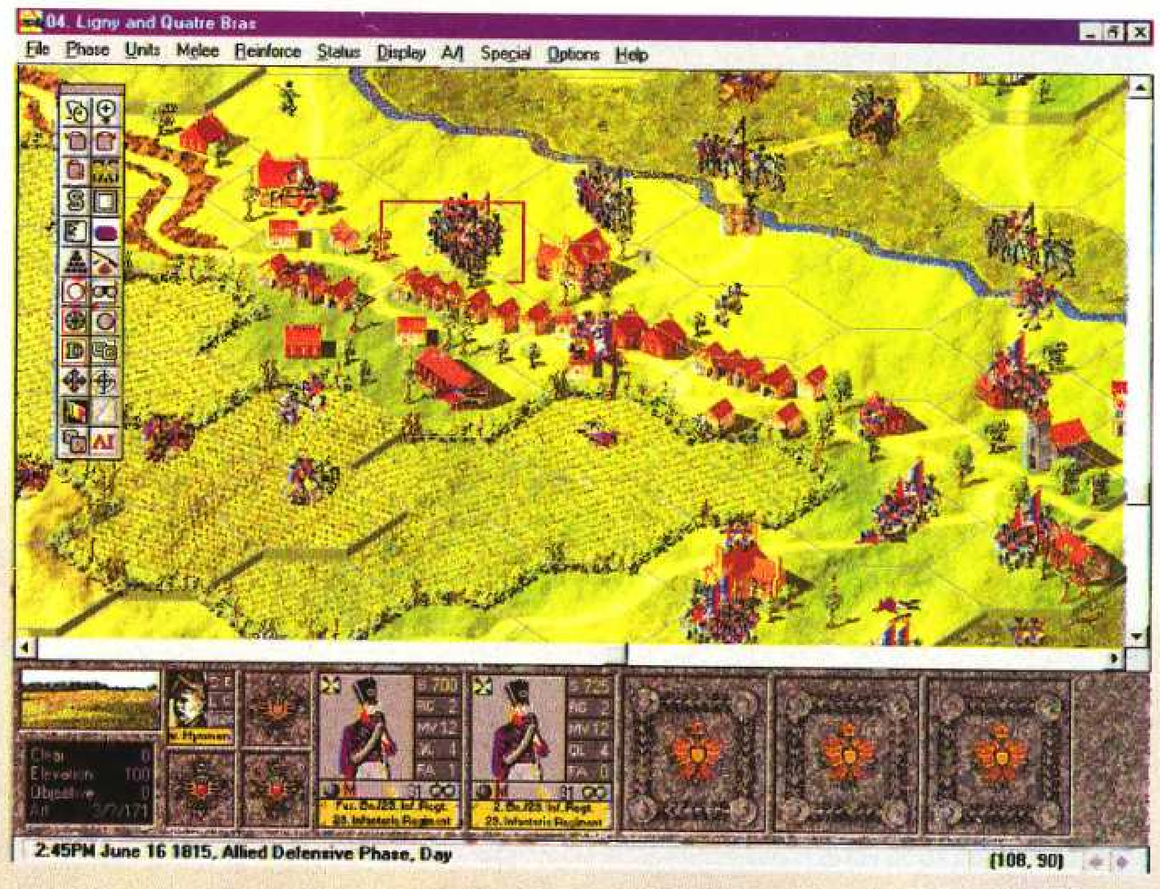
scan by Vangis 2005

Atak na miasteczko Ligny: Francuzi mają przewagę liczebną, a przeciwnik – lepszą pozycję.

centrum. Pruskie siły znalazły się w tragicznym położeniu – część oddziałów [23] jest zagrożona okrążeniem, a pozycje artylerii [24] bardzo niepewne. Jeżeli przeciwnik podciągnie jednostki z północy, zaatakujemy z naszego lewego skrzydła. Dlatego powinien jak najszybciej spróbować wycofać wszystkie oddziały, przede wszystkim artylerię.

obronę i w miarę możliwości starać się osiągnąć linię strumienia [28]. Ważne jest jak najszybsze podciągnięcie całej artylerii.

Najkorzystniejsza jest sytuacja w centrum. Część sił pruskich została otoczona [29] i [30]. Oddziały te są już rozbite, mają niewielki zapas amunicji, jednak ze względu na dużą liczebność nie tak łatwo je zniszczyć.





Na prawym skrzydle [Graf. H] mamy zdecydowaną przewagę [25] – Ligny jest już bezpieczne, przeprawa na drugi brzeg strumienia zabezpieczona. Siły wroga zostały znacznie osłabione, a jego możliwości ofensywne są bardzo ograniczone. Jednak nasze oddziały poniosły podczas walki spore straty (atak na bronione budynki w mieście jest zawsze kosztowny), żołnierze są zmęczeni. Należy więc (przynajmniej na razie) ograniczyć działania ofensywne. Warto zdobyć jedyny broniony jeszcze most [26], lepiej jednak wykorzystać do tego oddziały z centrum.

Na lewym skrzydle sytuacja jest nadal niepewna. Prusakom udało się przeprowadzić kontratak z północy i rozproszyć część naszych oddziałów [27]. Musimy wzmocnić



Bardzo istotne jest całkowite zabezpieczenie mostu [31], zapewniające nam doskonałą komunikację między centrum a lewym skrzydłem (możemy je w każdej chwili wzmocnić). Należy jak najszybciej zlikwidować otoczone siły wroga i przeprowadzić atak w centrum [32]. Potem można dowolnie dysponować jednostkami, przerzucając je na lewe lub prawe skrzydło. Bitwa jest już wygrana, ale na razie to niewielkie zwycięstwo. Kropkę nad i może postawić korpus d'Erlona...

Po stronie pruskiej sprawa wygląda dość skomplikowanie – pozycja jest naprawdę trudna do obrony (nie możemy przemieszczać części oddziałów – są „zafiksowane"). Oddanie miasteczek bez walki i cofnięcie się za strumień nie jest dobrym przepisem na zwycięstwo, w najlepszym wypadku można w ten sposób uzyskać remis. Należy starać się je obronić, a przy zbyt dużym nacisku powoli wycofywać się na drugi brzeg, zadając przeciwnikowi jak największe straty. Nie można pozwolić na okrążenie nawet części naszych jednostek. Na szczęście SI atakuje dosyć nieporadnie...



Wnioski

BG8 to jedna z najciekawszych gier w serii – interesujący scenariusz tak po stronie francuskiej, jak i sprzymierzonych, jedna z najkrótszych bitew w serii (28 tur), za to na bardzo rozległym terenie (100 jardów na heks, 24 tys. heksów), możliwość kontynuacji gry, niejako miniaturowa kampania (BG: Waterloo). Na uwagę zasługują losowe scenariusze AOW (Art of War) – nie wiadomo kiedy i jakie uzupełnienia nadejdą dla obu stron...

Wadą gry jest wielkość map – praktycznie należy zainstalować grę na 450 MB, a nawet wtedy nie uzyskamy zadowalającej prędkości przechodzenia między mapami 2D i 3D oraz płynności przewijania.

Jacek Ilczuk

Moim zdaniem

Battleground 8: Prelude to Waterloo to doskonała propozycja dla wszystkich zwolenników gatunku i serii. Zarazem (i to jest kolejna dobra wiadomość) jest to prawdopodobnie ostatni odcinek serii Battleground, ponieważ firma TalonSoft rozpoczęła (grą Eastern Front) nowy cykl – Campaign Series, wykorzystujący engine BG.



TalonSoft/Empire Interactive 1997

MarkSoft

Strategiczna

Grafika: 80%

Dźwięk: 70%

Ogółem: 80%

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

Scan by Vangis 2005

służy do grania

TARGET

! pierwsza polska gra 3D
! polskie lokacje
! gra w sieci i Internecie
NOWOŚĆ! tryb 2 graczy na 1 komputerze

www.bci.krakow.pl/~target

USER

DeLyric GAMES

dystrybucja: Hurtownia Oprogramowania USER
Kraków, ul. Przemysłowa 12
tel./fax (012) 656 50 53, 656 45 67 w. 109,114
(0602) 225 316; www.user.com.pl

Scan by Vangis 2005

BATTLEZONE

Activision ma ostatnio dobrą passę. Prawie każdy jej produkt przynosi sukces. Poczynając od najlepszej gry świata, czyli Quake'a II, przez Heavy Gear, Interstate '76, Hexen II, a kończąc na Battlezone – grze równie wybitnej.

Okazuje się, że wymieszanie dwóch gatunków, dotychczas nie mających ze sobą wiele wspólnego, czyni cuda. Battlezone, strategia czasu rzeczywistego połączona z FPP, dostarcza emocji płynących z typowo zręcznościowej zabawy oraz wymaga myślenia i planowania taktycznego (bo jest to strategia na poziomie taktycznym). A zapewniam Was, że wrażenia przeżywane w trakcie ataku na bazę przeciwnika są jedyne w swoim rodzaju. Poniższy opis odnosi się głównie do gry wieloosobowej. Wszystkie taktyki to owoc prób – moich i grupy przyjaciół z Granetu, z którymi testowałem zalety BZ. Jednak wierzcie mi, większość naszych odkryć można z powodzeniem zastosować w grze pojedynczej.

Zasady zabawy

Podobnie jak w innych RTS-ach, tak i w BZ istnieje odpowiednik melanżu z Dune 2 – jest nim scrap, czyli małe kawałki biometalu porozrzucane po całej mapie. To właśnie z niego możemy budować nowe pojazdy, typy broni, budynki itd. Na każdej mapie ilość scrapu jest ograniczona, co ma kolosalne znaczenie zwłaszcza w grze kilkuosobowej. Kiedy złoża się wyczerpią, jedynym źródłem budulca są... pojazdy przeciwnika. Oczywiście, najpierw należy je rozłożyć na czynniki pierwsze...

Część budowli potrzebuje do działania energii. Niektóre mogą wykorzystywać zasilanie geotermiczne, usadawiając się na gejzerach ciepłego powietrza, inne wymagają wybudowania elektrowni.



Nasze jednostki dzielą się na ofensywne, defensywne i użytkowe. Z każdej kategorii możemy mieć 10 pojazdów. W porównaniu z Total Annihilation, w której maksymalna liczba jednostek sięgała 250, może się to wydać niewielką liczbą, ale zapewniam Was, że wystarcza. Takie założenie ma gra – narzuca konieczność bardzo dokładnego zaplanowania produkcji.



„Międzymordzie"

jak kiedyś nazwano interfejs – całkowicie instynktowny i doskonale zaprojektowany. Jego twórca powinien dostać Nagrodę Nobla.

Grę najlepiej obsługiwać myszą i klawiaturą. Konfiguracja bardzo przypomina tę, której używam w grach FPP. Lewa ręka odpowiada za przyspieszanie, zwalnianie, strafe'owanie i wydawanie wszelkich możliwych rozkazów; prawa to kierowanie pojazdem, strzelanie i zmiana broni.

Klawiszami kluczowymi są spacja i Tab. Spacja służy do wybierania konkretnych jednostek i kierowania ich w konkretne miejsca, Tab – rezygnacja z wybranej jednostki lub cofnięcie rozkazu.

Jak się szybko zorientujecie, praktycznie do wszystkich jednostek/budynków/rozkazów można dotrzeć przez klawisze numeryczne. Wystarczy tylko popatrzeć, który numer czemu odpowiada.

Radzę Wam opanować jeszcze jedną umiejętność – grupowanie jednostek. Poszczególnym oddziałom przypisuje się klawisze funkcyjne od F1 do F7. Jest to dokładnie taka sama operacja jak w każdym innym RTS i sprawdza się doskonale. Ja pod F1 mam moje osobiste skrzydło czołgów, pod F2 – bombowce, pod F3 – artylerię itd.

Park maszynowy

Każda strona (USA i Rosjanie) ma praktycznie identyczne rodzaje jednostek i budynków, różniące się tylko wyglądem i kilkoma mało znaczącymi parametrami. Najważniejszym obiektem w grze jest **Recycler**, coś w stylu Construction Yard z C&C. Jest to nasza podstawowa jednostka i jej utrata praktycznie równa się przegranej. Co prawda, kiedyś udało mi się wygrać pomimo straty Recyclera, jednak miałem wtedy więcej szczęścia niż rozumu.

Na początku gry radzę dla Recyclera poszukać miejsca, które w naturalny sposób będzie się nadawało do obrony. I pamiętajcie – chociaż jest bardzo odporny, jeden dobrze wymierzony atak może go zniszczyć.



Tak wyglądał oryginalny Battlezone, pierwsza gra FPP na świecie, wydana przez firmę Atari w 1980 r.

Recycler może budować następujące jednostki:

Scavengery – czyli jednostki służące do zbierania i zwożenia do Recyclera scrapu. Są nieuzbrojone, przez co podatne na ataki wroga. W późniejszych etapach gry warto posłać z nimi ze dwa czołgi w roli eskorty, choćby po to, aby zapobiec atakom pojedynczych jednostek przeciwnika, które potrafią narobić wiele szkód. Optymalna liczba Scavengerów to 4, ale więcej na pewno nie zaszkodzi.

Ammo, Repair – nie ma co tłumaczyć. Ważne jest jedynie to, że pakunki może zebrać dowolna jednostka. Jeżeli więc nie macie jeszcze Hangaru i Supply Depot, to tylko tak możecie dozbroić i podreperować siły, choć na większą skalę to się nie opłaci. Niemniej kiedy Wasza baza

Scan by Vangis 2005

Kiedy my zabawiamy się w rozwalanie bazy wroga, on może się zabawiać... w rozwalanie bazy wroga.

jest atakowana, a nie macie czasu czekać aż HB (Hangar Bay) i SD (patrz wyżej) uzupełnią braki, powinniście korzystać właśnie z tego. Budowane również przez Armory.

Turret – ruchome wieżyczki obronne. Zanim zaczną strzelać, muszą się najpierw zainstalować. Dobre jednostki defensywne. Ponieważ obracają się powoli, powinno się je ustawiać w pewnej odległości od siebie, aby brały cel w ogień krzyżowy – są wtedy najskuteczniejsze. Możecie wykorzystywać je także do obrony Howitzerów, czyli artylerii dalekiego zasięgu. Nie wolno ich nie doceniać.

Scout (Fighter u Rosjan) – lekki statek zwiadowczy. Uzbrojony w dwa miniguny. Radzę wybudować jeden, przypisać mu klawisz funkcyjny i... trzymać w odwodzie. Kiedy Wasz pojazd zostanie zniszczony, wzywajcie na pomoc Scouta, bo to najszybsza z dostępnych jednostek. A zapewniam Was, że chodzenie po polu walki na piechotę nie służy zdrowiu (choć są wyjątki). Scout umożliwi szybki powrót do bazy, gdzie powinien już czekać wybudowany w tym czasie czołg.

Constructor – jedna z kluczowych jednostek. Służy do budowania struktur stacjonarnych. Jeżeli macie sporo scrapu, radzę wybudować dwa: jeden powinien stale przebywać w bazie, drugi w polu. Ten drugi warto wykorzystać do budowania silosów i ich obrony.

Factory – fabryka, w której budujemy pojazdy. Jak się łatwo domyślić – bardzo ważna jednostka. Jej strata to duży cios, choć oczywiście nie taki jak strata Recyclera. Do działania wymaga gejzerów. Należy ją ulokować w miejscu łatwym do obrony.

Armory – produkuje nowe rodzaje broni oraz rozmaite gadżety ułatwiające nam życie. Początkowo nikt jej w Granecie nie używał, aż odkryliśmy broń pod tytułem Flash Cannon. Kiedy zobaczycie ją w działaniu, zrozumiecie, o co chodzi. Armory ma możliwość wysyłania upgrade'ów w dowolne miejsce na mapie. Może też przezbrajać Wasze jednostki – wystarczy tylko wskazać, któremu pojazdowi (czy też budynkowi) ma podrzucić nową broń i po kłopocie. Armory jest też swoistym odpowiednikiem Big Berthy z Total Anihilation. Za „marne" 20 scrapów można w niej wybudować bardzo potężny pocisk o nazwie Day Wrecker. Potem wystarczy tylko pojechać do bazy przeciwnika i wskazać cel. Ale za aż 20 scrapów?!

Nie będę się rozpisywał o nowych typach broni i specjalach. Sami przetestujcie, w ten sposób stworzycie własne taktyki. Z moich doświadczeń wynika, że RED Field (coś w rodzaju stealth) jest doskonałym narzędziem do namierzania celów dla Howitzerów. Podobnie SITE Camera.

Budynki

Ich konstruowaniem zajmuje się Constructor budowany w Recyclerze. Budynki są rdzeniem Waszej bazy. Tam gdzie one, tam Wasz dom.

Supply Depot – służy do dozbrajania Waszych pojazdów. Kiedy go wybudujecie, będziecie mieli możliwość wydania rozkazu Get Reload. Wystarczy tylko podjechać i amunicja zacznie być automatycznie uzupełniana. Jednak trwa to chwilkę, więc w krytycznych momentach korzystajcie z pakietów produkowanych przez Armory i Recycler.

Hangar Bay – służy do reperacji uszkodzeń. Działa tak samo jak SD. Gdy zostanie wybudowany, dostępny staje się rozkaz Get Repair.



Barracks – koszary. Dodają 5 dodatkowych pilotów, więc w pewnym momencie ich wybudowanie staje się konieczne. Jeżeli nie zostanie to włączone w opcje serwera, budowa koszar nie będzie możliwa.

Scrap Silo – wbrew pozorom, BARDZO ważna budowla. Nie tylko zwiększa maksymalną ilość scrapu, jaką możecie posiadać, ale jest też kolejnym miejscem, do którego scrap jest zwożony przez Scavengery – oczywiście, jeżeli znajduje się bliżej złoża niż Recycler. Należy go więc wybudować gdzieś za bazą, jako swego rodzaju przyczółek. Do obrony trzeba mu dać kilka Turretów albo nawet Gun Towery.

Power Plants – w zależności od rodzaju energii, występującej na danej planecie, dostępny będzie jeden z trzech typów. Elektrownie służą do zasilania Com Satów i Gun Towerów.

Gun Tower – stacjonarna wieża obronna o dużej sile ognia. Musi stać w małej odległości od elektrowni (jeżeli spróbujecie ją wybudować za daleko, pole budowy zapali się na żółto). GT można przezbroić za pomocą Armory. Wniosek z tego płynie oczywisty – Gun Tower plus Flash Cannon. Chłodne...

Communication Satelite (Comm Sat) – jedna z najbardziej znaczących budowli w całej grze. Niestety, trochę trudna w... użyciu. Gdy wybudujecie CS i podłączycie się, przed Waszymi oczami pojawi się izometryczna mapka całej okolicy i Battlezone zamieni się w klasyczny RTS.

CS ma kluczowe znaczenie w niektórych sytuacjach. Doskonały do dowodzenia jednostkami w większej bitwie. W BZ dużo ważniejsze są rozkazy wydawane już w trakcie starcia. Jednostek jest mało i np. niezbyt zwrotny bombowiec nie powinien zajmować się dogfightem ze zwinnym scoutem, tylko atakowaniem struktur wroga. CS daje również dobre rozeznanie w sytuacji taktycznej – widzimy dokładnie, jak rozmieszczone są nasze jednostki. W ten sposób łatwiej planować i wykonywać rozmaite manewry. No i największa korzyść płynąca z CS: jeżeli nasz pojazd zostanie zniszczony daleko od domu, a wróg akurat przeprowadza kontratak na naszą bazę, łącze satelitarne jest jedyną szansą na uratowanie sytuacji. Tylko w ten sposób mamy bezpośredni kontakt z siłami, które zostawiliśmy do obrony. Z tego płynie morał, że pierwszym naszym celem podczas ataku powinien być oczywiście Comm Sat.

Jednak nie ma róży bez kolców. Kiedy łączymy się z satelitą, nasza pozycja staje się widoczna na radarze. To mniej więcej tak, jak byśmy zamontowali sobie na głowie transparent: „Tu jestem!!! Proszę mnie rozjechać!!!"

Zabawki

czyli to, co chłopcy lubią najbardziej – pojazdy bojowe. Pozornie nie ma tego dużo, ale patrząc na rdzenny RTS pt. StarCraft widzę, że nie w ilości, ale w jakości siła. Mała liczba jednostek też ma swój urok: trzeba się skoncentrować na jak najefektywniejszym skonstruowaniu naszej siły uderzeniowej, zamiast zastanawiać się: „czy ten z czterema nóżkami jest lepszy od tego z dwiema?"

Tank – czyli czołg, czyli podstawowa jednostka w Battlezone. Cztery zaczepy do zamontowania broni dają możliwość niezłego skonfigurowania pojazdu. Niezły pancerz, spora siła ognia (zwłaszcza wyposażony w SP Stabber lub Flash Cannon) plus zwrotność i duża szybkość. Używam przynajmniej 4 takich czołgów jako swoich skrzydłowych. Są dobre do prowadzenia ataków na bazy wroga, walki z innymi pojazdami (przeważnie też czołgami), eskortowania Scavengerów itd. Moja ulubiona jednostka.

Light Tank – lżejsza wersja poprzedniego. Trochę tańsza w produkcji, ale – szczerze mówiąc – lepiej postawić na wytrzymalsze Tanki. Mniej uzbrojenia, cieńszy pancerz, za to trochę większa szybkość i zwrotność. A ja wolę dewizę ra-



dzieckich wojsk pancernych: „Jeżeli zniszczą Wam 3000 czołgów, należy w ich miejsce posłać następnych 3000 czołgów. A najlepiej 4000 czołgów".

Howitzer – artyleria polowa. Bardzo potężna broń, jeśli się wie, jak jej użyć. Kiedyś za pomocą trzech dział udało mi się niemal całkowicie zniszczyć bazę przeciwnika oraz zatrzymać atak, w którego skład wchodziły m.in. 3 walkery i kilka bombowców. Efektywny zasięg Howitzerów to 750 metrów. Daje to duże pole do popisu. Stawiamy naszą baterię 600 m od bazy wroga (nie powinien nas jeszcze widzieć na ekranie), podkradamy się bliżej (RED Field albo nawet na piechotę), patrzymy, co on tam ma u siebie, a następnie łączymy się z naszymi działami, wydajemy rozkazy i po 20 s oglądamy fajerwerki. Oczywiście, taka taktyka ma kilka wad. Po pierwsze, artyleria jest bardzo narażona na atak. Dlatego trzeba jej dać jakąś osłonę. Po drugie, kiedy my się zabawiamy w rozwalanie bazy wroga, on może się zabawiać... w rozwalanie bazy wroga. Sytuację częściowo ratuje Comm Sat, ale z drugiej strony – zdradzanie swojej pozycji tuż pod nosem nieprzyjaciela jest co najmniej nierozważne. Jednak ogólnie artyleria to potęga. Jeżeli uda Wam się przeprowadzić skuteczny atak, poczujecie naprawdę dużą satysfakcję. Zwłaszcza jeżeli uda Wam się potem uciec.

APC – transporter opancerzony. Służy do przewozu piechoty oraz ratowania pilotów, którzy katapultowali się gdzieś w polu. Generalnie przydaje się głównie w grze pojedynczej w kilku misjach. W grze wieloosobowej piloci i tak wrócą po pewnym czasie do bazy. Nie ma co marnować na niego scrapu.

Tug – pojazd do przewozu przedmiotów. Użyteczny tylko w grze pojedynczej, w niektórych misjach.

Rocket Tank – jak wskazuje nazwa – czołg rakietowy. Skuteczny na średnie i długie dystanse. Służy głównie jako jednostka wsparcia i eskorta dla głównej siły uderzeniowej składającej się z bombowców (jeżeli atakujemy bazę przeciwnika)





Twórca interfejsu do Battlezone powinien dostać nagrodę Nobla.

Minelayer – stawiacz min. Miny mają taką miłą właściwość, że wybuchają tylko w pobliżu jednostek wroga. Warto więc zaminować całą okolicę, a nawet własną bazę. Wystarczy tylko wydać rozkaz. Szatańskim pomysłem jest zaminowanie bogatego pola scrapu. Kiedy przylecą tam Scavengery wroga... Bum... Heh...



lub innych czołgów (jeżeli atakujemy siły przeciwnika).

Bomber – ciężki, mało zwrotny pojazd, wyposażony w bardzo potężne rakiety. Doskonały do niszczenia budynków wroga. Dobrze wykonany atak 5 bombowców może w jednym natarciu spokojnie zniszczyć Recyclera. Jego główna wada to ociężałość. Jeśli wsiądziecie mu na ogon czołgiem, to praktycznie już po nim. Gdy widzicie dużą grupę zbliżających się bombowców, to najlepiej nie atakujcie od razu, tylko okrążcie je i zaatakujcie od tyłu, pamiętając, że pomimo ociężałości potrafią nieźle przysolić. Radzę uważać.

Walker – największa i najbardziej widowiskowa jednostka w całej grze. Walker to po prostu Mech. Ma gruby pancerz i może przenosić potężne uzbrojenie. Jest jednak koszmarnie powolny i mało zwrotny. Służy głównie do szturmowania baz wroga, problem jednak w tym, że zanim dojdzie na miejsce, to albo nas/wroga już nie ma, albo my/wróg usnęliśmy z nudów. Jego piętą achillesową jest brak od-

Podniosłe wnioski



Activision po raz kolejny udowadnia, że jest potęgą na rynku gier. Ci ludzie po prostu mają nosa do dobrych tytułów i potrafią je zaprezentować. Battlezone to doskonała, ciekawa i wciągająca rozrywka tak dla jednego, jak i dla kilku graczy. I do tego ta piękna grafika...

porności na Thumper, broń wywołującą silne wstrząsy sejsmiczne. Traci wtedy równowagę i staje się na dłuższą chwilę zupełnie bezbronny. Wiadomo, co wtedy robić.

No i broń ostateczna, czyli

nogi, nogi roztańczone...

No, może niezupełnie nogi. Ale prawie. Jak już wspomniałem w recenzji (G 5/98), Battlezone (w przeciwieństwie do Uprising) daje możliwość kierowania prawie każdą jednostką na polu bitwy. Wystarczy tylko wysiąść i zawołać, aby po nas



przyjechała.

Czasem jednak wysiadka jest całkowicie przymusowa i nie ma już do czego wsiadać (nawiasem mówiąc, scena katapultowania jest GE–NIAL–NA). Wtedy zmuszeni jesteśmy poruszać się o własnych siłach. Jednak, chociaż taka sytuacja jest trudna, to nie beznadziejna. Może być nawet całkiem korzystna. Otóż po wyjściu z pojazdu uzbrojeni jesteśmy w lekki karabinek plazmowy oraz potężną rusznicę snajperską, dzięki której usuwamy pilotów z pojazdów wroga. Wystarczy tylko wycelować w świecącą plamkę i nacisnąć spust – pojazd majestatycznie osiada na ziemi i jest gotowy do przejęcia. Jeżeli dodamy do tego, że piechurzy są całkowicie niewidoczni na radarze, to pole do popisu zwiększa się radykalnie. Cały czas pamiętam lekcję, jaką dostałem od kolegi, który po kolei zlikwidował 3 moje statki, przejął jeden z nich, stracił go (heh), potem skosił kolejne 3 (snajperka ma tylko 3 pociski), a na koniec zabił mnie i wygrał grę.

Taktyka, taktyka...

Battlezone daje unikalną możliwość. Jeżeli wymyślicie jakąś sensowną taktykę – prawie na pewno da się ją zastosować w grze. Problem w tym, czy będzie skuteczna.

Pamiętajcie, że w BZ, (jak w żadnej innej grze) ogromne znaczenie ma ukształtowanie terenu. Bazę wroga można podejść z różnych stron (zwłaszcza tych nie bronionych), siły przeciwnika można wciągnąć w zasadzkę w kanionie. Pole widzenia jest naturalne, widzicie to, co widzicie. Nie ma problemów z Fog of War – w większości RTS-ów jest to rozwiązane tak sobie.

Radzę często patrzeć na radar oraz na mapkę sytuacyjną. W ten sposób wykryjecie atak – zanim do Was dojdzie, będziecie mogli zareagować.

Obrona własnej bazy jest bardzo ważna. Nie lekceważcie tego. Czasem jest to jedyny czynnik, który uratuje Was przed przegraną. Dlatego budujcie GT i Turrety – to naprawdę się przydaje.

Pamiętajcie, że wielkie znaczenie ma Armory. Dobrze dobrana broń zarówno w jednostkach ofensywnych, jak i defensywnych może przeważyć szalę zwycięstwa na Waszą korzyść.

Hmm... Resztę wymyślcie sami. W sumie to przecież na tym polegają przyjemności płynące z grania w Battlezone.



Activision 1998

L.E.M

Zręcznościowo–strategiczna

Grafika: 85%

Dźwięk: 84%

Ogółem: 87%

Wymagania sprzętowe:
P120, 16 MB RAM,
CD-ROM 2×, Windows 95



Plusy, fusy i minusy

Kiedy Alex zagrał w BZ, powiedział, że dawno nie odczuł tak silnie, iż ma do czynienia z grą wybitną. Zgadzam się z nim całkowicie. BZ jest grą niezwykłą, świeżą i doskonale wykonaną. Nawet jeżeli nie wygrywacie, to przyjemność płynąca z przebywania na wirtualnym polu bitwy jest ogromna.

Niestety, nie da się ukryć, że gra ma też kilka wad. Jeżeli atak się nie uda, nasza sytuacja jest nie do pozazdroszczenia. Po prostu pozostałości naszych statków znajdują się tuż pod bazą przeciwnika, dostarczając mu potężnych zasobów do produkcji nowych jednostek, a nasze Scavengery muszą ich szukać po całej mapie. Co najgorsze, zdarza się, że znajdują właśnie tam, gdzie je zostawiliśmy, czyli pod bezpośrednim ostrzałem obrony wroga.

Wielkie znaczenie ma przejęcie pól scrapu rozsianych po mapie. Jeżeli ktoś nad nimi zapanuje, ma znacznie większe szanse na zwycięstwo. Ale taki jest hmmm... urok tej gry i trzeba się z tym liczyć przed planowaniem ataku. Tym ważniejsze jest skuteczne wykorzystanie artylerii, która ma wielką siłę i zostawia po sobie mało scrapu.

Battlezone to jedna z gier, które wciągają na długo i bardzo wiele oferują. Jeżeli macie dostęp do LAN-u lub Inetu zabawa będzie ciekawsza. Natomiast samotna zabawa jest doskonałą wprawką przed walką z żywymi przeciwnikami (komputer nie jest głupi, tylko ograniczony), a zarazem bardzo ciekawą przygodą (odkrywanie intrygi związanej z biometalem i artefaktami obcych). Grać...

tow. ZooltaRowicz





Scan by Vanis 2005

UPRISING

W pierwszej kolejności niszcz budynki KSAT w bazach przeciwnika.



Rok 2998 czasu ziemskiego

Kiedy kilkaset lat temu ludzkości udało się opracować technologię pozwalającą odbywać podróże międzygwiezdne, wydawało się, że nastaną czasy pokoju, a wszystkie narody świata zjednoczą się w celu dokonywania wspólnych, wspaniałych pozaziemskich odkryć naukowych.

Tak się też stało, ale tylko do czasu pierwszego kontaktu z nieznaną rasą obcych istot. W ciągu jednej nocy zniszczona została cała baza na planecie Albion, a miliardy ludzi rozstały się z życiem. Cały Znany Świat zjednoczył się, a nowy rząd pod przywództwem generała Castrona wysłał w bój potężną flotę statków kosmicznych. Z frontu zaczęły docierać informacje o wyrzuceniu Obcych ze Znanego Świata. Mówiło się też o odkrytych na Albionie artefaktach. Jednak wieści te były dementowane przez rząd.

Wojna przeciągała się w nieskończoność, a większość społeczeństwa żyła na skraju nędzy. Informacje nadchodziły coraz rzadziej i były coraz mniej szczegółowe. Wreszcie wyszło na jaw, że wojna skończyła się już dawno (tuż po rozpoczęciu), a generał umacniał swoją władzę, ukrywając ten fakt przez długi czas. Wkrótce został obwołany Imperatorem. Zaczął się terror, wysiedlanie mieszkańców lub niszczenie nieprzychylnych władzy planet. Wkrótce też powstał ruch oporu. Kiedy w ręce opozycji wpadła sekretna broń, opracowana przez Imperium na bazie odkryć z planety Albion, wybuch powstania był już kwestią godzin.

Urodziłem się na planecie Caliban, tuż przy granicy Znanego Świata. Caliban służył przede wszystkim jako zródło mięsa armatniego dla oddziałów Imperium. Wkrótce też zostałem do nich wcielony, a nawet udało mi się dość szybko awansować, gdyż przełożeni od początku zwrócili uwagę na moje zdolności taktyczne i bojowe.

Gdy formowały się oddziały rebelianckie, stałem się obiektem ich zainteresowań, jako że buntownikom potrzebna była dobrze wyszkolona kadra oficerska. Ponieważ miałem dość bezsensownej walki i despotycznej władzy, bez wahania przyjąłem propozycję.

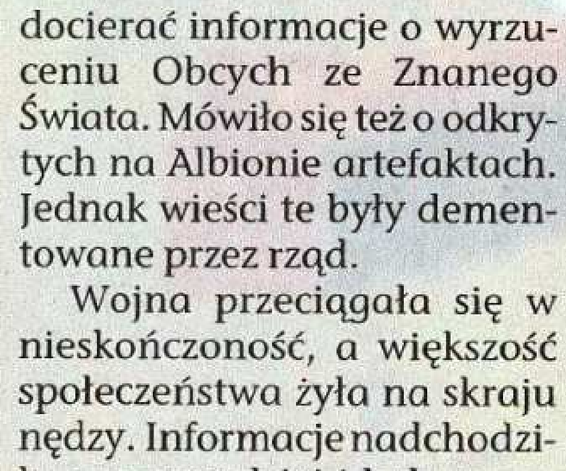


Baza

Gdy rozpoczęło się powstanie, dostałem do dyspozycji znakomity pojazd bojowy oznaczony kryptonimem Wraith, zbudowany według sekretnej technologii Imperium, którą udało się przechwycić Rebelii. Siedząc w środku, miałem zawsze doskonały podgląd na sytuację na polu bitwy. W każdej chwili mogłem też przełączyć się na widok z satelity, a nawet sprawdzić, co widzą inne jednostki sprzymierzone. Wsłuchując się w rozmowy pilotów, krzyki szturmującej piechoty i gwizdy przelatujących nisko rakiet, zapominałem o całym świecie.

Wraith okazał się maszyną, którą można rozbudować. Za zarobione w misjach pieniądze wymieniłem w warsztacie szkielet opancerzenia. Poprawiłem również siłę uderzenia lasera i rakiet, mojej podstawowej broni. Gdy trafiła się większa gotówka, dokupiłem robota stawiającego miny lądowe, które miały tę ciekawą właściwość, że wybuchały tylko wtedy, gdy wjechała na nie wroga jednostka. Nieraz w warsztacie widziałem, jak inni dowódcy kupowali miotacze ognia (jak rzadko która broń niszczą budynki wroga), dyski antymaterii (czyszczą dokładnie wszystko na swojej drodze) czy system BFM9000 pozwalający na odpalanie znakomitych, samonaprowadzających się rakiet. Trafiały się też inne typy broni.

Ja jednak inwestowałem głównie w swoich podwład-



„Wojny nie są dziełem Boga. Wywołuje je człowiek przez swoje czyny, przez sposób, w jaki zorganizował swoją społeczność. Co człowiek uczynił, człowiek może zmienić."

Frederick Moore Vinson (1890-1953)



Scan by Vangis 2005

Bądź szybki w zajmowaniu terenu – nawet niewielkie opóźnienie oznacza ciężką walkę.

nych. Pod moim dowództwem znajdowały się cztery rodzaje jednostek: piechota, czołgi, myśliwce i bombowce. W miarę jak przekazywałem coraz więcej pieniędzy na zakup uzbrojenia, głównie czołgów, moje wojsko stawało się coraz doskonalsze. Piechota sprawniej wysadzała wrogie budynki, nie pozwalając się trafić, czołgi stanowiły znakomitą obronę naziemną i podstawę ataku, a bombowce – osłaniane przez szybkie i zwinne myśliwce – roznosiły w puch strategiczne punkty wroga.

Aby móc przejmować planety Imperium, należało na nich budować bazy. Niestety, grunt nie był na tyle stabilny, aby wytrzymał nacisk ciężkich budynków. Budowle trzeba było stawiać na utwardzonych powierzchniach; w każdej misji było zwykle tylko kilka takich miejsc, oddalonych od siebie. Należało więc się spieszyć, by nie zajął ich wróg.



Każda budowa bazy rozpoczynała się od postawienia Cytadeli, czyli centrum dowodzenia i zarazem pierwszego elementu obronnego. Później należało jak najszybciej zbudować kilka wieżyczek obronnych. Ponieważ mogły być najwyżej trzy na bazę, więc na początku stawiało się dwie naziemne i jedną do obrony przeciwlotniczej. Potem, gdy przybywało jednostek, zwykle sprzedawało się te naziemne (o ile nie zostały wcześniej zniszczone) i dokupowało przeciwlotnicze.

Gdy obrona bazy była zapewniona, przychodził czas na budynki. Podstawą był „power building", generujący energię używaną do produkcji oddziałów i kolejnych budynków. Stał do momentu, aż wytworzył wszystko. Potem, ponieważ ilość wolnego miejsca pod zabudowę była ograniczona, sprzedawało się go i na jego miejsce stawiało kolejną fabrykę sprzętu – każdy rodzaj jednostki bojowej miał swoją własną. Jeśli na całej planecie istniały już co najmniej dwie fabryki tego samego rodzaju, można było dobudować punkt zaopatrzeniowy dla jednostek danego typu, dzięki czemu te nowo utworzone były lepiej wyszkolone i uzbrojone.

Jeśli miałem dwa „power buildings", mogłem zaczynać budowę budynku KSAT. Zamontowana na jego szczycie antena zbierała energię pochodzącą ze wszystkich moich Cytadel na planecie, a następnie koncentrowała ją na budowli wroga, siejąc ogromne spustoszenie. Niestety, miało to wadę: potrzebne były ogromne ilości energii. Przeciwnik też mógł używać podobnych budynków – weszło mi już w krew niszczenie ich jako pierwszych.

Do ataku!

Jednym z ważnych udogodnień Wraitha był tzw. trójkąt energetyczny. Dzięki niemu mogłem rozdysponować energię pojazdu między broń, osłony i napęd, w zależności od tego, na czym mi w danej chwili zależało.

Dzięki specjalnemu systemowi teleportacyjnemu Wraitha mogłem też przywoływać jednostki w sam środek bitwy. Wystarczyło podkraść się do bazy przeciwnika, namierzyć pusty fragment powierzchni i przeteleportować tam jednostkę – oczywiście, najlepiej od razu kilka. Było to możliwe tylko dzięki postawieniu wielu budynków, ponieważ w fabryce może przebywać tylko jedna jednostka – dopóki tam pozostaje, blokuje dalszą produkcję. Na szczęście proces jest automatyczny i, kiedy zwalnia się miejsce, nie trzeba ręcznie uruchamiać produkcji. Na pierwszy ogień oprócz KSAT szły Cytadele – wraz z ich zniszczeniem znikały wszystkie wrogie wieżyczki obronne. Dalej to już „bułka z masłem". Wystarczyło wybić wrogą armię, nie dopuszczając do wybudowania nowej Cytadeli, oraz zbombardować budynki lub podłożyć materiały wybuchowe. Kiedy teren został oczyszczony, mogliśmy zacząć budowę własnej bazy.

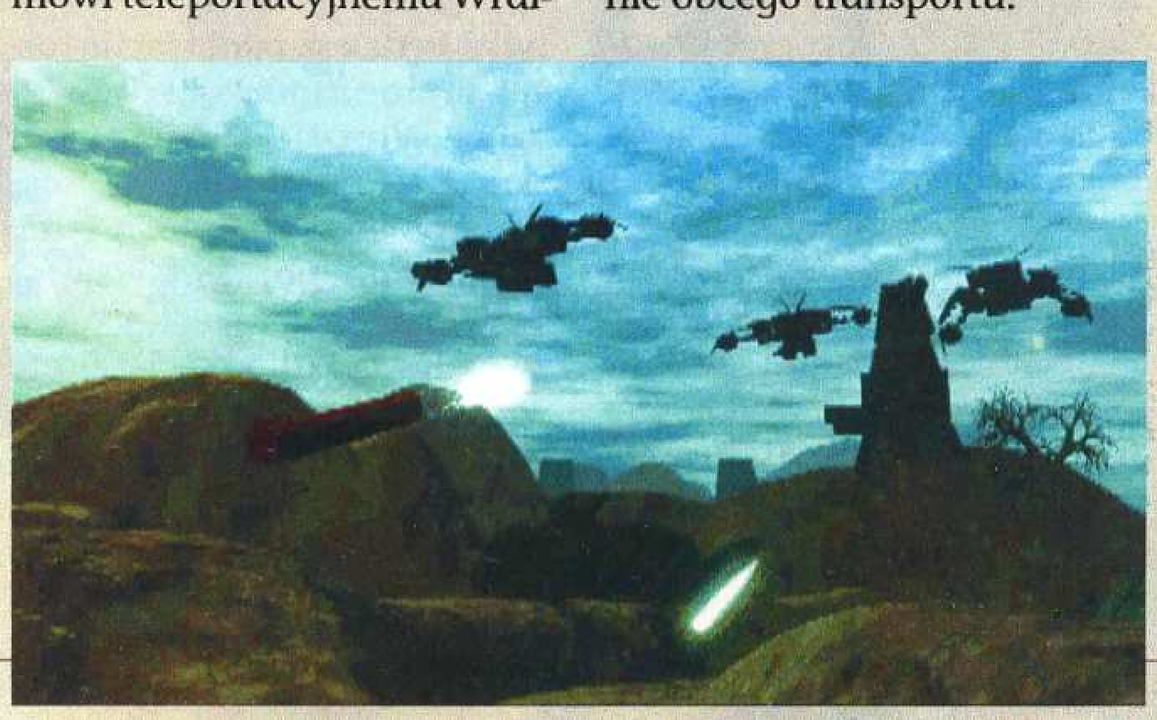
Czasem zdarzało się, że podczas misji brakowało surowców. Na szczęście jedną z wielkich zalet Rebelii była doskonała sieć zaopatrzeniowa. Dostawy jednostek, energii czy nawet czasem systemów naprawczych dla mojego Wraitha pozwalały mi przetrwać te ciężkie chwile.

Misje trafiały się różne. Oprócz tych podstawowych (zajęcie całej planety) zdarzały się też patrole, osłona własnych jednostek czy zniszczenie obcego transportu.

Wojna trwała wiele lat. Jednak nie był to czas stracony, gdyż Imperium zostało pokonane. Dziś młodsze pokolenie może – na pamiątkę tamtych wydarzeń – dokonywać podobnych czynów na specjalnie w tym celu stworzonym symulatorze Uprising. Co ciekawe, w symulatorze misje w każdej kolejnej kampanii są losowe i, niestety, nie odzwierciedlają tamtej rzeczywistości, ale za to zapewniają o wiele dłuższą rozgrywkę.

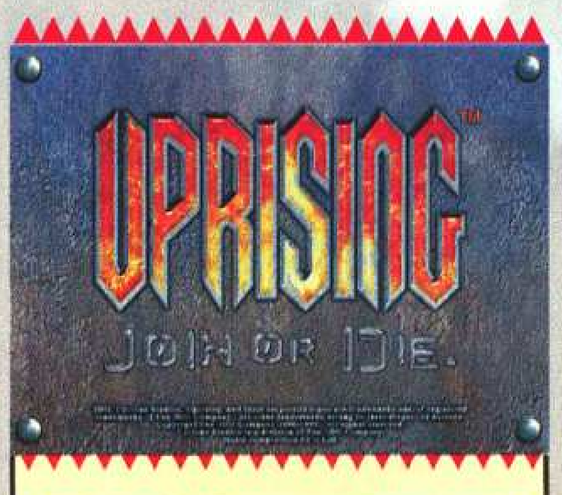
Sztuczna Inteligencja dorównuje inteligencji prawdziwych oddziałów Imperium, co sprawia, że stopień trudności gry jest dosyć wysoki. Zawsze powtarzam moim uczniom w szkole oficerskiej: „Bądź szybki w zajmowaniu terenu – nawet niewielkie opóźnienie oznacza ciężką walkę". Wyszkoleni adepci mogą nawet łączyć się przez sieć i w kilku rozgrywać pojedynki między sobą – daje im to znakomity trening przed rzeczywistym działaniem w terenie, choć mam nadzieję, że wojna dalej będzie się toczyć tylko na wirtualnych polach bitew...

ViZ



„Powstanie" nowego gatunku

Uprising („powstanie") wyznacza nowy kierunek w grach komputerowych. To zgrabne połączenie RTS i gry 3D stało się pierwszą jaskółką na rynku. Gdy piszę te słowa, pojawiła się już gra Battlezone, a zapowiadanych jest kilka następnych tytułów utrzymanych w podobnym stylu. Sądzę, że ten gatunek, który możemy nazwać „action strategy", w niedalekiej przyszłości będzie jednym z najszybciej rozwijających się.



Cyclone Studios/3DO 1997

Mirage

Strategiczna/3D

Grafika: 83%

Dźwięk: 75%

Ogółem: 92%

Wymagania sprzętowe:
P90, Windows 95, CD-ROM 2×, 16 MB RAM, 100 MB HDD; zalecane P133, 3Dfx, 32 MB RAM

scan by Vangis 2005

WET THE SEXY EMPIRE

Wet to całkiem przyzwoita gra ekonomiczna, na dodatek pełna humoru i oryginalna, stawia Cię bowiem na czele wytwórni produkującej filmy erotyczne. O ile mi wiadomo, takiej gry jeszcze nie było.

Oprawa

Grafika jest bardzo dobrze wykonana – kreskówkowe tła oraz postacie narysowano z polotem i humorem, oczywiście w wysokiej rozdzielczości. Bardzo ładna jest też kolorystyka.

Co jakiś czas mamy okazję podziwiać krótkie filmiki informujące o postępie akcji, niestety, jakością nie dorównujące grafice.

Grywalność

Autorzy podeszli do tematu z przymrużeniem oka i dużym poczuciem humoru. W ten sposób osiągnięto dwa cele. Przede wszystkim, żaden WC-cymbał nie będzie mógł przyczepić grze etykietki „pornograficzna". Tak się bowiem składa, że twórcy Weta zadbali, by w żadnym momencie gry nie pokazać zbyt dużo.

Po drugie, dzięki świeżemu pomysłowi i eleganckiemu wykonaniu gra się bardzo



przyjemnie. Żadnych koszmarnych tabelek, wykresów i innych atrakcji, tak częstych w grach ekonomicznych.



JAK GRAĆ

Wet dzieli się na trzy etapy, różniące się od siebie w sposób zasadniczy. Poniżej przedstawiam opisy poszczególnych części.



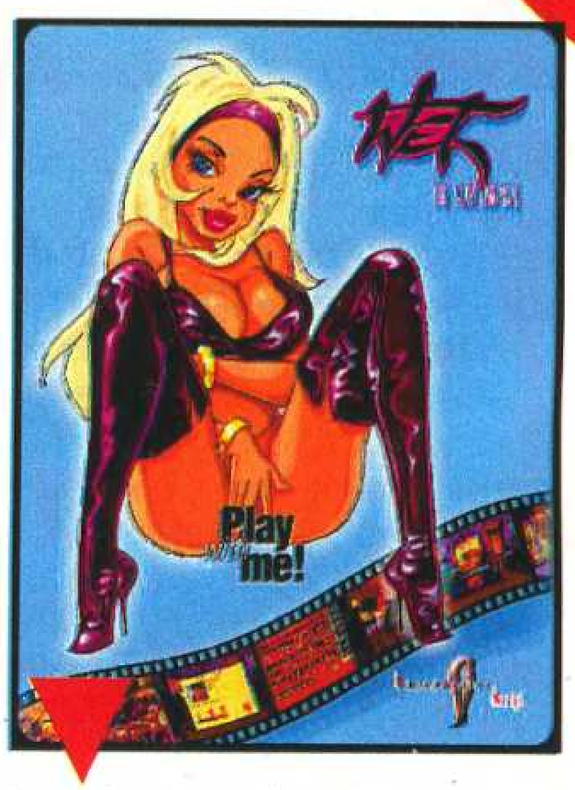
Część 1: Miasteczko

Pierwszy etap gry – pobyt w małym miasteczku zagubionym gdzieś na pustyni. Po dwóch tygodniach czasu gry do miasteczka przyjeżdżają ścigający Cię agenci FBI i musisz być gotów na ich przyjęcie. Stoisz przed dylematem: czy kupić fałszywe dokumenty, co mogłoby uchronić Cię przed aresztowaniem, czy wynająć miejscowych zbirów, aby przepędzili federalnych. Polecam tę pierwszą metodę jako pewniejszą.

Gdy pozbędziesz się agentów FBI, będziesz musiał uskładać 50 tys. USD, żeby wyrwać się z tej dziury. Pierwszy etap opisuję dokładniej niż pozostałe, aby ułatwić Wam start.

Motel – najpierw musisz wynająć pokój. Gotówki na początku wystarczy Ci tylko na opłacenie jednej doby. Nie zapomnij później przedłużyć wynajmu, gdyż wraz z utratą pokoju stracisz też cały sprzęt, który się w nim znajduje. Gdy tylko będziesz miał trochę forsy, zapłać z góry za cały tydzień. Wreszcie będziesz mógł skupić się na pracy.





Miłośnicy Weta mogą w internetowym sklepie producenta gry (http://www.cdv.de) zamówić kalendarz z ulubionymi bohaterkami oraz podkładkę pod mysz.

Kupowane przez Ciebie urządzenia pojawiają się w Twoim pokoju, tu też wykonujesz zdjęcia Luli i kręcisz filmy wideo. Klikając na Luli ustawisz ją w pozycji, która najbardziej Ci odpowiada, choć nie ma to dużego wpływu na zyski ze sprzedaży materiałów.

Bar – tu masz szansę sporo zdziałać. Na dobry początek pogadaj z właścicielką – zgodzi się na występy Luli. Dziewczyna będzie pracować codziennie od 12.00 do 15.00, a Ty dostaniesz 100 USD za każdy występ. Nie jest to duża kwota, ale na początku bardzo Ci pomoże.

W barze pojawiają się różni goście. Lula uwiedzie któregoś z nich, Ty zaś z ukrycia wykonasz kompromitujące zdjęcia, którymi możesz szantażować delikwenta. Czasami w ten sposób zarobisz pokaźną sumkę, ale zdarza się też, że facet idzie na policję i trafiasz za kratki. Najlepiej można zarobić, grając w kości z chudzielcem przy środkowym stoliku, żeby jednak w ogóle chciał z Tobą rozmawiać, musisz mieć co najmniej 1,5 tys. USD. Zasady gry są bardzo proste: kto wyrzuci więcej szóstek, ten wygrywa. Na przykład, dwie szóstki na trzech kostkach biją dwie szóstki na sześciu kostkach (wybierasz, iloma kostkami rzucasz: od 1 do 6). Gdy uzbierasz 8–9 tysięcy, kup fałszywe dokumenty od faceta pod ścianą.

Police – komisariat. Trafiasz tam, jeżeli ktoś na Ciebie doniesie, czyli gdy nie uda Ci się szantaż. Wystarczy jednak zabawić atrakcyjną funkcjonariuszkę, aby odzyskać wolność.

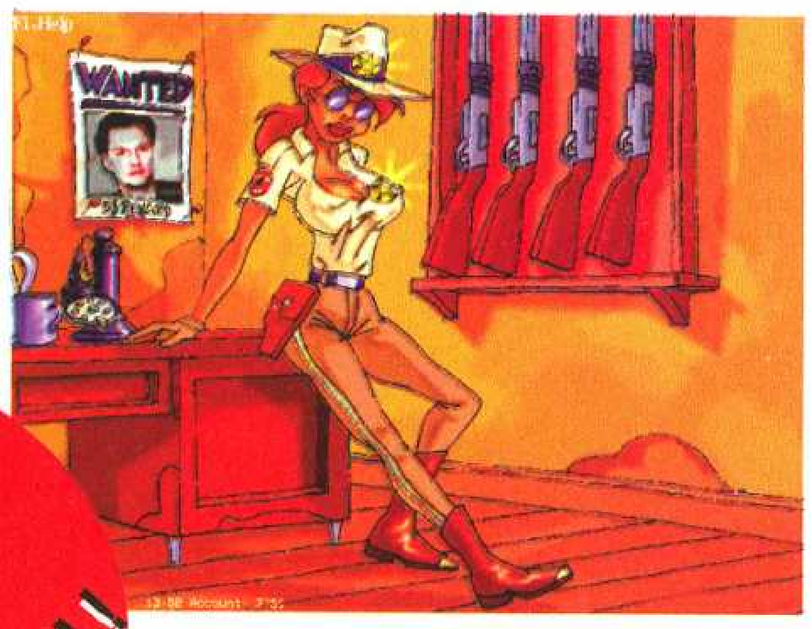
Video Equipment Shop – tutaj zaopatrujesz się w sprzęt. Na początek kup najtańszy aparat fotograficzny, najtańsze reflektory i 2–3 rolki filmu. Gdy będziesz kupo-

Scan by Vangis 2005

Ostatnim aktem w Twojej karierze będzie wysłanie na orbitę prywatnego satelity nadającego filmy erotyczne.

wał kamerę wideo (zrób to jak najszybciej, dochody z filmów są o niebo wyższe od tych za zdjęcia), również nie szalej – tanią kamerą kręci się równie dobrze jak najdroższą. W sklepie będziesz też oddawał klisze do wywołania. Czynność ta zabiera właścicielowi kilkanaście godzin.

Distributor – u tego faceta sprzedajesz swoje dzieła. Zarówno zdjęcia, jak i kasety opchnąć możesz na dwa sposoby: od ręki za gotówkę albo sprzedając licencję na wykorzystywanie materiałów (codziennie otrzymujesz procent od zysków). Pierwszy sposób



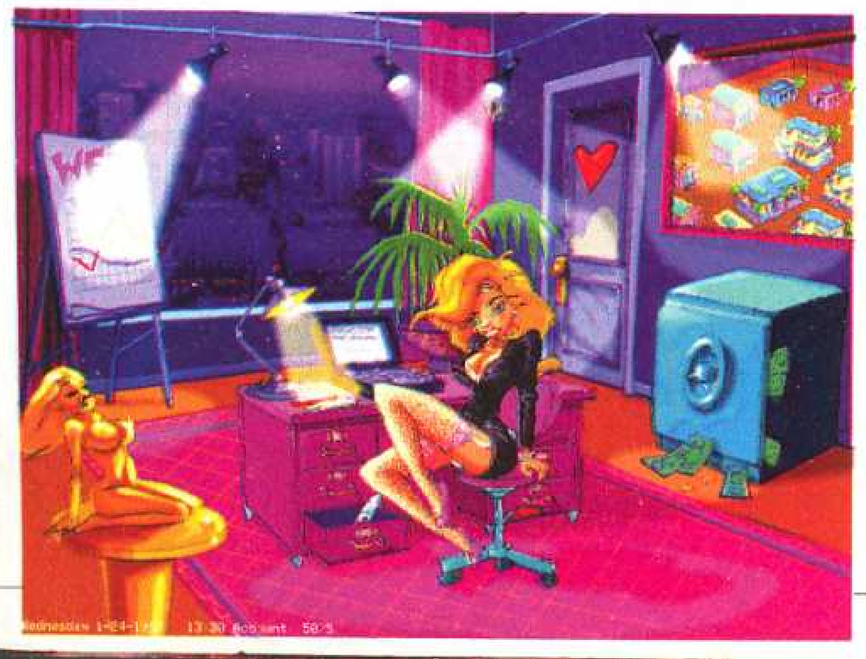
jest zdecydowanie mniej opłacalny i stosuj go tylko na początku, gdy będziesz potrzebował „szybkich pieniędzy".

Chicken Farm – gdy Lula zażyczy sobie partnerek do zdjęć, znajdziesz je właśnie tu. Oczywiście nie zgodzą się pozować za darmo.

Parking Lot – miejsce stałego pobytu miejscowych żuli-ków. Możesz zamówić u nich różne usługi, między innymi pobicie agentów FBI lub właściciela motelu.

Sex Store – tutaj będziesz mógł kupić różne ciekawe akcesoria, potrzebne Luli do zdjęć i filmów.

Pawnstore – coś w stylu lombardu. Facet prowadzący ten przybytek to prawdziwa pijawa. Unikaj korzystania z jego usług.



Część 2: Miasto

Teraz masz już własne biuro, sekretarkę i teren pod budowę studia filmowego. Przede wszystkim musisz wybudować odpowiednie pomieszczenia. Kup po jednym budynku każdego typu. Wprawdzie nie wszystkie od razu będą Ci potrzebne, ale szkoda później tracić czas.

Kolejnym krokiem będzie wynajęcie personelu. To już nie jest takie proste. Najpierw musisz umieścić w gazecie ogłoszenie. Określasz w nim, jakiej klasy profesjonalisty (lub profesjonalistki) poszukujesz i ile jesteś skłonny zapłacić. Jeżeli będziesz wymagać dużego doświadczenia, a oferować kiepską płacę, nikt nie odpowie na Twoje ogłoszenie. Najtrudniej jest zwerbować aktorów – żądają stosunkowo dużych stawek,

Podsumowanie

Wet jest solidnym przedstawicielem swojego gatunku, a spośród innych gier ekonomicznych wyróżnia się przede wszystkim śliczną grafiką. Jeżeli szukacie mocnych wrażeń i pikantnych scen, nie macie tu czego szukać – Weta nie można zaliczyć do produkcji pornograficznych.

nawet jeżeli ich profesjonalizm jest wątpliwy. Po kilkunastu godzinach powinieneś dostać odpowiedzi na swoje ogłoszenie. Spośród osób, które przysłały oferty wybierz personel o najbardziej odpowiadających Ci kwalifikacjach (bądź innych atrybutach). Postaraj się zatrudnić po jednej osobie na każdym stanowisku – jeżeli kogoś sobie odpuścisz, podczas kręcenia filmu może się okazać, że jest Ci bardzo potrzebny.

Teraz, gdy masz już ludzi, możesz zacząć kręcić film. Wybierz scenariusz, zmontuj poszczególne sceny, przydziel aktorów i do dzieła. Kręcenie filmu trwa, w zależności od liczby scen, od kilkunastu do kilkudziesięciu dni. Przez ten czas nie będziesz miał wiele do roboty. Kupisz jakieś dodatkowe akcesoria dla reżysera, czasem podejmiesz decyzje dotyczące aktorów.

Kiedy film będzie gotowy, przyjdzie pora, by zająć się jego dystrybucją. Możesz się udać do pośrednika (metoda szybsza i najmniej kłopotliwa) lub samemu martwić się o sprzedaż (większe zyski). Jeżeli film spodoba się publiczności, stan Twojego konta zacznie się przyjemnie powiększać. W tym etapie gry Twoim celem jest uzbieranie 2 mln zielonych.

Zanim przejdę do opisu trzeciego, ostatniego etapu Weta, jeszcze kilka rad i wskazówek. Gdy zdobędziesz większą gotówkę, zajmij się swoimi aktorkami. Wizyta w klinice chirurgii plastycznej może wpłynąć na podniesienie zysków z filmów. Aktorów warto posyłać na obozy treningowe, aby rozwijali swe zdolności. Pamiętaj, że zawsze możesz zwolnić kogoś z personelu, jeżeli jego praca Cię nie zadowala. W razie kłopotów finansowych spróbuj pójść do banku, choć kredytów udziela on raczej niechętnie.

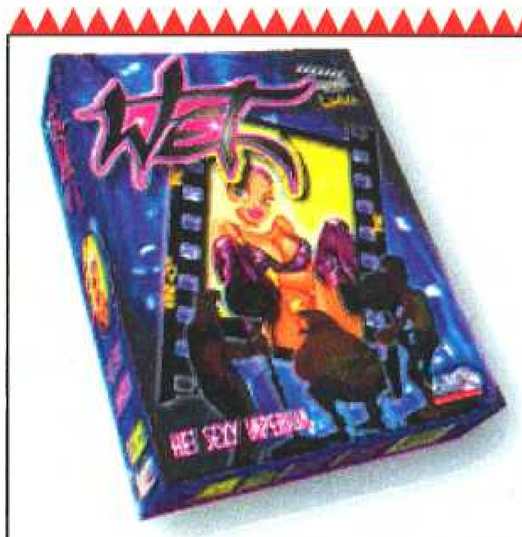
Część 3: Sieć sklepów

To ostatnia część gry. Po zarobieniu pieniędzy na kręceniu filmów czas zająć się założeniem sieci Sex Shopów na terenie całych Stanów. Twoje biuro będzie bardziej luksusowe, będziesz się poruszać prywatnym Jumbo Jetem. Poza tym realia rynku niewiele się zmienią. W dalszym ciągu będziesz musiał wybić się ponad konkurencję lub ewentualnie pozbyć się rywali w mniej elegancki sposób. Ostatnim aktem w Twojej karierze będzie wysłanie na orbitę prywatnego satelity nadającego filmy erotyczne. Gdy uda Ci się osiągnąć ten cel, ukończyłeś Weta.

Tyle o mechanizmie gry. Mam nadzieję, że przydadzą się Wam moje wskazówki i rady. Gra Wet nie jest zbyt skomplikowana, a już na pewno nie powinna sprawić kłopotów zagorzałym wielbicielom ekonomii. Bawcie się dobrze!

Frogger

PS Egzemplarz gry do testów wypożyczył sklep MediaSoft (Warszawa, ul. Marszałkowska 28), za co serdecznie dziękujemy.



CDV Software 1997

L.E.M.

Ekonomiczna

Grafika: 94%

Dźwięk: 70%

Ogółem: 72%

Wymagania sprzętowe:
486DX4 100 MHz, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

DOROSŁYCH!

Scan by Vangis 2005

Oferta specjalna

promocja ogólnopolska w czerwcu '98





~~244 zł~~

+ = 199 zł





~~180 zł~~

+ = 165 zł





~~125 zł~~

+ = 99 zł

Więcej informacji uzyskasz pod numerem telefonu 022 8156844

Biała Podlaska: CHIP, ul. Warszawska 106a; **Białystok:** AZ COMPUTERS, ul. Legionowa 9/1 lok 127; **Bielsko Biała:** DIGITEL, ul. Cyniarska 34; **Bydgoszcz:** FHU ARTOM BIS, ul. Śniadeckich 26; OPTIMUS S.A., ul. Objazdowa 1; VOBIS, ul. Gdańska 69; **Bytom:** BESTCOM, ul. Kolejowa 6; JOY COMPUTER, ul. Arki Boszka 3; VOBIS, ul. Strzelców Bytomskich 27a; **Chorzów:** VOBIS, ul. Wolności 28; **Częstochowa:** PW GOLD FAJERWERK, Al. NMP 12d; VOBIS, ul. Ogrodowa 3; **Gdańsk:** AR-MEDIA, ul. Olsztynska 3; AMICOMM, Dworzec Gł. PKP paw. 333, ul. Kartuska 245; OPTIMUS S.A., ul. Pomorska 96; VOBIS, ul. Dmowskiego 10; **Gdynia:** JTC FEST, ul. Starowiejska 40c, ul. Gniewska 21 box 53; VOBIS, Skwer Kościuszki 17/19; **Katowice:** FH GEPARD, ul. P. Skargi 6; FH BASTA, ul. Drozdów 13b; MICROMAN, ul. Rozdzieńskiego 188b, Pl. Rostka 3; UNIBIT, ul. Rolna 43; EMPIK MEGASTORE, ul. P. Skargi 6; VOBIS, ul. Jesionowa 9a; **Kłodzko:** GEOS COMPUTER II S.C., ul. Grunwaldzka 2; **Kraków:** JOY COMPUTER, ul. Grzegórzecka 103; MULTIOFFICE, ul. Żółkiewskiego 17; FH GIGA, ul. Wiślisko 10; VOBIS, ul. Krakowska 19; **Lublin:** EMPIK, ul. Krakowskie Przedmieście 59; **Legnica:** ADAXLAND ALEX, ul. Wrocławska 183; **Łódź:** JOY COMPUTER, ul. Narutowicza 26; CPU II, ul. Gdańska 54; MPM Computer, ul. Czeresniowa 10; ACTION, ul. Piotrkowska 40; VOBIS, ul. Piotrkowska 207; **Mysłowice:** PROCESOR, ul. Mikołowska 40; OPTIMUS S.A., ul. Mikołowska 31; **Nowa Ruda:** GEOS COMPUTER II S.C., ul. Niepodległości 6-8; **Nowa Ruda 4:** GEOS COMPUTER II S.C., Oś. Trzydziestolecia paw. handl. 5; **Nowy Sącz:** JOY COMPUTER, ul. Jagiellońska 3; **Poznań:** ON - LINE, ul. 3-go Maja 47, ul. Garbary 51; TEWIMEX, ul. Dworkowa 14; VOBIS, ul. Dąbrowskiego 74, ul. Św. Marcin 33; **Radom:** PHU HST ELECTRONICS, ul. Żeromskiego 4; **Rzeszów:** ARES COMPUTER, CH EUROPA II IIIp st. 313 ul. Piłsudskiego 36; **Słupsk:** VOBIS, ul. Szczecińska 68; **Sosnowiec:** VOBIS, ul. Piłsudskiego 50; **Szczecin:** PH ARCOM, Al. Wyzwolenia 44; STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; VOBIS, ul. Ks. P. Ściegiennego 62, ul. Rydla 50; **Świnoujście:** VOBIS, ul. Wojska Polskiego 1; **Warszawa:** DATALAND, ul. Łesznowolska 6; EMPIK, ul. Nowy Świat 15/17, ul. Marszałkowska 116/122; OSKAR, ul. Igańska 26; JOY COMPUTER, ul. Burakowska 5/7; CMR DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2; VOBIS, ul. Twarda 64, ul. Targowa 33a **Wrocław:** AGE COMPUTER, ul. Jedności Narodowej 43/45a; WALDI, ul. Klaczki 4/1; OPTIMUS S.A., ul. Mydlana 1; EXE, DH KAMELEON, ul. Szewska 6/7 IIIp; VOBIS, ul. W. Wyspiańskiego 14, ul. Piłsudskiego 28/30; **Zamość:** DERCOM, ul. Wyszyńskiego 50b; **Zielona Góra:** Vadim, ul. Kupiecka 28;

MULTI-STYK

Multi-Styk
ul. Kossakowskiego 42,
04-744 Warszawa-Międzylesie,
tel. 815-68-44, fax 815-68-43.
http: //www.interact.nom.pl

Scanby Vangis 2005

ZESTAWY głośnikowe

WSZYSTKIE GŁOŚNIKI POSIADAJĄ WBUDOWANY ZASILACZ, OBJĘTE SĄ 12-MIESIĘCZNĄ GWARANCJĄ POSIADAJĄ ZNAK BEZPIECZEŃSTWA B.

ENCORE

P-901



- 90 WATT PMPO
- 80-20000 Hz
- płynna regulacja tonów
- SURROUND



P-801

- 60 WATT PMPO
- 100-20000 Hz
- płynna regulacja tonów



XP-101

- 500 WATT PMPO
- 20-20000 Hz
- 4 pasma equalizer
- opcja pilot (XP-101A)



P-705

- Moc 300 WATT PMPO
- 20-20000 Hz
- SURROUND (2 EFEKTY)
- mute
- dwudrożny
- płynna regulacja tonów niskich i wysokich



P-703

- Moc 60 WATT PMPO
- 100-20000 Hz
- płynna regulacja tonów

B.H. STAWICKI S.C. Bezpośredni importer

01-170 Warszawa, uł. Młynarska 48, tel/fax 022/631-26-73, tel. 022/632-64-20

scan by Vangis 2005

Platynowa seria

100% emocji









50% ceny

PlayStation PLATINUM

Najciekawsze gry. Największe emocje. Hitkadziesiąt oryginalnych,
topowych gier Sony Playstation - już teraz za połowę ceny!
Oryginalne gry Playstation posiadają hologram oraz instrukcję w języku polskim.

SONY