GAMBLERCD 7/97

GAMBLERIADA! WIELKA RELACJA Z WIELKIEGO SHOW!

ISSN 1427-0307 Indeks 321753
Cena 9 zł 99 gr

GAMBLER CD

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

NUMER 7/97

Gramy!



Magic: The Gathering

X-Wing vs. TIE Fighter

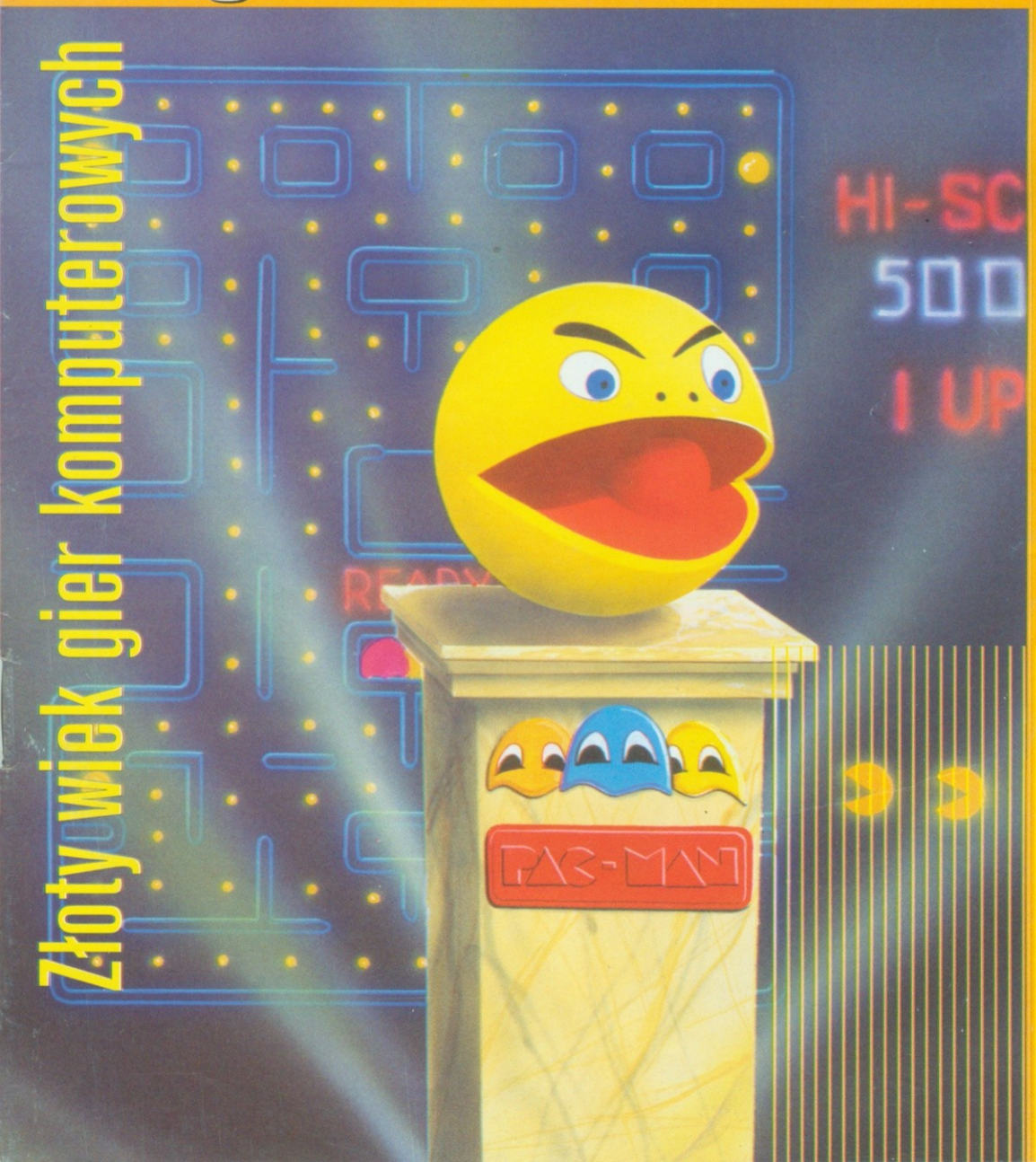




Interstate '76

ZAPASC
ZAPASC
ZAPASC
ZAPASC
ZAPASC
ZAPASC

Złoty wiek gier komputerowych



Straszliwy Wydawca...



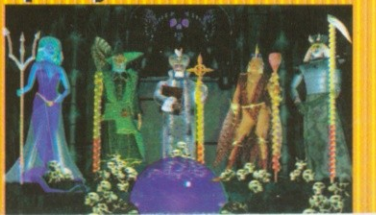
rzucił na redakcję klątwę



kartografstwa i chciwości

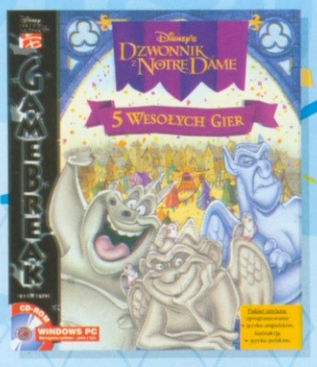


Pracuje tylko garstka opornych



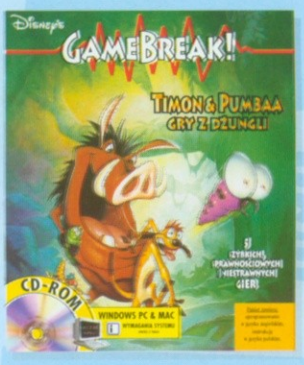
Baw się i ucz w magicznym świecie Disney'a

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



Dzwonnik z Notre Dame GameBreak -5 Wesołych Gier

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



Timon and Pumba GameBreak - Gry z Dżungli

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



Toy Story - Animowana Bajka

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



Toy Story Komputerowa Gra Video na PC

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



Donald in Cold Shadow Komputerowa Gra Video na PC

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

DYSTRYBUCJA W POLSCE
OPTIMUS ®

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

© Disney

FORMULA 1

GRA NOWEJ GENERACJI WYKORZYSTUJĄCA NAJNOWSZE OSIĄGNIĘCIA GRAFIKI 3D







PC CD ROM

PSYGNOSIS™







PC CD ROM

Clockwork Games

WYMIATAJĄCA AKCJA, MORDERCZA ATMOSFERA, ZABÓJCZA PRĘDKOŚĆ I CZADOWA MUZYKA

Speedster

Licencjonowane przez FOCA dla telewizji Fuji. Formula 1 Psygnosis i logo Psygnosis są zarejestrowanymi znakami handlowymi Psygnosis Ltd. © 1996 Psygnosis Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Speedster jest znakiem handlowym Psygnosis Ltd. Wyprodukowane przez Clockwork Games. ©1997 Psygnosis Ltd. Psygnosis i logo Psygnosis są zarejestrowanymi znakami handlowymi Psygnosis Ltd.

CD PROJEKT

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

Na płycie ..... str. 6

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

RECENZJE

12

Titanic – Adventure Out of Time
Frogger

14

Outlaws
Tymoteoo

15
Ecstatica II PL
Tymoteoo

16
Darklight Conflict
ZooltaR

17

X-Wing vs. TIE Fighter
ZooltaR

18

Podwójne kłopoty Buda Tuckera
Tymoteoo

20

JetFighter III
Wiktor Kozłowski

21

G-Nome
Mech Killer

22

Actua Soccer Club Edition
Alex

23

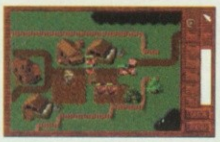
Microsoft Golf
Pooh

24

Civilization II PL
Sir Haszak

24

1939
Korni

25

Polanie CD
ViZ

Gambleriada

Gambleriada wiosna '97 ..... str. 28
Sir Haszak

Nagrody Gambleriady ..... str. 29
Konkurs Gamblera i firmy UltraMedia ..... str. 29
Trzy dni na Arenie ..... str. 30
Zgredaktor

Amiga Show 2 ..... str. 31
Yuyo

GamblerClub ..... str. 32

KONKURSY

Diablo Writer ..... str. 35
Jacek Piekara

Escape – audiotele ..... str. 35

PUBLICYSTYKA

Grałem rolę jeża ..... str. 36
Jacek Piekara

TEMAT NUMERU

Złoty Wiek gier komputerowych ..... str. 38
Alex

TeTe ..... str. 43

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

INFORMACJE

Dystrybutorzy gier z numeru 07/97 ..... str. 59
Indeks gier w numerze ..... str. 59
Numery archiwalne ..... str. 59
Oferta specjalna: GAMBLER CD 2/96 .... str. 59

REAKCJE REDAKCJI .. str. 60
don Pedro

INTERNET

Garść ciekawostek ..... str. 62
Lech Wiktor Piotrowski

PSX

Konkurs Gamblera i firmy Tornado ..... str. 64
ZooltaR

Porsche Challenge ..... str. 64
ZooltaR

Suikoden ..... str. 65
ZooltaR

Legacy of Kain ..... str. 66
ZooltaR

SATURN

Saturn Bomberman ..... str. 68
Yuyo

CrimeWave ..... str. 69
Yuyo

Battle Arena Toshinden URA ..... str. 70
Yuyo

Amok ..... str. 70
Yuyo

NINTENDO 64

Super Mario 64 ..... str. 72
Yuyo

Turok: Dinosaur Hunter ..... str. 73
Yuyo

AMIGA

Brain Killer ..... str. 74
Yuyo

Zdrajca ..... str. 75
Yuyo

Funturatum ..... str. 75
Yuyo

OPISY

78

Magic: The Gathering
ViZ

81
Magic: The Gathering ™
Grzegorz Szulc

Gambler w Internecie!
www.lupus.waw.pl/gambler

84

Realms of the Haunting
Jacek Piekara

88

Interstate '76
ZooltaR

92

Flying Corps
Sunrider

96

MDK
ZooltaR

Alfabetyczny spis ogłoszeń

AGE ..... str. 100
Albion ..... str. 76
AMI-COMM ..... str. 67
Artem ..... str. 34
ArWal ..... str. 97
CD Projekt ..... str. 3, 19
CD Projekt Plus .. str. 34
DEF ..... str. 87
EMITER ..... str. 67
IPS Computer Group ..... str. 99
ISA ..... str. 77, 79
Laser ..... str. 37, 95
L.K. AVALON str. 63, 87
MATT ..... str. 83
Mirage ..... str. 71
Multimedia ..... str. 63
Multi-Styk ..... str. 98
Optimus Bis .... str. 2, 33
Radio WAWa ..... str. 63
Techland ..... str. 95
TimSoft ..... str. 26-27
Wirtualny Świat ..... str. 9

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
LIPIEC 1997

Gambler — Numer 7 (44), rok piąty
Nakład: 32 500 egz.
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN: 1230-8676
Gambler CD — Numer 7
Nakład: 52 500 egz.
Numer indeksu: 321753
Numer ISSN: 1427-0307

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

Autorzy: Tomasz Czulec
Mariusz Gabryś
Jakub T. Janicki
Kornel Kulisiewicz
Łukasz Skawiński
Tymoteusz Tchórzewski
Projekt graficzny (layout): Piotr Kakiet

WYDAWNICTWO LUPUS
Wydawnictwo LUPUS jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

NAKŁAD KONTROLOWANY

Adres Redakcji: 00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 61 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: gambler@lupus.waw.pl
Elektroniczne łamanie: Piotr Kakiet
Redakcja techniczna: Jolanta Balcer
Korekta: Jolanta Jamiołkowska
Projekt graf. okładki Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę: © Jacek Kopalski

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

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

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

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

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

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

Zew krwi

Pojawienie się drugiej części Phantasmagorii, a wkrótce potem cieszącego się złą sławą Harvestera wzbudziło we mnie uczucia, które w najlepszym razie można określić jako: mieszane.

Jednak masa krytyczna została przekroczona w chwili, gdy w ręce wpadło mi najnowsze dzieło SCI, gra Carmageddon, o której szerzej napiszemy w następnym numerze. Carmageddon to samochodówka, w której podobno trzeba się z kimś ścigać, ale tak naprawdę cała zabawa polega na rozjeżdżaniu Bogu ducha winnych przechodniów. Za szczególnie efektowne akcje otrzymujemy rozmaite bonusy, np. „za impresję artystyczną" albo „za rozchlapanie gościa". Przy tym wszystkim Carmageddon to gra taka sobie, w niskiej rozdzielczości, o przeciętnej grywalności, w dodatku ładuje się dobre 5 minut (!) – dłużej niż Daggerfall.



Są to symptomy nowej tendencji do umieszczania w grach scen coraz brutalniejszych i bardziej krwawych w celu zwiększenia popularności gry. Jakiś drobny skandalik, artykuł w codziennej gazecie alarmujący opinię publiczną, te rzeczy... (alarmujący wstępniak w piśmie o grach też...).

Kultowe tytuły ostatnich lat – Doom, Quake czy Mortal Kombat były krwawe. Jednak za każdym razem krwawe sceny były tylko elementem (moim zdaniem uzasadnionym) budowania nastroju. Doom oferował szokującą grafikę 3D, świetną grywalność i zaczątki trybu multiplayer. Quake to rewolucja w grach sieciowych. Mortal Kombat – pierwsza porządna bijatyka z fotorealistyczną grafiką i znakomitym systemem walki.

Inaczej mówiąc: gdyby w Doomie strzelało się nie rakietami do Impów a zielonym groszkiem do pomidorów, to i tak byłaby to świetna gra. Gdyby zaś w Carmageddon zamiast rozjeżdżać ludzi zbierało się gwiazdki, to nawet betatesterzy posnęliby w drugiej minucie gry. Oto różnica między produkcją dobrą a słabą.

W oczach laików gry komputerowe uchodzą za: • krwawe, • głupie oraz • bezwartościowe (co jest konsekwencją dwóch poprzednich osądów). Oczywiście opinia ta, jak większość obiegowych, jest zafałszowana. Gry komputerowe: • bywają krwawe, lecz nie bardziej niż filmy, • bardzo rzadko są głupie, • są wartościowe zarówno pod względem edukacyjnym, jak i rozrywkowym. Obiegowa opinia o grach wynika z nieumiejętności postrzegania ich istoty przez osobników, których interakcja z najszerzej rozumianymi „światami wirtualnymi" nie wykracza poza naciskanie guzików na pilocie od telewizora.

Niestety, coraz częściej będą się trafiać firmy trąbiące o swoim produkcie przez tubę propagandową krytyków gier, aby sprzedać go tym, którzy kupią wszystko co publicznie napiętnowane. Mimo usilnych poszukiwań (oczywiście, powodowanych dziennikarskim obowiązkiem) nigdy nie udało mi się odnaleźć śladów szeroko opisywanej swego czasu przez media gry Auschwitz Commander, w której jakoby prowadziło się obóz koncentracyjny. Podejrzewam, że jeśli gra taka rzeczywiście powstała, to napisał ją jakiś chory człowiek już PO całej dziennikarskiej aferze, którą uważam za wyssaną z palca. Ot, taki mały paradoks przyczynowo-skutkowy. Długotrwałe piętnowanie nie istniejącego problemu w końcu powołuje go do życia w wymiarze jak najbardziej materialnym.

Piszę to z obawy, że jacyś nieudacznicy będą nam zaśmiecać piękny światek gier komputerowych, ale też ku przestrodze, abyśmy, jak pisał guru Sapkowski, „nie mylili gwiaździstego nieba z jego odbiciem w stawie". Bezsensowne epatowanie brutalnością nigdy nie zastąpi dobrej grywalności, pomysłu, engine'u. I całe szczęście.

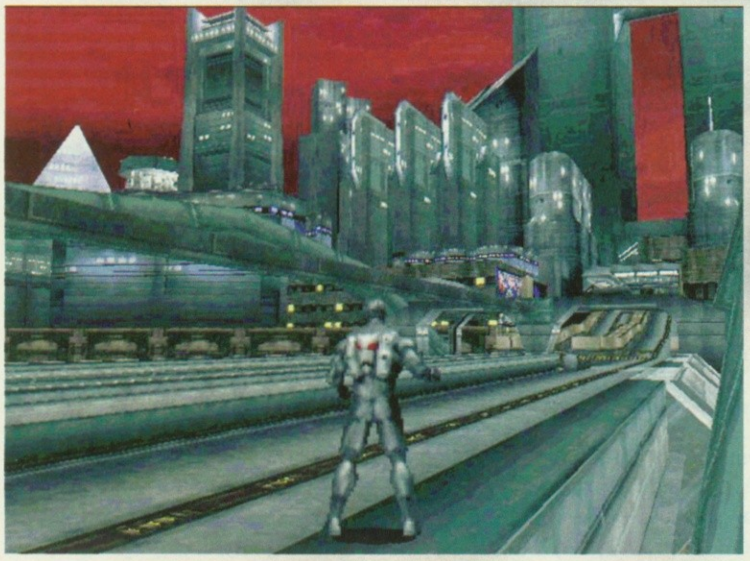
Alex

NA PŁYCIE

Esoteria

Gra przygodowa z elementami RPG. Grafika sprawia naprawdę duże wrażenie. Każdy element na ekranie został wymodelowany trójwymiarowo. Ponadto, żadna z obecnie istniejących na rynku gier 3D FPP nie może się poszczycić tak ogromnym światem gry. Zaletą jest też nielinearna fabuła.

Minimalne wymagania: P133, 16 MB RAM



Enemy Nations

Gracz ma za zadanie zbudować samowystarczalną kolonię planetarną. Do dyspozycji są farmerzy, technicy, naukowcy i ciężki sprzęt. Niestety, inne rasy postanowiły zrobić to samo. Miejsca na planecie wystarczy tylko dla jednej...



Minimalne wymagania: 486DX/66, 8 MB RAM

Opis instalacji programu znajduje się w pliku \G-WIN\ENEMNATI\INSTALL.TXT

Outpost 2: Divided Destiny

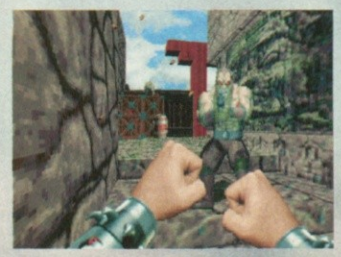
Długo oczekiwana kontynuacja gry strategicznej, która utkwiła w pamięci graczy jako jedna z pierwszych, wydanych tylko w wersji na CD-ROM. W czasach, gdy na porządku dziennym były gry wydawane na dyskietkach, a CD-ROM-y zawierały jedynie wersje wzbogacone o efekty audio, robiło to ogromne wrażenie.



Minimalne wymagania: P60, 16 MB RAM

Shadow Warrior

Jeśli komuś podobała się gra Duke Nukem 3D, temu również Shadow Warrior przypadnie do gustu. Argumenty za: ten sam engine, ale udoskonalony, szybsza akcja, zabójcza broń (m.in. miecz samurajski) oraz tysiące wrogów, którzy nie wiedzą co czynią, stając na Twojej drodze.



Minimalne wymagania: P60, 16 MB RAM

Czarodziejskie opowieści



Coś dla najmłodszych. Wersja demonstracyjna trzech animowanych, spolszczonych ludowych bajek: rosyjskiej (Baba Jaga), afrykańskiej (Imo i król) oraz japońskiej (Mały samuraj). Świetna zabawa gwarantowana.

Minimalne wymagania: brak danych

Encyklopedia Świata – Ameryka Południowa

Po raz pierwszy i, mam nadzieję, nie ostatni na krążku Gamblera pojawiły się wersje demonstracyjne encyklopedii multimedialnych. Pierwsza z nich dotyczy regionów naszej Ziemi.



Minimalne wymagania: brak danych

Encyklopedia Zwierząt – Ssaki



Druga encyklopedia multimedialna zaznajamia nas z bogactwem życia na Ziemi. Tym razem rzecz dotyczy ssaków.

Minimalne wymagania: brak danych

WITAMY! GAMBLER CD NA PŁYCIE Następny GAMBLER CD

Defend 3D

Czy pamiętacie te noce spędzone przy grze Defender na 8-bitowym komputerku? Firma Numerical Design Ltd. postanowiła raz jeszcze wykorzystać ten pomysł, dodając trzeci wymiar. Co z tego wynikło, możecie się sami przekonać, uruchamiając demo.

Minimalne wymagania: brak danych



Inner Worlds

Zręcznościowa przygodówka fantasy. Gracz wciela się w postać pięknej i silnej kobiety o imieniu Nikita, obdarzonej zdolnością przemiany w wilczycę. Jej zadaniem jest wytropienie złego monstrum, przypadkowego efektu doświadczeń szalonego naukowca.

Minimalne wymagania: 486, 8 MB RAM



Space Bar

Przygodówka science-fiction. Znajdujesz się na Armpit VI, planecie górniczej. Jest to planeta „korporacyjna". Wszystkie funkcje rządzące znajdują się w rękach firmy Amalgamated Vacuum – Ty jesteś jej agentem ochrony. Z firmy ukradziono ważne dokumenty. Twoim zadaniem jest znalezienie złodzieja, zanim papiery znikną na dobre wraz z pierwszym promem kosmicznym.

Minimalne wymagania: P75, 16 MB RAM



History of the World

Gra wyprodukowana przez firmę Avalon Hill, która wykorzystała pomysł swojej popularnej na Zachodzie gry planszowej.

Minimalne wymagania: brak danych



Star Command

Strategia w czasie rzeczywistym. Tym razem zadaniem gracza jest eksploracja kosmosu. Niezbyt (na pierwszy rzut oka) wyszukaną grafikę gra rekompensuje niskimi wymaganiami sprzętowymi.

Minimalne wymagania: 486DX2/66, 8 MB RAM



Wszystkie gry w wersji playable

DDTpack #17

DDTpack – edycja siedemnasta, uaktualniona do numeru 6/97 Gamblera. Zgodnie z Waszymi postulatami, na płytce znajduje się DDTpack w formie rozpakowanej – tzn. nie musicie go instalować na swoim twardym dysku. Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\DDTPACK

Uwaga: od numeru #13 DDTpack jest dostępny wyłącznie na płytce Gambler CD.

TeTepack #17

TeTepack – wydanie siedemnaste, zawierające wszystkie Tipsy & Tricki oraz rozwiązania opublikowane do numeru 6/97 Gamblera włącznie. Podobnie jak DDTpack, TeTepack znajduje się na płytce w formie rozpakowanej – tzn. nie musicie go instalować na swoim twardym dysku. Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\TETEPACK

Uwaga: Od numeru #13 TeTepack jest dostępny wyłącznie na płytce Gambler CD.

GAMBLER



Kącik KSG

Pierwsze wydanie KSG CD składa się wyłącznie z dwóch plików tekstowych (chlip, chlip). Wina leży oczywiście po stronie Kristoffa, który jak zwykle tłumaczy się brakiem czasu.

Jest to sytacja nietypowa, bowiem Rada Klubu zamierza umieszczać na krążku dodatki do gier sportowych (patche), a nie „gołe" teksty, dla których zabrakło miejsca w TeTe Gamblera.

Życzę miłej lektury, bo na efekty audiowizualne będziecie musieli poczekać co najmniej miesiąc.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\KSG

Kącik muzyczny

Dziś w kąciku muzycznym możecie się zapoznać z twórczością jednego z naszych czytelników, Pawła Pomorskiego. Niestety, do odsłuchania utworów niezbędna jest karta muzyczna SB AWE.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\SOUND

Kącik minimum

Kolejna porcja programów, z których większość wymaga do uruchomienia zaledwie procesora 386. Wszystkie programy należą do kategorii SHAREWARE, czyli try-before-you-buy-it, tzn. autor udostępnia na próbę ograniczoną wersję swojego programu, aby potencjalny nabywca mógł się przekonać, czy warto ten program kupić.

Pliki znajdują się w katalogu \G-MIN

FlipOut!

Zabawna gra logiczno – zręcznościowa dla osób w każdym wieku. Zadaniem gracza jest tak poukładać latające kamyki, aby pasowały kolorem do zadanego uprzednio wzoru. Liczba kamyków jest zawsze o jeden większa od liczby pól. Gdy podrzucamy jeden kamyk do góry, na jego miejsce spada ten, który akurat znajduje się w powietrzu.



Minimalne wymagania: brak danych

Theatre of Pain

Która to z kolei bijatyka? Interfejs i cel gry znajomy – nakopać jak najwięcej przeciwnikowi za pomocą najdziwniejszych kombinacji klawiaturowych, umożliwiających wykonywanie różnych kombosów. Tym razem jednak autorzy gry mogą się pochwalić ładną, renderowaną grafiką.



Minimalne wymagania: brak danych

AMIGA na płytce

Kącik Amigi po raz drugi zagościł na kompakcie Gamblera (patrz katalog \AMIGA). Przygotowany został jak zwykle przez zaprzyjaźnioną redakcję Amigi i tam proszę kierować wszystkie pytania. Na krążku znajdziecie prezentowane poniżej tytuły – są to wersje demonstracyjne. Dokładne instrukcje na temat ich instalacji znajdziecie na płytce w pliku \AMIGA\!AMIGA-L.TXT (format Latin-2) oraz w pliku \AMIGA\!AMIGA-P.TXT (format Amiga-PL).

Alien Formula One
Burnout + dodatkowe poziomy
Dark Citadel
Evil's Doom
Frontal Assault
Kang Fu
Mr UFO
Natural Born Killers
Nobochi
Slipstream
Sneech
Space Hulk – nowe poziomy do Glooma
Sword
Tiny Troops
Warhammer Tools
Witness
Young Defender

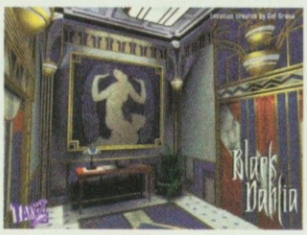
Kącik techniczny

- Sterowniki DirectX dla Windows 95 – ver.2 & 3 (katalogi \UTILS\DIRECTX2 i \UTILS\DIRECTX3)
- Kolekcja poprawek do gier (\UTILS\PATCHES)
- Screensaver z motywami gry AH-64D Longbow (\UTILS\SCRSAVER)
- Kolekcja popularnych programów archiwizujących (\UTILS\TOOLS\ARCH)
- Sterowniki WIN32 dla Windows 3.1 (\UTILS\TOOLS\WIN32)
- Sterowniki WING dla Windows 3.1 (\UTILS\TOOLS\WING)

VADEMECUM PODRÓŻNIKA

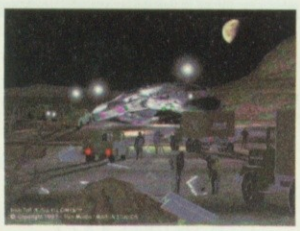
BLACK DAHLIA

Kolejna przygodówka firmy Take 2, znanej m.in. ze znakomitej gry Hell. Tym razem miejscem akcji nie jest daleka przyszłość i cyberprzestrzeń, lecz stary, tajemniczy dom, w którym znajdziesz mnóstwo zagadek. Pod względem wykonania gra przypomina nieco słynną 7th Guest. Renderowane tła w wysokiej rozdzielczości, duży teren, po którym można się poruszać oraz stosunkowo ciekawa fabuła – to powinno zainteresować wielbicieli łamania głowy. Termin: jesień 1997. Producent: Take 2. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



THE ROSWELL OMEN

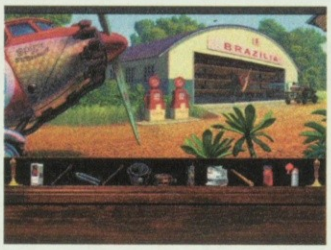
Fabuła gry nawiązuje do sławnych wydarzeń z Roswell z 1947 r. (kto nie wie, o co chodzi, niech zajrzy do opisu Pandora Directive – Gambler 1/97). Akcja Roswell Omen rozgrywa się oczywiście znacznie później, a głównym zadaniem bohatera jest odkrycie prawdy o domniemanym lądowaniu (a właściwie rozbiciu) UFO oraz o związkach afery Roswell z kilkoma in-



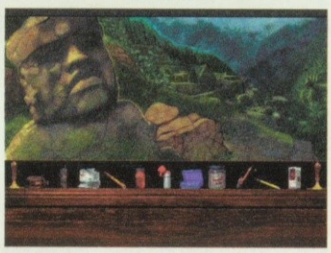
nymi faktami, np. odkryciem marsjańskiego wirusa na Ziemi. W pełni renderowana grafika w podwyższonej rozdzielczości, interesujący temat. Termin: jesień 1997. Producent: Marlin Studios. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON

Firma Legend Entertainment wydała już kilka gier przygodowych (np. Timequest, Eric the Unready oraz Mission Critical), nie zdobyły one jednak dużej popularności ani w Polsce, ani na Zachodzie. W tej chwili firma pracuje nad kolejnym produktem, komediową przygodówką pod tytułem Callahan's Crosstime Saloon.



Akcja gry obraca się wokół baru o ww. nazwie. Nie jest to jednak zwykły bar. Wśród jego klienteli bez trudu można znaleźć osobników podróżujących w czasie, a nawet kosmitów. Gra podzielona jest na sześć oddzielnych epizodów, które można przechodzić w dowolnej kolejności. Powinno to zapewnić większą elastyczność fabuły oraz zapobiec linearności akcji. W trakcie rozwiązywania kolejnych zagadek trafisz w bardzo dziwne



miejsca, np. lasy amazońskie, Transylwania, a nawet przestrzeń kosmiczna. Spotkasz też mnóstwo dziwacznych (często komicznych) postaci, wśród których gadający pies wyda się całkiem normalny. Autorem scenariusza jest Josh Mandel, który wcześniej współpracował z firmą Sierra przy tworzeniu gier Space Quest 6 oraz Freddy Pharkas. Termin: już jest. Producent: Legend Entertainment. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

QUEST FOR GLORY 5

Witaj w Silmarilii, centrum kultury i sztuki tego świata. Tak się składa, że Patrycjusz pełniący do tej pory obowiązki umarł, a Ty jesteś najlepszym kandydatem na opuszczone stanowisko. Najpierw jednak musisz to wszystkim udowodnić, pozbywając się konkurentów. Potem czeka Cię zabawa ze skrytobójcami i potworami usiłującymi pokrzyżować Ci plany. No i jest jeszcze smok, który według przepowiedni ma spowodować koniec świata. Ale to wszystko drobnostki. W końcu, od czego są bohaterowie?

Długo oczekiwana piąta część gry Quest for Glory firmy Sierra już niedługo pojawi się w sklepach. Połączenia RPG z przygodówką zawsze cieszyły się dużym



powodzeniem, więc prawdopodobnie QfG 5 spodoba się graczom. W stosunku do poprzednich części zmieniło się to i owo – poprawiona grafika, opcje sieciowe dodające grze dużo atrakcyjności, zwiększona liczba zagadek i zadań do



wykonania. Naprawdę, jest na co czekać. Podczas podróży po świecie będziesz miał okazję spotkać wielu starych znajomych, m.in. człowieka-lwa Rakeesha. Termin: jesień 1997. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

PERFECT WEAPON

Od jakiegoś czasu różne firmy usiłują połączyć przygodówkę z bijatyką. Wyrazem tej tendencji była np. wydana jakiś czas temu gra Time Commando firmy Activision. Kolejną próbę podjęła firma ASC Games. Głównym bohaterem Perfect Weapon jest Blake Hunter (mistrz walk wschodnich). Przeniesiony na obcą planetę musi walczyć, aby przeżyć. W trakcie wędrówek po pięciu groźnych światach będzie miał okazję do-



wiedzieć się, kto i po co przeniósł go w ten dziwny świat. Grafika do Perfect Weapon robiona była na stacjach graficznych Silicon. Termin: jesień 1997. Producent: ASC Games. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

FIGHTING FORCE

Programiści z Core Design przygotowują bijatykę różniącą się od gier znajdujących się na rynku. Jej bohaterami będą 4 młode osoby, każda mająca 40–50 charakterystycznych dla siebie ruchów (nie licząc sekretnych ciosów i możliwości użycia broni), tropiące dr. Zenga szykującego światu totalną zagładę.

Gra zawierać będzie 8 poziomów podzielonych na 25 części (nie licząc części bonusowych). Niezwykłość Fighting Force polega na użyciu engine'u 3D w bijatyce. Postacie mogą swobodnie chodzić po świecie, często spotykając przeciwników nasłanych przez dr. Zenga (m.in. 6 bossów). Walcząc z nimi mogą używać rąk, noży, pistoletów, wyrzutni rakierowych, a także np. znalezionych kół samochodowych czy koszy na śmieci. Przeciwnicy napadający niekiedy 5-, 6--osobowymi grupami (jednocześnie może walczyć 2 naszych i 6 wrogów) są inteligentni na tyle, aby bronić się przed powtarzającymi się ciosami.

W poszukiwaniu przeciwników będziemy wchodzić do wieżowców, przejedziemy się pociągiem i zapędzimy się do bazy morskiej. Termin: wrzesień 1997. Producent: Eidos/Core Design. Platforma: PC CD-ROM, PSX, Saturn.

(Pałcjusz)



FESTIWAL FANTASTYKI

W dniach 17–18 maja w warszawskim kinie Grunwald odbył się I Festiwal Fantastyki. Atrakcje: spotkania z Terrym Pratchettem (Discworld), Andrzejem Sapkowskim i Michaelem Kandelem, najsłynniejszym tłumaczem książek Lema. Oprócz tego odbywały się liczne dyskusje (polityka w fantastyce, wizja świata przyszłości itd), turnieje i konkursy (m.in. strojów, malowania figurek, wiedzy o fantastyce) oraz seanse filmowe. Miłośnicy systemów role-playing oraz karcianych mieli okazję na miejscu zagrać w ulubione gry. Niestety, organizacja imprezy pozostawiała sporo do życzenia, wygórowana też wydaje się cena wejściówek (35 złotych). (jp)

CLOSE COMBAT: A BRIDGE TOO FAR

Druga gra z cyklu Close Combat przeniesie nas nad kanały Holandii. Tam będziemy rozgrywać operację „Market–Garden", która miała otworzyć Brytyjczykom drogę do Niemiec. Będzie można dowodzić alianckimi spadochroniarzami (w tym Polakami) oraz piechotą i czołgami obu walczących stron.

W drugiej części pojawi się sporo nowych elementów. Najważniejsze to: wielokondygnacyjne budynki, wiernie oddane ukształtowanie terenu (mapy sporządzane na podstawie



zdjęć lotniczych), podminowane (i wybuchające) mosty, pojazdy z zamontowanymi miotaczami ognia i moździerzami, a także komenda: „skradać się!" (sneak). W nowym CC gracz będzie miał wpływ na zakończenie bitwy. Co ważniejsze, obok ustalania taktyki walk będzie mógł się zająć także strategią bitwy. Termin: przełom sierpnia i września. Producent: Microsoft. Platforma: PC CD-ROM, Mac. (Sir Haszak)

LARA CROFT PO RAZ KOLEJNY

Sukces Lary Croft, bohaterki znanej gry Tomb Raider, zyskał nowy wymiar. Bierze ona bowiem udział w PopMart – 14-miesięcznej światowej trasie koncertowej grupy U2, rozpoczętej 25 kwietnia tego roku w Las Vegas. Koncertom towarzyszy ekran o powierzchni 6,5 m^2, na którym pokazywany jest film z Larą przygotowany specjalnie na tę okazję. Gdy Lara krąży z zespołem U2, programiści z Core Design pracują nad drugą częścią gry, która ma się ukazać w listopadzie tego roku. Obok widać pierwsze owoce ich pracy. Termin: listopad 1997. Producent: Eidos Interactive/Core Design. Platforma: wszystkie. (Pałcjusz)



Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10

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

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

Kupując jedną grę z naszej oferty masz prawo do zakupu poniższych tytułów po promocyjnych cenach:
Cronicles of the Sword (2CD) - 39 zł
Teenagent - 29 zł
Assault Rigs - 39 zł

KUPUJ NAJTANIEJ NA ŚWIECIE



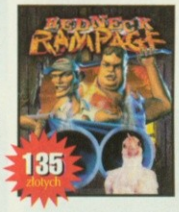
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

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



ACE VENTURA

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



REDNECK RAMPAGE

Bohaterem kolejnego klonu Dooma nie jest żaden napakowany sterydami żołnierz, lecz prosty chłop który walczy z obcymi nie dla tego że lubi zabijać ale dla tego że musi odzyskać uprowadzoną przez obcych krasulkę. Grafika oparta jest na enginie Duka 3D.



MEGAPAK 7

Megapak 7 to zestaw 10 wspaniałych gier są nimi - 3D Ultra Pinball 2, Caesar 2, Earthworm Jim, Road Rash, Creature Shock, U.S. Navy Fighters, Gene-wars, Missionforce: Cyberstorm, A-10 Cuba, Heroes of Might & Magic.



C&C RED ALERT COUTERSTRIKE

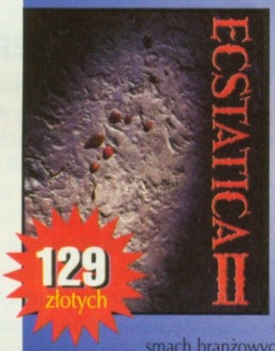
Długo oczekiwane szesnaście oryginalnych dodatkowych misji do C&C Red Alert, plus sto planszy dla trybu multiplayer . Oprócz misji otrzymujemy też kilka nowych jednostek



MDK

MDK to prawdziwy przełom w grach komputerowych - połączenie Tomb Raider i Quake. Twoim zadaniem jest, mając do dyspozycji arsenał najnowocześniejszych broni, zniszczenie 8 ogromnych miast obcych. **Gra jest całkowicie po polsku.**

Wirtualne Hity Miesiąca



ECSTATICA II

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

X-WING vs TIE FIGHTER



Najlepszy symulator kosmicznych myśliwców, osadzony w realiach STAR WARS. Jako pilot rebeli lub imperium wykonujesz najbardziej niebezpieczne misje w odległych zakątkach galaktyki. W grze do wyboru mamy w sumie dziesięć maszyn obu stron konfliktu. X-Wing ... charakteryzuje się wspaniałą filmową grafiką. Nie zwlekaj, jak najszybciej zasiądź za sterami swojego X-Winga lub Tie-Fightera. NIECH MOC BĘDZIE Z TOBĄ.

W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry i programy w wersji PC CD-ROM

A.D. 2044 pl. Win 95	110 zł	KKND	139 zł	Warcraft 2 Deluxe - Edition	175 zł
C&C Red Alert	145 zł	**Lew Leon**	**89 zł**	**PROGRAMY EDUKACYJNE**	
C&C Counterstrike	Tel.	Lords of the Realms 2	138 zł	3D Atlas pl.	144 zł
Destruction Derby 2	129 zł	**M.A.X.**	**129 zł**	DK: Encyklopedia przyrody pl.	169 zł
Diablo Win 95	145 zł	Ms Close Combat Win 95	109 zł	DK: Jak to działa? pl.	169 zł
Discworld II (Edycja kolekcjonerska)	**99 zł**	**Ms Neverhood Win 95**	**136 zł**	Dyktando	95 zł
Dragon Lore 2	129 zł	NBA 97	137 zł	**Encyklopedia PWN**	**199 zł**
Fifa 97	139 zł	Polanie CD.	79 zł	Euro + Pro. Pack 1+2+3	375 zł
Formula 1	189 zł	Privateer II: The Darkening	150 zł	Euro Plus+ Deutsch level 1	205 zł
Flying Corps	139 zł	**Settlers II**	**119 zł**	Ms Cinemania 97	139 zł
Inwestor PL	**125 zł**	Smurfy PL	110 zł	Ms Encarta 97	139 zł
Jet Fighter III	149 zł	Theme Hospital	137 zł	Oksfordzka Encyklopedia Histori Świata	110 zł
Katharsis PL	**99 zł**	Tomb Raider	136 zł	Słownik Języka Polskiego PWN	135 zł

Co zyskujesz kupując u nas:

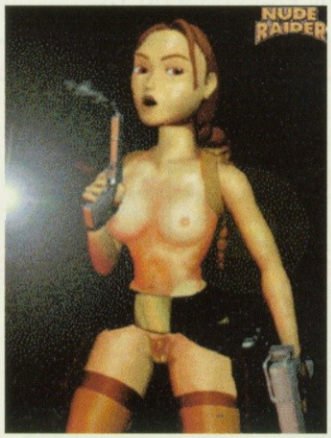
- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w **5 dni** (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Kupujesz najtaniej!
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLE:
SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN
NINTENDO 64
ORAZ GRY I AKCESORIA NA TE PLATFORMY

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

NUDE RAIDER

Lara Croft, bohaterka gry Tomb Raider, stała się już prawie legendą. Zafascynowani ognistą Larą bliżej nie zidentyfikowani osobnicy zaczęli się zastanawiać, jak by wyglądała bez, i tak już skąpego, ubranka. Rozmyślania te, prawdopodobnie połączone z kilkunastoma godzinami pracy nad programem graficznym, zaowocowały pojawieniem się w Internecie serii kilkunastu obrazków pod

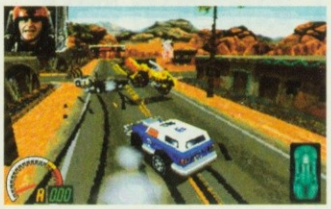




wspólnym tytułem – Nude Raider. Chyba nikomu nie trzeba wyjaśniać, dlaczego obrazki zdobyły natychmiast popularność zarówno wśród wielbicieli gry Tomb Raider, jak i pozostałych graczy. Przedstawiam (w celach edukacyjnych) dwa ładne portreciki Lary. Mam nadzieję :), że Wam się spodobają. (frogger)

CARMAGEDDON

Najnowsza produkcja firmy SCI to połączenie wyścigów samochodowych z jatką na ulicach. Można się oddać sportowej rywalizacji na 36 torach (nie licząc ukrytych) z 25 szalonymi przeciwnikami, a także zjechać z trasy wyścigu i zapolować na przechodniów. Można tak-



że niszczyć samochody przeciwników. Za wszelkie zło szerzone na drodze będzie się otrzymywać kredyty umożliwiające naprawę samochodu. Jeśli okaże się, że gracz dysponuje bezużytecznym wrakiem, zawsze pozostanie kradzież sprawnego samochodu przeciwnika. W Polsce firma Optimus Bis będzie rozprowadzać w pełni polską wersję gry. Termin: czerwiec 1997. Producent: SCI. Platforma: PC CD-ROM. (Pałcjusz)



TETRIS KEY HOLDER

Oto breloczek do kluczy w formie zminiaturyzowanej elektronicznej gry Tetris. Na pomysł wpadła pewna amerykańska firma i, jak się szybko okazało, był to strzał w dziesiątkę. W szybkim tempie breloczki z różnymi grami (Space Invaders, Tetris, Alleway) opanowały półki sklepowe. Teraz moda dotarła na stary kontynent i już niedługo za sprawą firmy Stadlbauer będzie można stać się posiadaczem urządzonka za ok. 20 zł. Przewidywana wielkość sprzedaży w ciągu pierwszego roku wynosi 400 tys. sztuk. Czy to jednak nie są zbyt pochopne szacunki? Zobaczymy. (frogger)

EXTERMINACJA

Ziemianie odparli atak Obcych i szykują się właśnie do małego rewanżu na planety zamieszkane przez wroga. Tak zaczyna się akcja gry strategicznej czasu rzeczywistego, przygotowywanej przez programistów z Techlandu. Obejmując dowództwo nad wojskami jednej ze stron trzeba będzie wyeliminować wroga z 18 planet leżących w 3 układach gwiezdnych.



Nowinką jest fakt, że walki mogą się toczyć jednocześnie na kilku planetach (rozbudowana baza na jednej planecie pozwala wysyłać jednostki na inne w tym samym układzie gwiezdnym), a same planety nie są płaskimi planszami, ale mają kształt torusa (przypominają dętkę samochodową). Będzie można także tępić wrogów w rozbudowanych podziemnych budowlach, gdzie tradycyjne jednostki naziemne nie zdają egzaminu – to zadanie dla komandosów.



Dostępnych będzie ok. 40 pojazdów dla każdej z walczących stron (część standardowych, część unikalnych) oraz ok. 30 budowli. Duży nacisk położono na rozwój naukowo-techniczny, umożliwiający usprawnianie pojazdów i konstruowanie nowych.

Gra będzie chodzić w rozdzielczościach 640×480 i 800×600 z paletą 65 tys. kolorów, a jej wymagania sprzętowe ograniczą się do 486DX4/100, 16 MB RAM i karty SVGA zgodnej ze standardem VESA 1.1. Przewidziana jest również gra w sieci dla 8 osób.

Termin: wrzesień 1997. Producent: Techland.

Platforma: PC CD-ROM. (Sir Haszak)

DIABLO PARTY

W dniach 18–19 lipca br. odbędzie się w Częstochowie w siedzibie firmy „Laris" przy al. Wolności 1/3/5 (Dom Handlowy „Megasam", II piętro) turniej gry w Diablo.

Zapisy zawodników przyjmowane będą od czwartku (17.07.) od godziny 12.00.

Pojedynki rozpoczną się w piątek (18.07.) o godz. 10.00 i trwać będą (z przerwą na sen) do soboty (19.07.) do godz. 17.00. Wręczenie nagród planowane jest na godzinę 18.00.

Dokładniejsze informacje (w tym również regulamin turnieju) znaleźć można u organizatorów: – w siedzibie „Laris Computer", tel. (0-34) 61-44-75 lub 61-32-84; – w firmie „Komputer Serwis", tel. (0-34) 62-53-94 lub (0-602) 236-984; – na stronie WWW CKMFiGF „Tuatha de Dannan" – http://master.zeto.czest.pl/rpg (194.181.212.65); – poprzez e-mail: laris@icz.com.pl lub vampire@zeto.czest.pl

Patronat prasowy obejmie Gambler, software'owy – Hurtownia Oprogramowania User z Krakowa, radiowy – Radio „City" w Częstochowie.

Zawodnicy opłacają wpisowe (członkowie GamblerClubu mają zniżkę 50%), kibice wchodzą za darmo. W chwili oddawania materiałów do druku cena biletów nie była jeszcze znana. (Pałcjusz)

INTELOUT 4

Już po raz czwarty odbędzie się party Intel Outside, zorganizowane przez grupy: CYBERMANIAX (Amiga), TAQUART (Atari), UNION (Amiga, PC) oraz Zachodniopomorską Szkołę Biznesu we Włocławku.

Impreza odbędzie się 12 i 13 lipca (sobota, niedziela) w Hali Włocławskiego Ośrodka Sportu i Rekreacji przy ul. Chopina 10/12 (przy trasie E-75). Oficjalnie hala będzie otwarta od godziny 10.00 w sobotę, lecz wszyscy, którzy przybędą wcześniej, zostaną oczywiście wpuszczeni.

Na party organizatorzy zapraszają posiadaczy Amig, Atari (XE), Commodore, Mac-ów, PC, a nawet ZX Spectrum (!). Przewidywane są composy na Amigę/PC (każda platforma oddzielnie oraz obie razem), „małe" Atari oraz C-64. Poza tym, oczywiście, wiele rozmaitych „crazy-compos".

Dodatkową atrakcją (dla Amigowców) będzie trwająca podczas party impreza Amiga Show 3, na której pojawią się polskie firmy amigowe, a także szef firmy Amiga International, Petro Tyschtschenko.

Cena wejściówki wynosi 25 zł (wliczono w to identyfikator, kartę do głosowania i mały dodatek). Osoby wchodzące będą rejestrowane. Kobiety, zgodnie z tradycją, wchodzą za darmo. (Yuyo)

Podniebne ewolucje

Flight Unlimited 2

Trzeci już symulator firmy Looking Glass Technologies (po FU i FU for Win95) ma po raz kolejny zadziwić świat jakością grafiki. I prawdopodobnie tak właśnie będzie, gdyż w tej grze teren, nad którym się lata, jest jeszcze bardziej fotorealistyczny niż w częściach poprzednich. Tym razem mamy okazję polatać nad zatoką San Francisco. Oprócz znanych już maszyn dorzucono kilka



nowych samolotów, np.: Cessna 172, Piper Arrow, Beech Baron twin czy Beaver Seaplane. Termin: jesień 1997. Producent: Looking Glass Technologies. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

iF-22 Raptor

Kolejna gratka dla miłośników podniebnych zmagań. Najnowszy symulator firmy Interactive Magic da Wam możliwość ujęcia sterów samolotu F-22 Raptor, wchodzącego w skład amerykańskich sił zbrojnych. Będzie można latać nad Bośnią, Ukrainą i Bliskim Wschodem. Teren oddany z fotorealistyczną dokładnością został opracowany na podstawie autentycznych zdjęć satelitarnych ww. regionów. iF-22 dysponować będzie opcjami sieciowymi oraz możliwością gra-



nia przez bezpośrednie połączenie. Termin: już jest. Producent: Interactive Magic. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

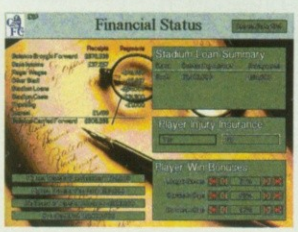
Gratka dla sportowców

Championship Manager 2 Enhanced 97/98

To już ostatnia wersja CM2, jaka ujrzy światło dzienne. Jej autorzy rozpoczęli pracę nad CM3 i do dwójki nie mają zamiaru wracać. W ostatnim CM2 znajdziemy m.in. edytor pozwalający zmieniać charakterystyki zawodników i menedżerów oraz uaktualnioną formułę rozgrywek Ligi Mistrzów i Pucharu UEFA. Mirage Media, oficjalny dystrybutor gier firmy Eidos, chce jeszcze w tym roku wydać polską wersję CM2, ale pod jednym warunkiem – musi się ona ukazać na licencji PZPN. Negocjacje na linii dystrybutor – związek trwają. Termin: wrzesień 1997. Producent: Eidos. Dystybutor: Mirage. Platforma: PC CD-ROM. (kristoff)

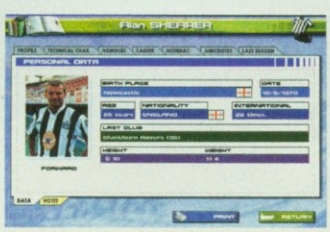
Football Masters

Football Masters to dzieło ESP Software. Jego najnowsza gra oddaje pod Twoją kontrolę każdą drużynę z dowolnej ligi angielskiej. Możesz przebudowywać jej skład, wybierając spośród 7000 zawodników. Możesz zarządzać jej finansami, inwestować w stadion, za pomocą pieniędzy motywować piłkarzy do lepszej gry. Możesz rywalizować z trzema innymi osobami jednocześnie. Termin: już jest. Producent: ESP Software. Platforma: PC CD-ROM. (kristoff)



Premier Manager '97

Gremlin powraca na rynek menedżerów piłkarskich ze swoim sztandarowym produktem. PM '97 niewiele ma wspólnego z poprzednikami. Został na nowo zaprojektowany przez hiszpańskich (!) programistów. Grafika i efekty dźwiękowe to atuty gry. W prezentacji meczów wykorzystano engine Actua Soccer, a ich przebieg komentuje dziennikarz BBC, Barry Davies. W skład PM '97 wchodzi bogata baza danych o trenerach i piłkarzach z Wysp. Termin: już jest. Producent: Gremlin. Platforma: PC CD-ROM. (kristoff)



Kasparow na dechach!

W maju odbył się wielki rewanżowy pojedynek pomiędzy arcymistrzem Gari Kasparowem, najlepszym obecnie szachistą świata, a komputerem przygotowanym przez IBM. Pierwsza walka zakończyła się zwycięstwem człowieka 4:2. Do rewanżu programiści i wspomagający ich szachowi mistrzowie ze stajni IBM przygotowali się bardzo solidnie. Komputer Deep Blue został udoskonalony i zmienił nazwę na Deeper Blue. Natomiast Kasparow publicznie twierdził, że przed rokiem 2000 nie pokona go żadna maszyna. Już pierwsza partia przyniosła sensację: Deeper Blue wygrał! Co prawda, przed ostatnią partią Kasparowowi udało się doprowadzić do remisu 2,5:2,5.

Szóstą, decydującą partię Kasparow przegrał w kompromitującym stylu, po zaledwie 19 posunięciach i niespełna godzinie gry. Najlepszym szachistą świata został Deeper Blue! Jednak opinie szachowych arcymistrzów są wyjątkowo zgodne: Kasparow nie przegrał z komputerem, a z samym sobą – popełnił kilka błędów niegodnych nawet szachisty o dużo niższym rankingu. Poza tym, znany z ofensywnego, brawurowego stylu Ormianin zagrał tym razem kunktatorsko, próbując z mozołem wypracowywać przewagę pozycyjną. Przekładając tę sytuację na język boksu można by powiedzieć, iż słynący z nokautujących ciosów champion jedynej szansy zaczął nagle upatrywać w „klejeniu się" do przeciwnika.

Zdruzgotany po porażce Kasparow szybko zaczął szukać usprawiedliwień. Twierdzi, że przed następnym pojedynkiem należy zmusić IBM do przedstawienia partii toczonych przez Deeper Blue (tak, aby Kasparow i jego sztab mogli je przeanalizować) oraz zakazać zmiany algorytmów w czasie trwania turnieju. Butny arcymistrz oznajmił, iż w następnym pojedynku rozniesie komputer na strzępy. (jp)

Power F1 Multiplayer Patch

Jedna z najładniej wykonanych gier wyścigowych, czyli Power F1, doczekała się dodatku umożliwiającego grę w sieci. Program dopuszcza jednoczesne uczestnictwo w wyścigu do 6 graczy. Dodano



opcję split screen (czyli podział ekranu na dwie części), dzięki czemu można również grać w dwie osoby na jednym komputerze. Szykuje się naprawdę dobra zabawa. Na koniec przypomnę jeszcze tylko, że wszystkie statystyki w PF1 oparte są na rzeczywistych zestawieniach,



a wszystkie tory (17) są dokładnym odzwierciedleniem prawdziwych tras. Termin: już jest. Producent: Eidos. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Imprezy QuaST Clubu

W dniach 1–3 sierpnia br. w Miejskim Domu Kultury w Ornecie (ul. 1 Maja 41) odbędą się V Ogólnopolski Zjazd Członków Klubu QuaST oraz III Międzynarodowy Zjazd Użytkowników Atari. W ramach imprez przewidziano konkursy na najlepszą grafikę, muzykę, intro i demo w następujących kategoriach: Atari XL, ST, F030 (w ostatnich dwóch kategoriach dopuszczalne są prace z innych platform: Amiga, PC, Macintosh).

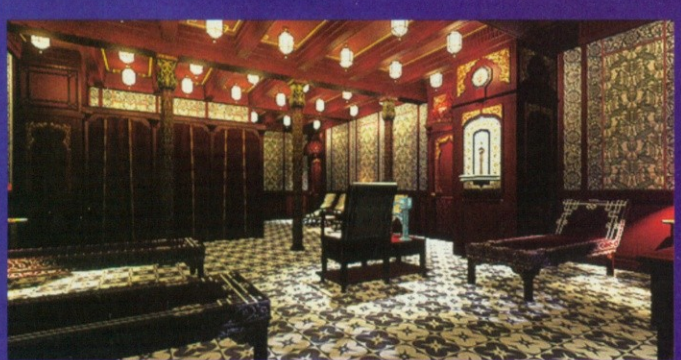
Oficjalne otwarcie imprezy planowane jest na godzinę 12.00, jednak można przyjeżdżać już od 4.00 rano. Wstęp będzie kosztować 20 zł. (Pałcjusz)

Soccer Nation

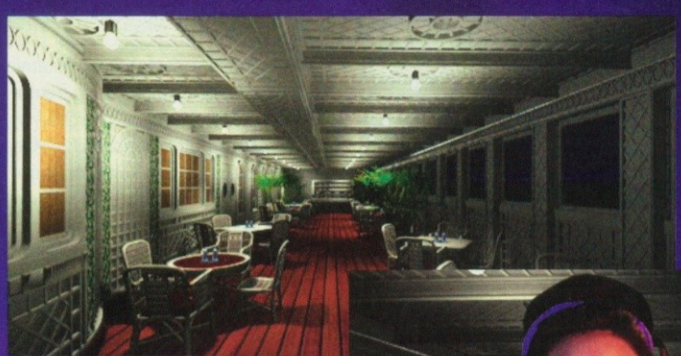
SunSoft jest kolejnym producentem „znikąd", który chce zaistnieć na rynku gier piłkarskich. I chce to zrobić z wielką pompą, wydając w II połowie 1997 r. grę Soccer Nation, menedżer i symulator w jednym, z możliwością grania w sieci. Według generalnego managera tej japońskiej firmy, Harry'ego Fujiwary, będzie to produkt o prostym interfejsie – nawet początkujący poczuje się jak zawodowiec. Gra o nie spotkanym dotąd realizmie. Po amerykańskich targach E^3 przekonamy się, czy to prawda. Termin: III kwartał 1997. Producent: SunSoft. Platforma: PC CD-ROM. (kristoff)

Titanic - Adventure Out of Time

Według założeń budowniczych, miał to być statek niezatapialny. Największy na świecie transatlantyk, który – jak głosi legenda – w dniu wypłynięcia z portu w Liverpoolu miał na burcie napis „nie zatopi go nawet Bóg". Stanowił największą inwestycję brytyjskiej firmy White Star Lines. Kiedy wypływał w swój dziewiczy rejs do Nowego Jorku, nikomu w najdzikszych fantazjach nie przychodziło do głowy, że może pójść na dno. A jednak stało się. Titanic nigdy nie dotarł do celu podróży, zderzył się z górą lodową na północnym Atlantyku. Jego zatonięcie stanowi do dziś jedną z największych i najtragiczniejszych katastrof morskich naszego wieku. Owej feralnej kwietniowej nocy 1912 roku zginęło ponad półtora tysiąca osób. Tylko 700 pasażerom udało się przeżyć w lodowatych wodach aż do nadejścia pomocy. Zatonięcie największego i najbardziej luksusowego statku pasażerskiego swoich czasów, do dziś owiane jest mgiełką tajemnicy i sensacji.



Nic dziwnego, że wreszcie temat ten został dostrzeżony przez producentów gier komputerowych (szkoda tylko, że tak późno). Na ten przełomowy pomysł wpadła stosunkowo mało znana firma GTE Interactive, której ostatnim dziełem był Timelapse (recenzowany w nr. 3/97 Gamblera). Kiedy dowiedziałem się o szczegółach związanych z produkcją gry, pomyślałem, że w całej sprawie są dwie niepokojące rzeczy. Po pierwsze, firma GTE jest jeszcze młoda, bałem się więc, że nie potrafi w swoim produkcie oddać odpowiednio klimatu ostatnich godzin skazanego na zagładę parowca. Bądź co bądź, Timelapse nie należała do szczytowych osiągnięć w dziedzinie gier przygodowych. Po drugie, gra miała być (i jest) przystosowana tylko i wyłącznie do pracy w Windows 95. Byłem więc przekonany, że nie uniknie (typowej dla okienkowych przygodówek) przytłaczającej sztywności. Okazało się jednak, że były to próżne obawy. Ale, po kolei. Na pierwszy ogień jak zwykle pójdzie





fabuła

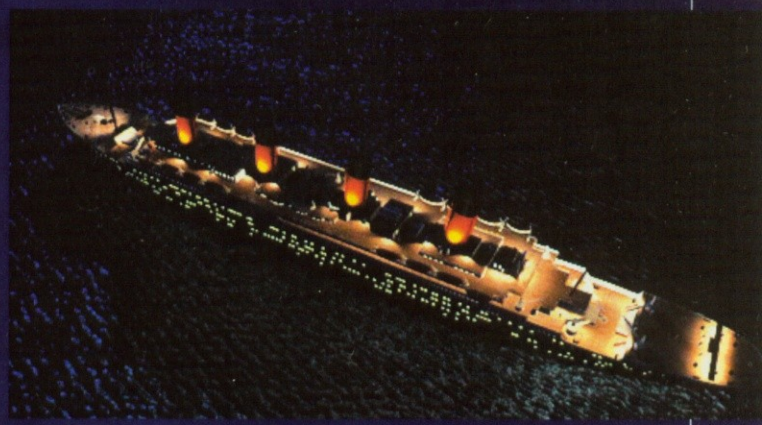
wcale nie taka prosta, jak by się mogło wydawać. Podtytuł „Out of time" nie został wprowadzony bez powodu. Akcja gry zaczyna się bowiem... podczas II wojny światowej, a więc 30 lat po zatonięciu Titanica. Podczas pierwszych scen gry zapoznajemy się z głównym bohaterem, byłym agentem brytyjskiego wywiadu. Z licznych pamiątek, listów i zapisków dowiadujemy się, że nasz bohater znajdował się na pokładzie Titanica podczas jego pierwszej i ostatniej podróży. Był tam nie bez powodu: wykonywał mianowicie tajną misję dla rządu brytyjskiego. Niestety, misja zakończyła się niepowodzeniem, co pośrednio doprowadziło do wybuchu I wojny światowej. Zanim zdążysz rozejrzeć się dokładniej po małym mieszkanku w londyńskiej kamienicy, w ulicę tuż obok uderza bomba lotnicza i sceneria ulega gwałtownej zmianie. Możesz traktować dalszą część jako efekt skoku w czasie, bądź też jako retrospekcję, w której masz wpływ na bieg wydarzeń. Możesz wreszcie potraktować dalszą część gry jako wspomnienia nieprzytomnego po wybuchu bohatera. Tak czy inaczej, znajdujesz się na pokładzie Titanica. Jest rok 1912. Po raz drugi, i niewątpliwie ostatni, masz okazję naprawienia swoich błędów z przeszłości. Jeżeli sprostasz zadaniu, możesz uchronić Europę od 4-letniego piekła wojny. A przy okazji, jeżeli wystarczy Ci czasu, może nawet uda się uratować Titanica przed zagładą.

Grafika

Od pierwszych scen gra zachwyca bogatą oprawą graficzną. Gdy akcja przenosi się z nieciekawego londyńskiego otoczenia na fale Atlantyku, od razu czuje się dreszczyk podniecenia. Najpierw widok z lotu ptaka na statek, majestatycznie płynący przez ocean. Jest noc, Titanic wygląda jak wielka choinka. Zjazd kamery w dół, pełne koło wokół parowca. Mamy okazję podziwiać jego pokłady, będące ozdobą statku, oraz charakterystyczne cztery olbrzymie kominy. Potem wskakujemy przez bulaj do środka i znajdujemy się we własnej kabinie pierwszej klasy.
Wysoka rozdzielczość, wspaniałe

Titanic
Dystrybucja: Techland

renderingi i znakomita kolorystyka. Aha, i bez zacinania. A to dopiero początek. Na pokładzie Titanica nasze oczy czeka prawdziwa uczta. Pod względem renderingów gra dorównuje pierwszej Phantasmagorii czy Under a Killing Moon. Z ogromną dokładnością oddano przepych wnętrz Titanica. Ze wszystkich zakątków atakują nas rzeźbienia, ozdoby, żyrandole, malowidła. Po kilku chwilach ma się wrażenie, że to wnętrze pałacu, a nie statku.
Przechadzkom po statku towarzyszy płynny przesuw, a nie przeskok na poszczególne plansze jak







w klonach Mysta. Pod względem sposobu ruchu Titanic przypomina Buried in Time – po wykonaniu poruszenia obraz wyostrza się w charakterystyczny sposób. Obracać się można o 360°, lecz ścieżki, po których można się poruszać, są predefiniowane. Wszystko w sumie daje poczucie dość dużej swobody, a przy tym engine chodzi nadspodziewanie szybko. Szkoda tylko, że nie można podnosić ani opuszczać głowy, jak w Wersalu. Podsumowując: grafika jest naprawdę mocną stroną Titanica, warto pograć choćby w celu podziwiania widoków. Producent przewidział zresztą taką możliwość – podobnie jak w Wersalu – można włączyć „tryb turystyczny" i zamiast grać, powłóczyć się po statku.

Dźwięk

jest niestety na gorszym poziomie niż grafika. Wprawdzie muzyka jak najbardziej odpowiednia i klimatyczna, ale podkład lektorski pozostawia trochę do życzenia. Niektóre postacie mówią tak niezrozumiale, że trzeba włączyć podpisy, aby zrozumieć, o co im chodzi. Tym razem przeszkody nie stanowi specyficzny akcent czy sposób mówienia, ale po prostu marna jakość sampli. Cóż, nic nie jest doskonałe. Na szczęście, dzięki możliwości włączenia podpisów nie ma większych kłopotów z graniem. Jeśli chodzi o muzykę w tle, to gra jest wykonana bardzo porządnie – dysponuje programowym regulatorem głośności oraz możliwością całkowitego zrezygnowania z muzyki. Nie polecam jednak tej ostatniej opcji, gdyż muzyka jest całkiem przyjemna i wprowadza w atmosferę gry.



Jak ze sterowaniem?

Bardzo proste. Chodzisz, używając klawiszy kierunkowych, wszystkie inne czynności wykonujesz za pomocą myszy. Uniwersalny kursor służy do brania przedmiotów, manipulowania nimi oraz rozmawiania ze spotkanymi postaciami. Na uwagę zasługuje kilka dodatkowych opcji – mapa statku oraz zegarek. Dzięki mapie możesz szybko zorientować się, gdzie jesteś (co chwilami wcale nie jest ewidentne – przypominam, że Titanic miał 7 pokładów) oraz szybko przemieścić się do niektórych stref statku, np. klatka schodowa czy recepcja. Zegarek może się przydać do kontrolowania upływu czasu, pozwala też punktualnie zjawiać się na umówione spotkania (do czego zachęcam). Ogólnie gra jest bardzo łatwa i przyjemna w obsłudze.

Rzecz najważniejsza, czyli atmosfera

Zarówno wspaniała grafika, jak i dobry engine na nic by się nie zdały, gdyby gra nie miała odpowiedniej atmosfery. A Titanic niewątpliwie ma atmosferę. Napotykane postacie są jak żywe, poruszają się płynnie, pamiętają poprzednie rozmowy z naszym bohaterem, odpowiednio reagują. Bardzo pomaga dokładne odwzorowanie wnętrz statku. Patrząc na wszystkie te ozdóbki, obserwując krzątaninę bogatych pasażerów podnieconych rejsem naprawdę ma się wrażenie uczestniczenia w podróży Titanica. Aż do samego końca nic nie zapowiada zbliżającej się tragedii, zupełnie jak w rzeczywistości...



Spoczywajcie w pokoju...

Gdybym miał wymienić kilka najlepszych przygodówek, które ukazały się w tym roku, Titanic na pewno znalazłby się wśród nich. Gra wykonana z rozmachem – naprawdę robi wrażenie. Potrafi zapewnić dużo dobrej zabawy, na dodatek stanowi wartościowy dokument, pozwalający przyjrzeć się bliżej słynnemu statkowi. Gorąco polecam wszystkim czytelnikom.

Pełne rozwiązanie gry w Tete na str. 53.

FROGGER

Wymagania sprzętowe

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95, Windows NT 3.51; Macintosh 68040, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

TITANIC
ADVENTURE OUT OF TIME

GTE Entertainment 1997
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 92%
Dźwięk: 65%
Ogółem: 88%

OUTLAWS



Wymagania sprzętowe

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

Outlaws

Dystrybucja: IPS CG

Na prerii Dzikiego Zachodu mieszkał, wraz z żoną Anną i śliczną córeczką, facet zwany Marshall. Próbował prowadzić życie spokojnego farmera. Pech chciał, że jego ranczem zainteresowali się bardzo nieciekawi ludzie. Ich boss zdobył plany budowy kolei żelaznej i postanowił, że na jej trasie założy własne miasto. Zdobył już wszystkie okoliczne grunty poza jednym, zgadnijcie czyim? Pewnego feralnego wieczoru, gdy Marshall wracał z miasta, jego oczom ukazał się straszliwy widok. Ranczo płonęło. Gdy wreszcie, omal nie zajeżdziwszy wierzchowca, dotarł do zabudowań, znalazł tam żonę. Konając wyszeptała, że ci, którzy porwali córeczkę żądają rancza w zamian za jej życie. To chyba oczywiste, co przepełniony bólem farmer postanowił zrobić. Stanął zdeterminowany i bezlitosny do nierównej walki. Nierównej, czyli takiej, w której setki bandytów nie miały żadnych szans. Yeeeeee haah! Ogarnął go (czyli mnie) szał zabijania. Rozrywał ich błyskawicznymi seriami z ośmiostrzałowego colta, z satysfakcją przyglądał się ciałom, szybującym po strzale z dubeltówki.

Outlaws jest typową grą 3D, przerywaną czasem uroczymi animacjami. Wykorzystano w niej sprawdzony już w Dark Forces engine. Wszystko chodzi bardzo płynnie. Dostępne rodzaje broni są interesujące i adekwatne do czasów, w jakich się rzecz dzieje: colt, winchester z lunetą, śrutówki, obrzyn, noże (można nimi rzucać!), dynamit i działko stacjonarne. Cały ten arsenał różni się nie tylko siłą ognia, ale przede wszystkim zasięgiem i polem rażenia. Prażących do nas z coltów złoczyńców można spokojnie powystrzelać jak kaczki za pomocą strzelby z lunetą, gdy stoi się odpowiednio daleko. To bardzo zabawne zajęcie tak stać



i celować: bach i gość fika, podczas gdy jego nie dolatujące do celu kule wzbijają tumany kurzu na drodze. Godne pochwały jest to, że można zginąć od jednej serii. Gdy nieopatrznie podejdziesz za blisko do jakiegoś rewolwerowca i on strzeli pierwszy to GAME OVER. Czasem trzeba ładować broń po każdym strzale (fantastyczne rozwiązanie), co utrudnia likwidowanie przeciwników. Poza tym, trzeba bardzo dokładnie celować, bo inaczej zmarnujemy wszystkie naboje i nikogo nie zabijemy. Biegając zbyt długo bohater męczy się i zaczyna zwalniać. To wszystko sprawia, że gra nie jest łatwa. I bardzo dobrze.

Poziomy w Outalaws są urozmaicone – szukamy córeczki na kilku farmach, w kanionach, pociągu i miasteczkach. Są bardzo ciekawe i w miarę skomplikowane, wymagają więc wysilenia mózgownicy. Są to najlepiej pomyślane plansze, jakie zdarzyło mi się oglądać w grach 3D (nie wliczam w to Quake'a, bo to zupełnie inny standard).

Grafika jakością dorównuje tej z Duke'a, może odrobinę gorsza. Ale zupełnie się tego nie czuje. Animacje za to naprawdę mnie zachwyciły. Ładne, pełne gry świateł i kolorów Dzikiego Zachodu filmy rysunkowe doskonale budują klimat gry. Bez nich byłaby to tylko bezsensowna strzelanina.

Dźwięk jest kolejną mocną stroną Outlaws. Kto wie, czy nie najmocniejszą. Sample jak to sample: wysoka jakość, wyraźnie słyszane teksty wygłaszane przez złoczyńców. Natomiast muzyka to po prostu rewolucja. Na każdej z dwóch płyt umieszczono po osiem utworów. Każdy z nich utrzymany jest w klimacie klasycznej muzyki westernowej (kogo kiedyś nie przyprawiały o gęsią skórkę takty z Siedmiu Wspaniałych czy Bonanzy?). Każdy z nich ma inny motyw melodyczny i nie spotykane bogactwo brzmień instrumentów.

Autorzy na podstawie dość już starego engine'u stworzyli grę wprost niezwykłą. Najpierw, za pomocą wzruszającej historyjki wyrabiają w graczu motywację do walki. Potem stawiają przed nim przeciwników wymagających refleksu i plansze, których przejście bez odrobiny wysiłku umysłowego jest niemożliwe. To wszystko powoduje, że Outlaws wciąga jak mało która gra. Po prostu nie mogłem się oderwać, musiałem zobaczyć zakończenie. Nie przegapcie tego tytułu.

WESTERNOWY TYMOTEOO



ECSTATICA II

Dawno, dawno temu światło dzienne ujrzała gra Ecstatica. Jak na tamte czasy była produktem bardzo atrakcyjnym dzięki uroczej bąbelkowej grafice, milutkiej muzyce, niebanalnej fabule i doskonale zbudowanemu klimatowi. Do tego... niewiele rzeczy tak podnosi atrakcyjność gry, jak możliwość oklepania komuś ryja. Nic więc dziwnego, że szybko podbiła serca graczy. W Ecstatice II także znajdzie się wiele okazji, żeby komuś nastukać.

Gra zaczyna się wkrótce po tym, jak tajemnicze skrzydlate demony porywają naszego bohatera i jego towarzyszkę z grzbietu wierzchowca, którym przybyli do wrót ogromnego zamku. Po odzyskaniu przytomności nasz wojownik wyswobadza

Wymagania sprzętowe

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



się z dybów, w które go zakuto i postanawia odszukać ukochaną. Przeszkadza mu w tym niezliczona ilość potworów: demonów, pająków, golemów, piranii, węży wodnych i innego robactwa, dla którego trudno znaleźć nazwy. Samo zamczysko też jest nie byle jaką przeszkodą. Ogromne przestrzenie (tak na oko Malbork ×10), labirynt korytarzy, mnóstwo przycisków, otwierających przejścia do dalszych partii zamku, pułapki itp. Zadanie jest mocno utrudnione.

Ecstatica II jest pod względem wizualnym bardzo podobna do swojej starszej siostry. Animacja właściwie taka sama, z tą różnicą, że chodzi w rozdzielczości 640×400. Poza tym postacie składają się z nieco większej liczby elementów, co pozytywnie wpływa na ich wygląd. Grę wzbogacono także o dodatkowe ciosy, których jest już (jak na przygodówkę) całkiem sporo. Bohater kopie, bije, tnie i okłada pałą na wiele różnych sposobów. Poza tym potrafi zgrabnie uskakiwać na boki i do tyłu, robiąc przewroty i salta. Ciosy przeciwników nie zachwycają różnorodnością, a do tego najlepsza strategia



walki z każdym przeciwnikiem wygląda tak samo (okładać, ile wlezie). Na pochwałę zasługuje zamek. Pomieszczenia, które przemierzamy, są namalowane bardzo ładnie. Jednym słowem, grafika w Ecstatice II jest na wysokim poziomie, choć w stosunku do pierwszej części nie wnosi właściwie żadnych rewolucyjnych zmian.

Bardzo istotne zmiany zaszły natomiast w ogólnym charakterze gry. W Ecstatice II nie zbieramy prawie żadnych przedmiotów poza kluczami, apteczkami i kosztownościami (te ostatnie nie wiem po co, bo nie znalazłem miejsca, gdzie mógłbym coś za nie kupić). Nie trzeba przyrządzać żadnych mikstur (kto grał w pierwszą Esctaticę wie, o czym piszę). Cała zabawa polega na tłuczeniu potworów i odnajdywaniu nowych przejść. Czy taka zmiana jest lepsza? Ciągłe szukanie kluczy z czasem staje się monotonne, ale z kluczem zawsze wiadomo, co zrobić. A, na przykład, długo nie wiedziałem, co trzeba zrobić z laleczką (patrz część pierwsza). Myślę, że rozwiązanie obecne byłoby lepsze, gdyby nie fakt, że autorzy „wymordowali" wszystkich mieszkańców zamku (podłogi są wprost usłane zakrwawionymi ciałami mieszkańców, toteż nie ma się do kogo odezwać). Brak dialogów, niestety, umniejsza atrakcyjność zabawy.

Klimat gry zbudowano przede wszystkim dzięki samplom. Wiejący wicher, grzmoty, tajemnicze wrzaski itd. bardzo dobrze spełniają powierzone im zadanie. Warte uwagi są zabawne odgłosy, wydawane przez konające potwory. Muzyka pojawia się niezbyt często i jest zazwyczaj posępna.











Wiadomo, że tytuł opatrzony cyfrą 2 pojawia się na rynku tylko z tego powodu, że producenci chcą jeszcze raz zarobić na tym samym produkcie. Takie są prawa rynku i nic tego nie zmieni. Dlatego nie należy nigdy mieć za złe autorom, że nowa wersja niewiele różni się od starej, gdyż naiwnością jest sądzić, że mogłoby być inaczej.

Ecstatica II nie stanowi tu wyjątku – niewiele zmieniona względem swojej poprzedniczki. Nieliczne poprawki dodają jednak grze uroku i wpływają dodatnio na ocenę. Ecstatica II jest nadal niezwykle ciekawa i zasługuje na to, żeby polecić ją każdemu. Tym bardziej, że CD Projekt przygotował starannie wykonaną polską wersję gry.

TYMOTEOO

Ecstatica 2 PL

Dystrybucja: CD Projekt

ECSTATICA

Psygnosis Ltd 1997
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 70%
Dźwięk: 70%
Ogółem: 75%

DARKLIGHT CONFLICT

Hkkk? Grrh!!! Mhhhmrkkk?! Glup?! Mniej więcej taki zestaw dźwięków wydałem w chwilę po obejrzeniu gry. Okazało się bowiem, że to co wziąłem za fragmenty filmików z gry było... samą grą!!! I to w dodatku w SVGA!!! W tym momencie pomyślałem: „Jeżeli ta gra tak wygląda, to co ja napiszę o X-Wing vs. TIE Fighter?". Gra DC jest absolutnie piękna. Spójrzcie na screeny i pomyślcie, że to nie prerenderowane FMV, tylko liczone w czasie rzeczywistym, trójwymiarowe, cieniowane, teksturowane i ogólnie piękne obiekty. I w dodatku te obiekty już na P133 chodzą płynnie w SVGA. Następny szok przeżyłem, kiedy zacząłem się bawić bronią pokładową. Takiej gry świateł nie widziałem jeszcze w żadnej dotąd wydanej grze. Na przykład, strzał z działa plazmowego nie ogranicza się tylko do rozświetlenia obiektu. Po kadłubie przebiegają jeszcze wyładowania elektryczne i to różne, w zależności od tego, w co trafił strzał. Eksplozje biją na głowę te, które można oglądać w innych grach tego typu. Nie jest to może szczyt realizmu, ale za to są widowiskowe.



Grę potraktowano z przymrużeniem oka, co widać już po jej fabule. Otóż jesteś ziemskim pilotem porwanym przez Obcych, nazywających siebie Repton. Toczą oni niezwykle wyniszczającą wojnę z inną rasą nazwaną Ovon. Reptonowie przegrywają. Brak im ludzi (hmmm?) pilotujących ich niezwykłe statki. Niezwykłe z dwóch powodów. Otóż technika Obcych pozwala łączyć statek z pilotem – stanowią więc jedność. Czynnik „ludzki" czuje pojazd, którym steruje. Oczywiście, dzięki temu pilotowanie jest tak samo łatwe jak machanie rękami. Oprócz tego statki wykorzystują specjalną technikę ślizgania się na falach magnetycznych (czy coś w tym stylu). Pozwala ona np. zatrzymać rozpędzony „organizm" w miejscu w ciągu sekundy. Można z nim zrobić prawie wszystko. Polecam jednak kombinację klawiatura + joystick.





Interface użytkownika i sam sposób pilotowania zostały tak wykonane, że praktycznie po sekundzie gracz może się przyzwyczaić do latania w tak dziwny sposób. Do tego dodano doskonale zaprojektowany kokpit, który – choć początkowo sprawia wrażenie nieco „Obcego" – szybko okazuje się przejrzysty i logiczny.

Podobnie ma się sprawa z HUD-em. Pokazuje wszystko, co trzeba i to w piktograficzny (bez wykorzystywania cyfr) sposób. Widać więc odległość od statku przeciwnika oraz wektor jego kierunku połączony z systemem ILS, czyli urządzeniem pokazującym, gdzie strzelać, żeby pociski lecące z pewnym opóźnieniem mogły trafić w cel. Dzięki tym wszystkim zabiegom walka w kosmosie jest po prostu przyjemna.

Kolejną mocną stroną DC jest doskonałe udźwiękowienie. Odgłosy eksplozji są głuche, basowe i mają różne natężenie w zależności od odległości od celu. Jeżeli eksplozja nastąpiła blisko, to statkiem strasznie „rzuca" – ma się wrażenie, jakby się odczuwało efekty wybuchu.

Oczywiście, zostało to zrobione bez jakiegokolwiek szacunku dla fizyki, bo jak wiadomo: w próżni po pierwsze – nie rozchodzi się dźwięk, po drugie – nie jest przenoszona energia, więc nie można słyszeć eksplozji, a statek nie powinien czuć „podmuchu", chyba że został trafiony odłamkiem. Muzyka to tzw. ambient, czyli po prostu dźwięki tworzące atmosferę. Niezłe.

Darklight Conflict jest całkowitą niespodzianką. Mimo że interesuję się zapowiedziami, nic jednak nie słyszałem o tej grze aż do chwili, gdy odpaliłem ją na własnym komputerze. Choć znacznie bardziej zręcznościowa niż XW vs. TF i nie ma tak rozbudowanych wątków symulacyjnych, jest obecnie jedną z najlepszych gier o walkach w kosmosie.

Śmiało może stawać w szranki z grami spod ciemnej Gwiazdy Śmierci czy też serią Wing Commanderów. Można powiedzieć, że monopol LucasArts i Originu (choć to też EA) na robienie gier tego typu został złamany. I to przez zupełnie nie znaną grupę Rage. Radzę wszystkim – nie lekceważcie tego tytułu.

DARK ZOOLTAR

Wymagania sprzętowe

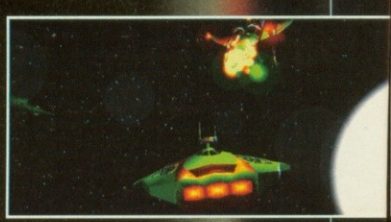
Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2×





darklight CONFLICT

Rage/Electronic Arts 1997
Zręcznościowa
PC CD-ROM
Grafika: 95%
Dźwięk: 89%
Ogółem: 95%



Darlight Conflict
Dystrybucja: IPS CG

X-WING VS. TIE FIGHTER



Wymagania sprzętowe

Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95, JOYSTICK

XW vs. TF kontra Darklight Conflict

W tym samym czasie ukazały się dwa doskonałe symulatory walki w kosmosie. Jeden owiany legendą, drugi – całkowita niespodzianka. Oba są godnymi siebie rywalami. I jeden, i drugi oferują możliwość grania w kilka osób, jednak ten pierwszy wygrywa dzięki światu, w jakim została osadzona jego akcja. Oprawa graficzna obu gier jest doskonała. W pierwszej wszystko jest niesamowicie dokładne i podobne do filmu, w drugiej mamy wspaniałe efekty i równie dobrą grafikę. Jedyną różnicą jest to, że w DC można grać samemu. Polecam obie, lecz jeżeli nie macie sieci – wybierzcie DC.

ZOOLTAR

Powinienem zacząć od: „Dawno, dawno temu..." jednak ponieważ wszyscy tak robią, ja zacznę inaczej.

X-Wing vs. TIE Fighter



była zdecydowanie najbardziej oczekiwaną grą firmy LucasArts. Jej „stopień wyczekiwania" był znacznie większy niż Jedi Knight czy Rebellion. Po prostu, cały świat czekał na tę grę. Zapowiadano oczywiście cuda nie-widy. Przede wszystkim, miała się w



końcu pojawić opcja multiplayer, o której tak marzyli wszyscy miłośnicy dwóch poprzednich symulatorów (X-Wing i TIE Fighter). Gra miała działać w wysokiej rozdzielczości, grafika miała być fotorealistyczna, misje dla wielu graczy miały się nie ograniczać tylko do bezmyślnych (czy może raczej „myślnych", ale nudnych) dogfightów; miała istnieć nawet możliwość grania przez Internet. I co?

X-Wing vs. TIE Fighter

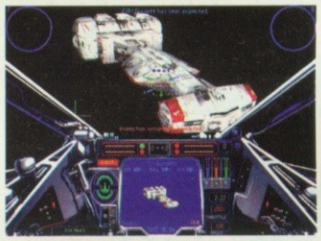
Dystrybucja: IPS CG

I jest!!! Wszystko!!! Jednak na samym początku ostrzegam – TA GRA ZOSTAŁA STWORZONA TYLKO I WYŁĄCZNIE DO GRY W TRYBIE MULTIPLAYER. No, może nie tylko i nie wyłącznie, bo owszem, da się w nią grać w pojedynkę, ale to jak grać w Quake'a samemu.

Oczywiście, w grze możemy się wcielić w pilota bohaterskiej Rebelii lub tego zaplutego, skorumpowanego Imperium. Do dyspozycji mamy



najlepsze statki obu stron (jeżeli można mówić o dobrych imperialnych gruchotach). Mamy więc X-Winga, Y-Winga, A-Winga i (uwaga) Z95 Headhuntera dla DOBRYCH oraz TIE Fightera Bombera, Interceptora, Advance'a (jedyne znośne urządzenie) oraz Assault Gunboata dla tych tam...



Mimo że grając samemu ma się dostęp do wszystkich misji – nawet tych zaprojektowanych dla wielu osób, to tak naprawdę cała zabawa ogranicza się do kilku misji treningowych. To właśnie one są przeznaczone TYLKO dla jednego gracza. Oczywiście, część z nich, bo można też prowadzić trening we dwóch i więcej. Można, co prawda, próbować grać w misje multi, ale szybko się przekonamy, że jednak brakuje tego drugiego, co sam myśli i współdziała z nami w szturmie na Imperialnego Gwiezdnego Niszczyciela czy konwój zaopatrzeniowy z lekarstwami dla umierających ludzi (zaatakowany podstępnie przez te imperialne świnie). Kiedy więc natrenujemy się do woli grając samemu, przychodzi czas na to, co najważniejsze w grze – na starcie z żywym przeciwnikiem.

I wtedy naprawdę poznajemy, co to jest latanie myśliwcami gwiezdnymi (czy tymi puszkami TIE, niesłusznie zwanymi statkami). Dopiero starcie z myślącym wrogiem, starającym się wykonać te same manewry co my, próbującym usiąść nam na ogonie – dopiero to pokazuje, jacy jesteśmy dobrzy. I czy w ogóle jesteśmy dobrzy. Nawet samotna gra jest dużym wyzwaniem (poziom inteligencji przeciwników został podwyższony – przynajmniej Rebeliantów, bo wiadomo, że Impy są kretynami), nic jednak nie może się równać z walką z dobrze latającym „ludzkim czynnikiem". Mamy szansę jeszcze raz pokazać, że na razie nie zagraża nam świat z Terminatora.

Gra wykonana jest na najwyższym światowym poziomie. Produkt Lucasów mocno wyprzedza konkurencję spod znaku WC. Jedynym rywalem może być, opisywany na sąsiedniej stronie, Darklight Conflikt ze względu na wspaniałe efekty i dużą grywalność. Grafika rzeczywiście w SVGA, ale dla słabszych komputerów można włączyć niską rozdzielczość (znam takich, co się ucieszą). Jedyna naprawdę znacząca wada gry to niedopracowane wybuchy. Żenujące. Nic się nie zmieniło od czasów X-Winga.

Jednak, mimo tej wpadki, XW v. TF spełnia marzenia gracza i wróżę mu WIELKĄ przyszłość. Zresztą i tak wszyscy go kupią. I nie stracą.

BICZ NA IMPERIUM, PIERWSZY POLSKI JEDI, OBROŃCA REBELII, GEN. ZOOLTAR

PS Bardzo dziękuję mojemu drogiemu przyjacielowi, Asenowi, drugiemu polskiemu Jedi, za okazaną pomoc.

PS2 Dziękuję też Romkowi Sadowskiemu. On już wie, za co. Bóg zapłać.

STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER

LucasArts/Virgin 1997
Symulator
PC CD-ROM
Grafika: 96%
Dźwięk: 95%
Ogółem: 96%

Podwójne Kłopoty Buda Tuckera

Jedna z podstawowych barier, utrudniających życie gracza, to zbyt słaba znajomość języka angielskiego. Oczywiście, wiele osób radzi sobie z tym lepiej lub gorzej, ale są i tacy, którym sprawia to ogromny kłopot. Podstawowa znajomość języka daje możliwość swobodnej zabawy w grach, w których nie trzeba rozumieć dialogów. Każdy wie, co znaczy „primary target: destroy all...". Pewien dyskomfort zaczyna się, gdy np. przejdziemy Quake'a i z napisu ukazującego się na końcu zrozumiemy pojedyncze słowa. No, ale to jeszcze małe piwo. W końcu grać się dało, ale pozostał niedosyt, bo tyle się człowiek „napracował", a tu w nagrodę otrzymuje jakiś napis (jednak quake'owcy to twardy naród, zniosą wszystko:)). Nieznajomość języka staje się poważną barierą dopiero w grach przygodowych. Sporo dialogów, mających niebagatelny wpływ na możliwość przejścia kolejnych poziomów, są cechą charakterystyczną tego gatunku. W jaki sposób można sobie poradzić z omawianym problemem? Doskonałym lekarstwem są oczywiście gry wydawane w polskiej wersji językowej.



Podwójne kłopoty Buda Tuckera to gra w całości po polsku, za co chwała producentom (wreszcie ktoś poważnie potraktował polskich miłośników przygodówek). Wszystkie dialogi w świetnie wykonanej wersji audio! Głosy, których użyczyli zawodowi aktorzy, zostały bardzo dobrze dopasowane do charakteru granych postaci.



Podwójne kłopoty Buda Tuckera
Dystrybucja: Optimus Bis

Bez tytułu

Zabawne jest, że z jednej strony rozpisuję się tutaj na temat potrzeby języka ojczystego w grach komputerowych, a z drugiej – jak włączyłem grę Bud Tucker wydaną w polskiej wersji, poczułem się jakoś nieswojo. Grało mi się bardzo dobrze, ale na początku nieco dziwnie. To straszne, musiałem przywyknąć do polskiego języka w grze! Popatrzcie tylko, co potrafią z normalnego człowieka zrobić lata zabawy z grami w języku angielskim. Zastanawiałem się, czemu polskie dialogi spowodowały u mnie taką dziwną reakcję? Myślę, że to z powodu znacznie większej ilości otrzymywanych w grze informacji, bo przecież z mowy polskiej odbieramy nie tylko treść, ale i intonację... Wtedy dopiero zdałem sobie sprawę, jak wiele tracą Polacy, grając w anglojęzyczne wersje przygodówek :(oraz jak, w tym kontekście, niebagatelne znaczenie ma pojawienie się na rynku Buda Tuckera.



Od czego się to wszystko zaczęło?

Wśród lamp, leniwie rozlewających światło, przy maszynerii rodem z piekła pracował tajemniczy, niski gość, wyglądem przypominający Einsteina. Jego szopenowską blond fryzurę rozświetlały pojawiające się nadzwyczaj często błyski wyładowań elektrycznych. Prace nad niepokojąco wyglądającym urządzeniem dobiegały końca. Pozostało tylko podłączyć zasilanie i... Uniesione w geście triumfu ramiona obwieściły światu narodziny nowego, rewolucyjnego wynalazku...



Drrrrring! Drrrrring! W pizzerii „Pizza u Like" (czytaj: picca ju lajk :)) rozległ się dzwonek telefonu. To dzwonił profesor. Ten na co dzień nie okazujący emocji człowiek, dziś bardzo rozgorączkowany, zamówił swoją ulubioną pizzę i prosił, abym jak najszybciej przyjechał do laboratorium. Nie zwlekając ani chwili upiekłem pizzę i udałem się w umówione miejsce. Gdy zdyszany zsiadłem z roweru i wszedłem do siedziby profesora, moim oczom ukazała się sporych rozmiarów maszyna. Coś jakby gigantyczne działo wycelowane w podest stojący na podłodze. Zaintrygowany, z niecierpliwością oczekiwałem chwili, kiedy się dowiem, jaką nikomu niepotrzebną rzecz tym razem profesor skonstruował.

Okazało się, że się myliłem. Był to wynalazek mogący spowodować rewolucję. Profesor stworzył maszynę duplikującą przedmioty. Wyobraźcie sobie, jaką może dać władzę możliwość powielania wszystkiego w nieskończoność (podwajanie kamieni szlachetnych, pieniędzy, pizzy...). Moje przemyślenia przerwał trzask łamanych drzwi, które, nim zdążyłem się zorientować, przygniotły mnie... Gdy się ocknąłem, w laboratorium nie było już śladu ani po maszynerii, ani po profesorze. Znalazłem tylko pudełko zapałek z nadrukiem Bar Big AL's. Był to jedyny



ślad, jaki mógł mnie doprowadzić do miejsca, gdzie przebywał naukowiec... i pizza.

Sterownia – zbyt obszerna?

Bud Tucker to gra należąca do przygodówek „leniwych" i na dodatek „tuczących". Grę obsługuje się za pomocą myszki, czyli gramy w zasadzie tylko jedną ręką. Co robi w tym czasie druga? Niestrudzenie dostarcza kolejne porcje





różnorodnego pokarmu (chipsy, słodycze, paluszki, pizza...). A co robi nasz brzuszek? Oczywiście, obrasta tłuszczem. Kursorem myszy wybiera się wszystkie akcje i przedmioty, których chcemy użyć – najczęściej wykonywaną czynnością, tak jak w przypadku gier o podobnym interfejsie (A.D. 2044, Alien Incident), jest wyszukiwanie kursorem potrzebnych przedmiotów. Są one bardzo skrzętnie ukryte. Trudno je znaleźć, bo kursorem trzeba najechać na szukaną rzecz (oczywiście, tak naprawdę nigdy nie wiemy, czego szukamy – chyba że mamy opis), a poza tym grafika jest w bardzo niewyraźnej rozdzielczości 300×200. Na dole ekranu widoczne są ikony z podpisami, przedstawiające możliwe do wykonania akcje. Także na dole znajduje się inventory (do czego służy, nie muszę oczywiście tłumaczyć). Jak więc widzicie, obsługa gry jest łatwa, standardowa. Jedyne zastrzeżenie – pole wyboru czynności i inventory są odrobinę zbyt duże i zajmują miejsce, które mógłby wypełnić główny ekran gry.









„Polska języka, trudna języka"

Dźwięk w grze w pełni zasługuje na słowa pochwały. Wyraźne sample są podstawą gry. Kwestie wygłaszane przez bohaterów zawierają sporą dawkę humoru. Z niektórymi dowcipami (zaznaczam, bardzo nielicznymi) tłumacze nie dali sobie rady. Było to jednak wyjątkowo trudne zadanie, bo przeniesienie dowcipów z języka angielskiego na polski nie jest proste. Wiele dwuznaczności w mowie angielskiej nie ma swoich odpowiedników w polskiej (znany z TV Benny Hill w wersji polskiej śmieszy właściwie tylko gagami, dowcipy słowne są praktycznie nieprzetłumaczalne).

Grafika

W tym miejscu wypada się rozpłakać – grafika w lo-res. Że to w czasach dzisiejszych wstyd i hańba, wie każdy. Jakby zapomnieć o tych spasionych pikselach, które trzeba na ekranie oglądać, to można by śmiało powiedzieć, że Bud Tucker to bardzo ładnie narysowana przygodówka. Lokacje są kolorowe i zabawne, a grafika stylem przypomina np. Red Big Adventure czy Alien Incident. Animacje, pojawiające się w trakcie zabawy, wyglądają tak jak gra – śmieszne, ale niezbyt ładne.

Ogłoszenia parafialne, czyli koniec

W Podwójne kłopoty Buda Tuckera gra się całkiem fajnie. Co prawda, gdy zobaczyłem ją pierwszy raz, miałem zamiar zrobić fraga Froggowi (nie-quake'owcom wyjaśniam, że to znaczy – zabiję), za to, że dał mi ją do opracowania. Ostatecznie jednak zarzuciłem ten pomysł, ponieważ przekonałem się do tej gry. Bud Tucker, mimo że nie zachwyca grafiką, daje wiele radości: ma interesującą fabułę i ciekawe zagadki. Największy plus to, oczywiście, pełne spolszczenie i staranne wydanie (kolorowa instrukcja na kredowym papierze). Dzięki temu gra dołącza do ekskluzywnego grona przygodówek dostępnych dla graczy nie znających języka angielskiego.

Przygnieciony przez stado monstrualnych, ale za to jakże patriotycznych pikseli

TYMOTEOO



Wymagania sprzętowe

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

WIRTUALNA ZABAWA
Wygraj
wiele wspaniałych gier na PC CD, konsole Sony Playstation, i nagrodę główną
komputer multimedialny
Odpowiedz prawidłowo na pytanie:
Czy ACE Ventura to:
1. nowa pasta do zębów
2. nowe pismo komputerowe
3. nowa polskojęzyczna gra przygodowa
ZADZWOŃ i WYGRAJ
0.700 77 051
Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów! Opłata wynosi 3.70 zł/min z VAT.
Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem
INTE-NERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 80

JetFighter III



Nie pamiętam gry JetFighter. Natomiast JetFightera II znam doskonale. Kilka lat temu był to jeden z lepszych symulatorów, choć nie grzeszył zbytnio realizmem. Miał jednak kilka zalet. Chodził płynnie na 386SX, a taki sprzęt miałem w owych czasach, oferował wiele misji o różnej trudności, dosyć dobrych przeciwników i kilka samolotów – F-14, F-16, F-18 i dwa modele, które wtedy istniały w stadium prototypów – YF-22 i YF-23. Zabawa była przednia, choć jak wspomniałem, program nie był realistyczny. Miał jednak w sobie to coś, co przyciągało do komputera na całe dnie... Takie rzeczy, jak przeloty pod mostem w San Francisco z prędkością 500–600 węzłów były na porządku dziennym. To był dobry program.

Może dlatego Mission Studios i Eidos Interactive zdecydowały się na kontynuację zabawy. JetFighter III przypomina swojego przodka. Model lotu



pozostał podobny – bardzo prosty. Trywialny start i lądowanie, nieźle oddana walka powietrzna. Podobnie prosta jest obsługa. Szybko opanujesz samolot i zajmiesz się najważniejszym – akcją...

Oprawa programu jest na współczesnym, dobrym poziomie. Teren, nad którym latamy wygląda jak na zdjęciu, na poziomie znanym z EuroFightera i F-22 Lightning II, w rozdzielczości od 320×200 do 640×480.

Dźwięk też jest dobry – sugestywny odgłos silników wypełnia tło. Do tego przytłumione dźwięki towarzyszące odpalaniu rakiet, trzask działka i dalekie eksplozje. Do tego pojedyncze komunikaty od skrzydłowych.

Teraz czas rozprawić się z fabułą. Jesteś pilotem i zostajesz przeniesiony z USAF do sił ONZ. Niedawno utworzono specjalną jednostkę, w skład której wchodzi lotniskowiec UNS (United Nations Ship) „Peacekeeper" z samolotami F-14, F/A-18 i najnowszymi F-22N (Naval). Jesteś jednym z pilotów z całego świata, których zadaniem jest utrzymać pokój na ziemi nawet za cenę użycia broni (jakkolwiek dziwnie to brzmi, taka właśnie jest historia opowiadana w grze). W sumie fabuła naciągana, ale gra się fajnie.



Na początku program oferuje misje treningowe (kariera): nauka pilotażu, startu i lądowania na lotniskowcu, strzelania do dronów, bombardowania i wreszcie walki powietrznej, a wszystko to nad terenami Chile. Potem zaczynają się prawdziwe misje, przeciwko prawdziwym wrogom, którzy strzelają ostrą amunicją... Czy na ten temat można wymyślić coś oryginalnego (zdaje mi się, że symulatory będziemy dzielić na te „before Top Gun" i te „after Top Gun")?

JetFighter III to stosunkowo prosty symulator dla początkujących oraz zaawansowanych komputerowych pilotów, z niezłą oprawą, gwarantujący dobrą zabawę przez wiele godzin. Polecam, naprawdę warto zagrać.

WIKTOR KOZŁOWSKI





Wymagania sprzętowe

Wymagania sprzętowe: 486DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM 2×; do gry w wysokiej rozdzielczości: Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×

JetFighter III

Dystrybucja: Mirage

JETFIGHTER III

Mission Studios/Eidos Interactive
1997
Symulator
PC CD-ROM
Grafika: 95%
Dźwięk: 60%
gołem: 76%

G-NOME



Witajcie, o Mechaniczni! Ci, którzy skończyli już MechWarrior 2: Mercenaries i zdobyli górę pieniędzy, mogą teraz znów walczyć w dobrej sprawie. Ci, którzy ciężkiej kapusty jeszcze nie zrobili, także. Jako przedstawiciel rodzaju ludzkiego musisz stawić czoło Darkenom, półludziom, półszczurom, rasie Scorpionów i kosmicznym najemnikom.

A jakże to możliwe? – zapewne spytacie. Spieszę z odpowiedzią, o Mechaniczni. Na Siódmym Poziomie (7th Level) można zasiąść za sterownicą stalowego potwora, HAWC-em zwanego. Można też, ochronnego kombinezonu używając, na własnych nogach obejść planet kilka. Można też korzystać z transportera piechoty. A wszystko to w grze G-Nome. Zaiste, godny to następca króla MechWarriora 2.

Grafikę ma ów G-Nome na najwyższym poziomie, jednako nieco rysunkową wydaje się ona. Ale taki styl tej gry być musi! Oprawa dźwiękowa też dowodzi najwyższego kunsztu autorów. Rewelacyjny podkład muzyczny pod akcję filharmonii narodowej godzien być może. Wielki geniusz nuty te skreślił – za to na piedestał wyniesiony być musi! Do tego na wysokim poziomie, choć nie odbiegające od innych przedstawicieli gatunku, wykorzystano samplingi mowy i odgłosy pola walki, z sapaniem opancerzonego w kombinezon człowieka i systemu podtrzymywania życia jego. Takich sztuk świat nie widział! Dziwujcie się ludziska, jaki to sztukmistrz z Siódmego Poziomu być musi, skoro tak genialną grę pisać nakazał! Do omówienia jeszcze dla Was, o Mechaniczni, pozostała grywalność, czyli przydatność. Od pierwszej chwili rzuceni będziecie, rzec można, na pożarcie lwom. Tak, tak... niczym za Nerona, obłąkanego pana Rzymu! Trzeba nam, niedoświadczonym, stawić czoło potężnym przeciwnikom. Ale po treningu wszystko prostszym się wydaje, przeto trening to klucz do świata suckcesu!

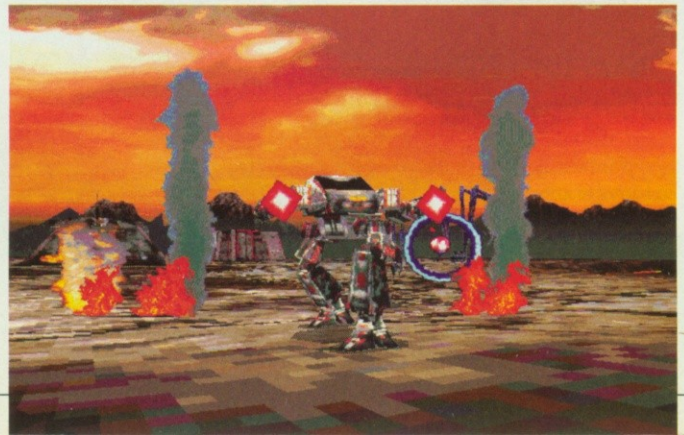


Zatem powiadam Wam, choć trudność ogromna tej gry zwala szybko na glebę – treningiem najpierw zająć się trzeba, a dopiero potem do boju ruszyć. Grywalność ma porównywalną z tą z serii MechWarrior 2, zatem kolosalną być musi!



Polecam szczerze G-Nome, jako nowy produkt z gatunku „dwunożnych mechanicznych" – powiew świeżości w oprawie graficznej, dźwiękowej (zwłaszcza muzycznej) oraz fabule – oferujący przy tym zarówno doskonały tryb single-player, jak i rozbudowany multiplayer. Wszystkie te wspaniałości mają jednak jedną wadę – jedną, ale poważną. G-Nome chadza sobie pod kontrolą takiego wybryku natury, jakim jest Windows 95. Zatem bliższe przyjrzenie się tej grze staje się obowiązkiem każdego szanującego się mechanicznego wojownika.

MECH KILLER



G-Nome

Dystrybucja: MarkSoft

Wymagania sprzętowe

486DX4/100, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95





Actua Soccer Club Edition

Istnieje na rynku gier komputerowych takie niepowtarzalne i jedyne w swoim rodzaju zjawisko, jak seria Sensible Soccer. Gra wydana w 1989 r. w wersji amigowej doczekała się ponad 10 (błagam, nie pytajcie, ilu dokładnie!) remake'ów i wznowień oraz jednego plagiatu (Football Glory). Co więcej, dzieło firmy Sensible Software wszystkim się podoba, a wydany ostatnio Sensible World of Soccer '97 zebrał przychylne oceny prasy.



Wydaje się, że podobną drogą usiłuje pójść Gremlin Interactive, racząc nas już trzecią wersją swojej znakomitej Actua Soccer (od razu jednak zaznaczę, że trwają już prace nad Actua Soccer 2, przeznaczoną wyłącznie dla komputerów z procesorem MMX). Po grze wydanej z okazji Mistrzostw Europy w piłce nożnej przyszedł czas na Club Edition, pozwalającą zagrać w angielskiej Premiership. Czy jednak AS ma podobną „licencję na nieśmiertelność" co Sensible Soccer?



Należy w to wątpić. Zmiany w grze w stosunku do oryginału są niewielkie. Do dyspozycji mamy wszyskie kluby angielskiej ekstraklasy, w oryginalnych składach (zawodników charakteryzuje łącznie bodaj 12 cech, z których najbardziej istotna jest kondycja fizyczna, malejąca w miarę liczby rozegranych meczów). Graczy możemy ustawić na jeden z 14 sposobów. Dla każdego klubu dostępny jest ekran z podstawowymi danymi o jego grze od sezonu 92/93. I to w zasadzie tyle. Aha, zmienił się jeszcze komentarz Barry'ego Daviesa, ponoć najlepszego na Wyspach sprawozdawcy piłkarskiego. Barry zna nazwiska wszyskich piłkarzy, choć poza tym niewiele mówi.

Cała reszta, czyli rozgrywanie meczu, nie zmieniła się w sposób zauważalny. System rozgrywki jest w miarę ciekawy i realistyczny. Dobre wrażenie trochę psuje stanowczo zbyt mała bramka, przypominająca raczej te znane z piłki ręcznej. Actua Soccer spokojnie może być porównywana z FIFA Soccer '97. Znam takich, którym dzieło Electronic Arts nie przypadło do gustu.

Szata graficzna gry, która tak szokowała wszystkich półtora roku temu, zdążyła się w tym czasie nieco zestarzeć i tutaj



FIFA-owska konkurencja zdecydowanie przoduje. Jednak grafika jest ciągle dobra. W dodatku ujawnia się nieoczekiwany plus Actua Soccer: gra w wysokiej rozdzielczości działa szybko nawet na wolnych Pentium, a w niskiej – na 486. W dobie wygórowanych wymagań sprzętowych ten atut może jej zapewnić powodzenie, zwłaszcza w Polsce.

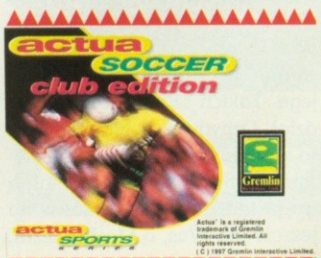
W ostatecznym rozrachunku wydaje się, że Actua Soccer Club Edition jest klasyczną próbą wyciśnięcia ze starego pomysłu wszystkich pieniędzy, jakie jeszcze da się z niego wycisnąć. Gra z pewnością przeznaczona jest głównie na rynek brytyjski, choć i u nas znajdzie się wielu fanów tamtejszej ligi. Bez wątpienia FIFA Soccer '97 przewyższa ASCE pod każdym względem. Grę tę można polecić posiadaczom słabszych maszyn, którzy nie grali w jej poprzednie części – nie chcecie chyba dwa razy płacić za tę samą grę?

Wymagania sprzętowe

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×; zalecane Pentium, 16 MB w Windows 95



ALEX



Gremlin Interactive 1997
Sportowa
PC CD-ROM
Grafika: 69%
Dźwięk: 73%
Ogółem: 68%

Actua Soccer Club Edition

Dystrybucja: LiComp–EMPiK–Multimedia

MICROSOFT GOLF

Historia serii Microsoft Golf sięga mniej więcej końca lat 80. Wtedy po raz pierwszy zetknąłem się z tym tytułem w wersji na Amigę. Grafika (dzisiaj wzbudzająca już tylko uśmiechy politowania) była na całkiem niezłym, jak na owe czasy, poziomie. Później oczywiście pojawił się MS Golf w wersji PC. Dzisiaj możemy poznać jego kolejną, trzecią już wersję.

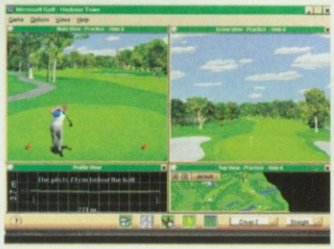
To, co wyróżniało MS Golf spośród innych gier o tej tematyce, począwszy od samego początku serii, to bardzo wierne oddanie warunków panujących na polach golfowych. Nie chodzi



tu oczywiście o fotorealistyczne widoki oddające piękno każdego źdźbła trawy – kilka lat temu o czymś takim nikomu się nawet nie śniło. Mam na myśli bardzo szerokie możliwości skonfigurowania parametrów gry.

Przede wszystkim można wybrać rodzaj gry. Dla niecierpliwych przewidziano Quick Start – komputer sam losuje pole golfowe oraz dobiera partnerów. Można także, oczywiście, całą grę skonfigurować ręcznie. W tym przypadku gracz decyduje o każdym szczególe (poziom zaawansowania przeciwników; co jest mocną stroną graczy sterowanych przez komputer, a co nie; czy kije mają być dobierane automatycznie w zależności od podłoża i odległości od dołka; jaka jest płeć, kolor skóry, włosów oraz koszulek zawodników itd., itp.). Tu mała uwaga – w grze może występować kilka rodzajów przeciwników: ludzie (obecni na miejscu oraz dostępni przez kabel/sieć lokalną), zawodnicy sterowani przez komputer oraz, to ciekawostka, zawodnicy, których przebieg gry został zarejestrowany wcześniej.

Następnie należy wybrać miejsce rozgrywki (trasa Banff Springs lub Harbour Town), warunki pogodowe oraz twardość trawy na greenie i jej wysokość na obrzeżach toru. Można się także zdecydować na małe ułatwienia – cofanie nieudanych strzałów oraz automatyczne wbijanie piłki do dołka, kiedy wyląduje ona w bardzo bliskiej odległości od niego. Przechodząc do kolejnego dołka można obejrzeć film poglądowy na jego temat, zazwyczaj zresztą przypominający dość słabo zrealizowaną reklamówkę.



Sama rozgrywka przebiega natomiast w sposób lekki, łatwy i przyjemny. Większość operacji można zwalić na komputer — w takim wypadku gracz musi tylko (?!) wykonać strzał w odpowiednim kierunku. Zanim udało mi się mniej więcej właściwie wybić piłkę, musiałem chyba ze trzy razy obejrzeć film instruktażowy i wysłuchać kilkunastu złośliwych docinków komentatora. Jeżeli natomiast ktoś ma ochotę na odrobinę ręcznej roboty (i, oczywiście, dysponuje odpowiednią wiedzą), to może samodzielnie ustawić położenie stóp golfiarza, płaszczyznę natarcia kija, kierunek ruchu główki itd.



Dla początkujących przewidziano możliwość poznania pola golfowego od podstaw. Nawet jeżeli po raz pierwszy siadasz do tego rodzaju gry, nie masz się czym przejmować – program przedstawi Ci wszystkie tajniki gry w golfa, od wyboru właściwego kija, po przeliczanie w czasie rzeczywistym miejsca zatrzymania się piłki – z uwzględnieniem siły wybicia, prędkości wiatru i ukształtowania terenu. Dwa najbardziej istotne elementy (sterowanie machnięciem kijem oraz prawidłowe celowanie) zilustrowane są krótkimi, acz bardzo treściwymi filmami. Poza tym, dzięki pomocy dostępnej w programie rozwieją się prawie wszystkie wątpliwości, jakie możesz mieć podczas gry. Zresztą i tak każdy prędzej czy później musi z niej skorzystać – do gry nie dołączono żadnej papierowej instrukcji.

Na zakończenie wypada wspomnieć o oprawie graficznej (doskonała) oraz muzycznej (jak wyżej) i polecić tę grę wszystkim fanom golfa zarówno terenowego (wypada wiedzieć, jak wygląda 14. dołek w Harbour Town), jak i komputerowego (aby zobaczyli, jak wygląda golf pod gołym niebem). Pewien zgrzyt wprowadzają jedynie wymagania sprzętowe. No, ale czy jakikolwiek produkt Microsoft zadowalał się byle czym?



POOH

PS Dostępne są także dodatkowe trasy, można też wykorzystać pakiety tras przeznaczonych dla serii Links Golf.



Wymagania sprzętowe

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

Microsoft Golf (ver. 3.0)

Dystrybucja: Microsoft

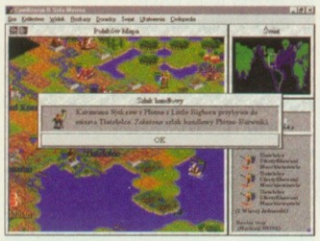
CIVILIZATION II PL

SID MEIER'S CIVILIZATION II

MicroProse 1996/IPS CG 1997
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 90%
Dźwięk: 90%
gółem: 96%

Są gry, do których wraca się dziesiątki razy, za każdym razem czerpiąc taką samą przyjemność z obcowania z nimi. Do nich z pewnością należy znakomita gra strategiczna, w której buduje się własną cywilizację.

Powroty wydawców gier polegały do tej pory na powtórnym wydaniu tego samego tytułu po obniżonej cenie. Biorąc pod uwagę legendarną już popularność Civilization, firma IPS CG zdecydowała się na inną formę powrotu do tytułu – niemal rok po premierze na naszym rynku, wydała grę w polskiej wersji językowej.



Czym zatem różni się, oprócz języka, polska wersja od oryginalnej? Otóż niczym. Mam więc trochę żalu do wydawcy polskiej wersji, że nie zdecydował się na dołączenie chociażby dodatkowych scenariuszy. Nie zmienia to faktu, że w polską wersję gra się równie dobrze jak w angielski oryginał. Miejscami nawet lepiej, bo nie znającym języka w zabawie pomagają polskie teksty.

Civilization II PL
Dystrybucja: IPS CG



Tłumaczenie jest doskonałe w miejscach, gdzie nie limitowała go struktura programu. Dotyczy to całego systemu pomocy, który czytałem z przyjemnością. Nieco gorzej jest w samej grze – tutaj wyraźnie widać różnice w konstrukcjach języków angielskiego i polskiego. Nie ma to znaczenia przy nazwach poszczególnych jednostek i w menu, ale np. główne pole gry, gdy wybierzemy cywilizację Polaków, zatytułowane jest ze staropolska: „Polaków Mapa" („Polish Map"). Zdecydowanie mało staropolski jest anons: „Karawana Sjuksów z Płótno z Little Big Horn przybywa do miasta Tlatelolco". A już zupełnie kiepsko brzmi: „Pokój z Konsul Haszak Polacy". Najwyraźniej w tym miejscu (a podobnych przykładów można podać sporo) program staje się „polskawy".

Mimo to osoby nie władające językiem Szekspira z pewnością zrozumieją polską wersję lepiej niż oryginał. Część gry nie została w ogóle spolszczona (np. filmy prezentujące cuda świata). Nie wygląda to zbyt elegancko, ale na szczęście wszystkie niezbędne informacje można znaleźć w Civilopedii. W grze występuje dużo tekstu. Jednak niezależnie od wpadek (wynikających głównie ze struktury programu; nie liczę błędu w nazwie jednostki „Rydwany") tłumaczom i wydawcy należy się uznanie za tytaniczną pracę włożoną w przekład gry.

Polskiej wersji Civilization II z pewnością nie powinien kupować gracz, który rok temu rozpoczął przygodę z wersją angielską – przeznaczona jest bowiem dla tych, którzy nie mogli pokonać bariery językowej.

SIR HASZAK

Wymagania sprzętowe

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



1939

Zrezygnuję z rozwodzenia się na temat, jakie są polskie gry, a jakie być powinny. To chyba oczywiste, przystąpmy więc do konkretów – 1939 to nowa strategia o kampanii wrześniowej. Charakter gry najlepiej odda określenie: „mieszanka stylów" History Line (sposób przedstawienia mapy terenu i wojsk) i V for Victory (podział rozgrywki). Plansza nie jest podzielona na heksy, lecz składa się z kwadratowych pól, jednostki przedstawione są z góry (co np. piechotę czyni dosyć niewyraźną).

Do wyboru mamy stronę polską lub niemiecką, możemy też zagrać we dwóch na jednej platformie. Gra oferuje 7 scenariuszy historycznych i 5 fikcyjnych. Scenariusz podzielony jest na tury planowania i wykonywania rozkazów (z podturami). Dysponujemy zróżnicowanymi siłami: czołgi, motory, piechota (2 rodzaje), polska kawaleria, artyleria (2 typy), lotnictwo zwiadowcze oraz bombowe (tylko dla Niemców). Coś szwankuje przy wyborze jednostki – czasami trzeba parę razy kliknąć, aby się „załapała" (podobnie z wyborem trybu ostrzału dla artylerii). Na uwagę zasługuje możliwość łączenia dwóch oddziałów w jeden (transfer). Podczas rozgrywanego scenariusza program liczy punkty za zdobycie/utrzyma-



Wymagania sprzętowe

PC 286, 1 MB RAM, 5 MB na dysku, VGA, stacja dysków 3,5", mysz


W marcu 1938 r. wojska niemieckie zajęły Austrię, gdzie zostały entuzjastycznie przyjęte przez miejscową ludność.

POLANIE CD

Gdy w ubiegłym roku na półkach sklepowych zagościła gra Polanie, jako jeden z pierwszych polskich profesjonalnych produktów, wzbudziła zachwyt nie tylko graczy (a jednak Polak potrafi!), ale i prasy komputerowej (opis – Gambler 8/96). Ponadto miała plus – ukazała się w wersji dyskietkowej, co na rodzimym rynku miało wówczas ogromne znaczenie.

Niewielu graczy posiadało czytnik CD, a niestety każda gra zachodnia zajmowała już wtedy setki megabajtów na srebrnym krążku. Ponieważ, mimo wszystko, autorzy zapragnęli iść z postępem, pokusili się o wydanie wersji kompaktowej. Jednak wygląd remake'u gry, stwierdzam to z żalem, nie napawa optymizmem.

Najgorzej przedstawia się grafika, mimo że dodano trochę ładnych animacji (które swoją drogą marnie wyglądają na wolnym CD, mimo niskiej rozdzielczości – obraz lekko skacze, nienaturalnie przyspieszając w końcowych fragmentach). Akcja gry nadal toczy się w trybie VGA. Wyglądało to dobrze, ale... rok temu! (choć już wtedy z poważnych produktów zachodnich tylko Command & Conqeur pracował w niskiej rozdzielczości, a i tak autorzy musieli się z tego często i gęsto tłumaczyć na konferencjach prasowych).

Polanie CD

Dystrybucja: Hurtownia Oprogramowania USER

Po tych nieco niewesołych informacjach czas na trochę pochwał. Przede wszystkim autorzy dodali kilkadziesiąt nowych i ciekawych misji. CD-ROM nie może być jednak potraktowany tylko jako bonus pack, ponieważ równolegle zwiększono listę postaci będących w dyspozycji gracza, polepszono sterowanie jednostkami, a także poprawiono sztuczną inteligencję przeciwnika. Zdecydowaną poprawę można zauważyć w jakości muzyki odgrywanej w tle – tym razem została zapisana w formacie audio CD na krążku.

Na zakończenie dwie uwagi techniczne:

- w setupie do wykrycia karty dźwiękowej należy użyć autodetekcji – nawet przy poprawnych ustawieniach udało mi się (?) dwa razy zawiesić komputer (sic!),
- na niektórych czytnikach program może nie odtwarzać muzyki – poprawia to udostępniony przez producenta patch, znajdujący się m.in. na krążku Gamblera CD 6/97.

Dla osób, którym podobała się oryginalna gra Polanie (i nie widzieli zachodnich produkcji tego typu) wersja CD będzie przedłużeniem zabawy. Inni, niestety, mogą się rozczarować.

VIZ

Wymagania sprzętowe

486, 8 MB RAM, CD-ROM 4×, mysz







POLANIE

Hurtownia Oprogramowania USER
1997
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 40%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 55%





nie określonych pozycji i za zniszczenie/stracenie jednostek. Nieco drażni brak mapki sytuacyjnej, która umożliwiłaby podgląd całego pola działań. Poważną wadą jest brak możliwości zapisania stanu gry podczas trwania scenariuszy, a te ciągną się naprawdę długo. Autor położył większy nacisk na merytoryczną część gry (z czego wywiązał się dobrze) niż na oprawę. Niska rozdzielczość sprawia, że pojazdy i ludki zamazują się, gdy są skośnie ustawione do ekranu (takie skręty można było sobie darować). Lepiej wygląda tło. Dźwięki wydawane przez PC Speakera można wyłączyć, bo straszą. Niektórzy twierdzą, że „surowe" gry strategiczne (komputerowe adaptacje planszowych) nie potrzebują dobrej rozdzielczości, wspaniałej oprawy graficznej, intra, że dobry strateg nie musi mieć ładnych ikonek, wystarczą mu czytelne. Autor gry 1939 reprezentuje właśnie taką (moim zdaniem błędną) postawę.

1939

Hurtownia Oprogramowania USER 1996

Gra przeznaczona jest głównie dla posiadaczy słabszego sprzętu i pasuje raczej do realiów sprzed wielu lat. Sumując: zamiary ambitne, wykonanie średnie. Usprawiedliwieniem może być tylko fakt, że w dzisiejszych czasach trudno zrealizować superprodukcję jednoosobowym zespołem programisty-grafika-muzyka.

KORNI



Hurtownia Oprogramowania USER
1996
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 30%
Dźwięk: 2%
Ogółem: 30%



Kontynuacja jednej z najsłynniejszych gier strategicznych - COMMAND&CONQUER. Nowa oprawa, nowe misje. Walka na lądzie, w wodzie, i w powietrzu. Do wyboru 30 nowych jednostek i budynków: MIG-i, szpiedzy, niszczyciele, okręty podwodne i inne.



RED ALERT 144,99 zł

TimSoft

COMPUTER SOFTWARE ®

SKLEP WYSYŁKOWY

Termin wysyłki 3-14 dni.
Większość paczek wysyłamy w ciągu **24 godzin!!!**
Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 5.08.97.

GRATIS! Szczegóły w kuponie zamówienia.

Wysyłka bezpłatnie już od **89 zł!!!**

PC CD-ROM GRY

W LIPCU WCIĄŻ NAJNIŻSZE CENY!!!!

MEGAPAK 7

Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Road Rash (Win 95), Earthworm Jim(Win 95), Ceasar II, Heroes of Might and Magic (Win 95), U.S. Navy Fighters, A-10 Cuba (Win 95), Missio Force: Cyberstorm, Creature Shock (Win 95), Genewars, 3D Ultra Pinball 2: Creepnight
Wielostronicowa instrukcja po polsku.

MEGAPAK 7 159,99 zł



Ta nowa gra wojenna to szybki i zacięty wyścig po terytoria i surowce na pięciu nieprzyjaznych planetach. 6 typów robotów o unikalnych osobowościach, 11 rodzajów sprzętu (czołgi, wyrzutnie rakiet) na 20 poziomach z opcją gry w sieci dla 4 graczy.

Z 79,99 zł



Najdoskonalsza gra w koszykówkę. Ruchy prawdziwych graczy uchwycone przy pomocy specjalnej technologii, przeszło 60 rodz. ataku i ponad 10 akcji obrony. Mecze pokazowe, mistrzostwa sezonu, pełna tabela rozgrywek sezonu 96/97. Minimum: Pentium 75, 16 MB.

NBA '97 134,99 zł



Pakiet zawiera dodatkowe misje do gier: Red Alert (ponad 450 misji), Warcraft II (ponad 700 misji) oraz Command & Conquer (ponad 200 misji). Przyjemny i efektywny interfejs automatycznie dodający nowe poziomy do wszystkich trzech gier.

TACTICAL OPERATIONS 79,99 zł



Gabriel Knight i jego asystentka Grace Nakamura odnajdują łowcę cieni i angażują w rozwikłanie tajemnicy serii morderstw będących jakoby dziełem wilkołaków. Intrygująca akcja, niełatwe do rozwikłania zagadki wpisane w mroczną atmosferę tej pasjonującej gry.

GABRIEL KNIGHT II 88,50 zł



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

SYNDICATE WARS 79,90 zł

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



UFO 1/X-COM (UFO2) 79,99 zł

(0-94) 402-541
Szczegóły - kupon zamówienia

CIVILIZATION + COLONIZATION
CENA 79,99 zł

A.D. COP	99.99
A.D. 2044 - 2CD	114.99
A.T.F. GOLD	134.99
A.T.F.	124.99
AGE OF RIFLES	134.99
ALIEN TRILOGY	129.99
A.M.O.K.	134.99
ARCHIMEDEAN DYNASTY	144.99
ASSASIN 2015	124.99
ASSAULT RIGS	114.99
AVALON CLASSIC 1	69.00
AVALON CLASSIC 2	69.00
AZRAEL'S TEAR	124.99
BIOFORGE	49.99
BLAM! MACHINEHEAD	134.99
BROKEN SWORD	144.99
C.&C. - RED ALERT	144.99
CATZ	79.99
CHESSMASTER 5000 *(Win. 95)*	139.99
CITY OF LOST CHILDREN	127.99
CIVILIZATION 1 + COLONIZATION	79.99
CIVILIZATION 2 wersja polska	TEL.
CLANDESTINY	79.99
CLOSE COMBAT - Microsoft	109.99
COMANCHE 3.0	TEL.
COMMAND & CONQUER + MISJE	164.99
COMPLETE GREAT NAVAL BATTLES - FINAL FURY - 4 CD	154.99

Na 4 płytach CD-ROM zawiera 4 wojenne gry: Great Naval Battles IV: Burning Steel 1939-42, Great Naval Battles II: Guadalcanal 1942-43, Great Naval Battles III: Fury in the Pacific 1941-44, Great Naval Battles I: North Atlantic 1939-43. Instrukcja po polsku.

CRUSADER NO REGRET	59.99
DARK HOUR - poziomy do QUAKE	88.50
DARKLIGHT CONFLICT	134.99
DEADLOCK	124.99
DEADLY TIDE - Microsoft	134.99
DEATH RALLY	134.99
DEATHWARE	114.99

Zestaw zawiera pełne wersje gier DUKE NUKEM oraz DUKE NUKEM II oraz grywalne demonstracje gier: Quake, Heretic, The Ultimate Doom, Duke Nukem 3D, Terminal Velocity, Descent Test Flight, War Wind, Necrodome, Mega Race II, Wolfenstein 3D.

DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2 - 12 gier, 4 CD	134.99

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.

DESTRUCTION DERBY II	129.99
DIABLO - WIN '95	144.99
DIE HARD TRILOGY *(Windows 95)*	TEL.
DISCWORLD II - 2CD	139.99
DOWN IN THE DUMPS	99.99
DRAGON LORE II	134.99
EARTHSIEGE 2	124.99
EUROFIGHTER 2000 - WIN 95	154.99
FALLEN HAVEN	134.99
FATAL RACING	59.99
FIFA '97	134.99
FIFA SOCCER	49.99
FLYING CORPS	144.99
FORMUŁA 1	179.99
FRAGILE ALLEGIANCE	134.99
GABRIEL KNIGHT II - 6CD	88.50
GENE MACHINE	79.99
GENDER WARS	134.99
GENE WARS	59.99
GEX - Microsoft	114.99
GNOME	134.99
GOOSEBUMPS - Microsoft	154.99
GRAND PRIX 2 - Formuła I	134.99
HARVESTER	88.50
HELBENDER - Microsoft	114.99
HELFIRE ZONE	49.99
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	144.99
HIND	139.99
HYPERBLADE *(Windows 95)*	TEL.
JET FIGHTER III	139.99
KAJKO I KOKOSZ	69.00
KATHARSIS	119.99
KICK OFF '96	88.50
KKND	134.99
KOREA - LONGBOW MISJE	59.99
KRAZY IVAN	124.99
LITTLE BIG ADVENTURE	49.99
LONGBOW AH - 64D GOLD	134.99
LORDS OF THE REALM II	134.99
MASTER OF ORION 2	139.99
M.A.X.	144.99
MDK	134.99
MECHWARRIOR 2	134.99
MEGAPAK 5	149.99

Na 10 płytach CD-ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Flight Unlimited, Primal Rage, Fx Fighter, Terminal Velocity, Great Naval Battles IV, Warlords II Deluxe, Jagged Alliance, Pool Champion, Pinball Fantasies Deluxe, Entomorph. Wielostronicowa instrukcja po polsku.

MEGAPAK 6 - 10 CD	149.99

Na 10 płytach CD-ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Riddle of Master Lu, Druid, Allied General, Pinball 3D, Legend of Kyrandia III, Steel Panthers, Manic Karts, Death Gate, Action Soccer, Al Unser Jr. Arcade Racing. Instrukcja po polsku.

MEGAPAK 7 - 11 CD	159.99

Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Road Rash (Win 95), Earthworm Jim(Win 95), Ceasar II, Heroes of Might and Magic (Win 95), U.S. Navy Fighters, A-10 Cuba (Win 95), Missio Force: Cyberstorm, Creature Shock (Win 95), Genewars, 3D Ultra Pinball 2: Creepnight
Wielostronicowa instrukcja po polsku.

MEGARACE II	114.99 zł
MEGASIXPAK	134.99 zł

Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 wspaniałych gier: Actua Soccer, Magic Carpet 2, Chaos Overlords, Comanche, Fantasy General, TerraNova. Wielostronicowa instrukcja po polsku.

MILLENIA	79.99
MONSTER TRUCK MADNESS - Microsoft	114.99
MOTO RACER	134.99
NASCAR RACING II	134.99
NBA '97	134.99
NEED FOR SPEED 2	134.99
NECRODOME	144.99
NET: ZONE	79.99
NEVERHOOD	174.99
NORMALITY	59.99
OUTLAWS	TEL.
ODDBALZ	TEL.
PHANTASMAGORIA II - WIN 95	159.99
PODWÓJNE KŁOPOTY BUDA TUCKERA	99.99

Przygodówka w całości po polsku.

POLANIE CD	84.99
POWER F1	134.99
PRIVATEER 2 - Darkening	144.99
PSYCHIC DETECTIVE	49.99
PYROTECHNIKA	49.99
RALLY CHAMPIONSHIP	129.99
REALMS OF THE HAUNTING	149.99
RELOADED	129.99
RETURN FIRE	99.99
RIOT	134.99
ROAD WARRIOR	59.99
S.T.O.R.M.	134.99
SCARAB *(Windows 95)*	139.99
SCORCHED PLANET	59.99
SCORCHER	134.99
SCREAMER 2	139.99
SEAL TEAM	49.99
SETTLERS II	124.99
SETTLERS II - nowe misje	69.99
SHELLSHOCK	88.50
SHERLOCK HOLMES II	79.99
SIDELINE	79.99
SILENT HUNTER PATROL DISK-misje	79.99
SIM ANT	49.99
SIM CITY	49.99
SIM EARTH	49.99
SIM FARM	49.99
SIMPSONS CARTOON STUDIO	134.99
SKY NET - THE TERMINATOR	134.99
SMURFY	125.00
SOUL TRAP	119.99
STAR GENERAL (Windows 95)	TEL.
STRIFE	129.99
SPACE JAM	134.99
SPEED HASTE	49.99
STEEL PANTHERS II	134.99
SWIV 3D	134.99
SYNDICATE WARS	79.99
TACTICAL OPERATIONS II	79.99
TEENAGENT	69.00
THE 11-th HOUR	59.99
THEME HOSPITAL	134.99
TILT	79.99
TIMELAPSE	134.99
TIME WARRIORS	134.99
TITANIC	129.99
TOMB RIDER	134.99
TOONSTRUCK	144.99
TOP GUN - 2CD	88.50
TOUCHE- przygody muszkieterów	119.99

Przygodówka w całości po polsku.

TUNEL B-1	134.99
UFO 1 + X-COM (UFO 2)	79.99
WAR COLLEGE	79.99
WAGES OF WAR	134.99
WARCRAFT II	134.99
U.S. NAVY FIGHTERS '97	134.99
WAR WIND (Windows 95)	129.99
WERSAL 1685	134.99

Przygodówka w całości po polsku.

WING COMMANDER III - 4CD	88.50
WOODEN SHIPS & IRON MAN	134.99
WORMS UNITED	124.99
XS	134.99
X-WING vs TIE FIGHTER	TEL.
Z	79.99

PC 3,5" HD GRY

3XLOGIC GAMES	34.90 zł
7 DNI 7 NOCY	42.90 zł

Gra przygodowa po polsku dla dorosłych.

ARNIE II	29.90 zł

4 misje komandosa Arniego.

BATTLE ISLE	29.90 zł

Gra strategiczna

CRAZY CARS II	24.90 zł

Symulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z policjantami.

EKSPERYMENT DELFIN	52.90 zł

Gra przygodowa po polsku.

ELEKTROBODY	35.90 zł

Gra przygodowo-zręcznościowa

F-29 RETALIATOR	39.00 zł

Symulator lotniczy. Ponad 100 misji.

FIRST SAMURAI	29.90 zł

Walki wschodu.

FLIPER	35.90 zł

Wszystkie elementy fliperów. 8 stołów.

FRANKENSTEIN	29.90 zł

Przygodowa. Szalony baron Frankenstein dąży do ożywienia monstrum.

FRANKO	42.90 zł

Walki uliczne.

FRONT LINES	59.90 zł

Strategia wojenna.

HAROLD'S MISSION	49.00 zł

Przygodówka. Poruszasz się po wnętrzu kompu-tera. Humor plakat.

HIGH SEAS TRADER	59.00 zł

Strategia. Średniowieczny handel morski.

INTERN. SOCCER	29.90 zł

Piłka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.

ISHAR III	48.80 zł

RPG wędrówka po krainie Elfów, zagadki magia.

JAZZ JACKRABBIT	35.90 zł

Doskonała gra platformowa.

JAZZ JACKRABBIT II	35.90 zł

Dalsze przygody królika.

KA-50 HOKUM	48.80 zł

Symulacja śmigłowców w walce z morskimi piratami.

KAJKO I KOKOSZ	49.00 zł

Przygodówka na podstawie komiksu. Dobra zabawa.

KOSMOS	43.90 zł

Gra handlowa w kosmosie.

LAZARUS	39.90 zł
LIGA POLSKA MAN. '97	49.99 zł
LORDS OF THE REALM	59.90 zł

Średniowieczna strategia.

MEGABLAST	29.90 zł

Gra logiczna.

MEGALOMANIA	29.90 zł

Strategia.

POLANIE	54.90 zł
ROBBO	35.90 zł

Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.

SKAUT KWATERMASTER	44.90 zł
SLATERMAN	34.90 zł
SUICIDE SPEED	39.90 zł
THE GAMES-OLIMPIADA	24.40 zł

Symulator 30 dyscyplin sportowych.

TORNADO	59.00 zł

Symulacja lotu samolotem Tornado.

TYRIAN	43.90 zł

Kosmiczna super strzelanina.



Manager piłkarski. Możliwość prowadzenia jednego z zespołów Polskiej Ekstraklasy, pełne kompendium wiedzy o polskiej piłce nożnej.
Duży pakiet funkcji managerskich i trenerskich. W pełni animowane akcje podczas meczy.

Liga Polska Manager '97 49,99 zł



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 zł



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 zł

PC CD-ROM EDUKCJA



3 płyty CD-ROM z bezsprzecznie najlepszym pakietem programów do nauki języka angielskiego. EuroPlus to trzyletni kurs języka dla młodzieży i dorosłych oparty na Flying Colours firmy Heinemann z Oxfordu. Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i wieloma scenkami wideo.



GRATIS!

Tylko u nas przy zakupie Euro*Plus*+ Prof. Pack otrzymasz bezpłatnie multimedialne słuchawki z mikrofonem i regulacją głośności (o wartości 40 zł).

Euro*Plus*+ ProPack 409,90 zł

3D ATLAS	149.90 zł

Multimedialny program geograficzny po polsku.

ATLAS ŚWIATA	68.90 zł
CZAROWNICA AGATA	89.90 zł

Bajka interaktywna.

DYKTANDO	96.90 zł

Produkt roku 1996!!! (PC Kurier)

ENCYKLOPEDIA *KOSMOSU*	99.00 zł

Multimedialna encyklopedia kosmosu zawierająca wiele zagadnień z dziedziny astronomi.

ENCYKLOPEDIA *Przyrody*	169.95 zł
ENCYKLOPEDIA PWN	239.00 zł

Największe wydarzenie na rynku programów multimedialnych!!!

Euro*Plus*+ 1 Niemiecki	215.00 zł
HISTORIA ŚWIATA	169.95 zł
JAK TO DZIAŁA	169.95 zł
LITERAT	96.90 zł

Multimedialne kompendium wiedzy z zakresu literatury (poziom liceum).

MOJE PIERWSZE ABC	88.90 zł

Multimedialny program dla dzieci od lat 3 do nauki pisania i czytania.

PROFESOR HENRY	69.90 zł

Angielski.

PROSTE DROGI	84.90 zł

Samochodowe, polit. i fiz. mapy POLSKI, NIEMIEC, EUROPY. Wyszukuje miasta, ulice, opt. połączenia.

SEKRETY KRÓLA	82.90 zł

Interaktywna bajka (3 - 10 lat) po polsku.

SŁOWNIK J. Polskiego	139.00 zł

zawiera trzytomowy Słownik Języka Polskiego PWN oraz Słownik Wyrazów Obcych. Współpraca z edytorami WORD oraz WORD PERFECT dla WIN..

WORD TRANSLATOR

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Na płycie CD-ROM zawiera nagraną oryginalną wymowę około 20 000 haseł słownikowych.
Słownik Niemiecko-Polsko-Niemiecki zawiera 105 000 haseł
Słownik Angielsko-Polsko-Angielski zawiera 150 000 haseł

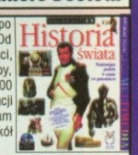
Wersja WINDOWS 95 249,99 zł



2 płyty CD-ROM z pierwszym (podstawowym) poziomem kursu języka niemieckiego w środowisku EuroPlus+ (nagr. godłem Teraz Polska). Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.

215,00 zł

Euro*Plus*+ Sprachkurs Deutsch



Multimedialna encyklopedia po polsku (Optimus-Pascal). Od prehistorii do współczesności, od Ameryki i Afryki do Europy, w tym Polski. Ponad 700 ilustr., 30 filmów, 100 animacji i 180 min. dźwięku. Program zalecany przez MEN dla szkół podstawowych i średnich.

HISTORIA ŚWIATA 169,90 zł

(0-94) 402-541
Szczegóły - kupon zamówienia

PRO PAD SV-234 79,90 zł



PAD do PC
8xFIRE
analogowo-cyfrowy

Z dowolną grą PC CD-ROM tylko: 69,90 zł
Szczegóły - kupon zamówienia

ZADZWOŃ od 8[00] do 18[00] czekamy na Twoje zamówienie:

(0-94) 402-541

lub przyślij zamówienie na adres:

75-016 Koszalin 1, skr. poczt. 211

GRATIS! Szczegóły w kuponie zamówienia. AMIGA





Przy zakupie minimum 2 programów na Amigę otrzymasz:
ALFRED CHICKEN.....*bezpłatnie*

GRATIS! Szczegóły w kuponie zamówienia. C-64

FOOTBALL MANAGER 3 (kaseta) możesz wybrać ***bezpłatnie*** przy zakupach min. 3 programów na C-64.

PC 3,5" HD EDUKACJA

ABC CHEMII	**34.90 zł**
BRZDĄC	**34.90 zł**
EDUKACJA	**59.90 zł**
GEOGRAFIA	**34.90 zł**
HISTORIA	**34.90 zł**
HYPER SŁOWNIK	**49.90 zł**

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

JĘZYK ANGIELSKI	**34.90 zł**
JĘZYK NIEMIECKI	**34.90 zł**
KURS PRAWA JAZDY	**44.90 zł**

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

MATEMATYKA kl. VII-VIII	**37.90 zł**
MATMANIA	**37.90 zł**
ORTOMANIA	**34.90 zł**
PITAGORAS 3 WIN	**49.90 zł**

Matematyka liceum kl. 1-2

PITAGORAS 4 WIN	**49.90 zł**

Matematyka liceum kl. 3-4

PITAGORAS 5 WIN	**49.90 zł**

Matematyka liceum przygot. do matury.

WORD TRANSLATOR

dla Windows 3.11 i Windows 95

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Dostępny w kilku wersjach:

- ✔ Niemiecko-Polsko-Niemiecki 105 tysięcy haseł **144,90 zł**
- ✔ Angielsko-Polsko-Angielski 150 tysięcy haseł **144,90 zł**
- ✔ Power Pack - oba słowniki razem **199,99 zł**



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 34,90 zł



Zestaw trzech programów edu-kacyjnych 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 zł



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 37,90 zł



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 34,90 zł

AMIGA

DYSKIETKI

No Name 3,5" DD, 20 szt.	**29,90 zł**
Maxell, BASF, lub Verbatim 3,5" DD, 20 szt.	**39,90 zł**

MYSZKI

MYSZ (do wszystkich modeli)	**39,90 zł**

ROZSZERZENIA PAMIĘCI

A500 DO 1MB RAM	**48,90 zł**
A600 DO 2MB CHIP RAM	**94,90 zł**

EDUKACJA

ABC CHEMII	**29,90 zł**
DEUTSCH TESTER	**14,90 zł**
ENGLISH TESTER	**14,90 zł**
GEOGRAFIA	**14,90 zł**
HISTORIA	**14,90 zł**
ORTOTRIS	**14,90 zł**
PITAGORAS 1 (klasy. V-VIII)	**25,90 zł**
PITAGORAS 3 (klasy I-II liceum)	**25,90 zł**

GRY AMIGA 1 MB

ALFRED CHICKEN	**29,90 zł**
ASTRAL	**29,90 zł**
CLASSIC BOARD GAMES	**25,00 zł**
DOMAN-GRZECHY ARDANA	**36,90 zł**
DREAMWEB	**39,90 zł**
DREENSHAR - DZIEŁO MAGÓW	**35,99 zł**
EPIC	**25,00 zł**
FOREST DUMB FOREVER	**29,90 zł**
FRANKO	**24,90 zł**
INTERCALARIS	**42,00 zł**
JAGUAR XJ 220	**25,00 zł**
KAJKO I KOKOSZ	**39,90 zł**
KUPIEC	**29,90 zł**
LAZARUS	**29,90 zł**
LEGION - Nowość 1 MB	**39,90 zł**
LIGA POLSKA MANAGER '96	**39,90 zł**
MIASTO ŚMIERCI	**29,90 zł**
MIKI	**38,99 zł**
MR. TOMATO	**29,90 zł**
OLIMPIADA '96	**29,90 zł**
PINBALL HAZARD	**29,90 zł**
RAJD PRZEZ POLSKĘ	**29,90 zł**
SEEK AND DESTROY	**39,90 zł**
TOTAL FOOTBALL	**49,90 zł**
TYRAN	**39,90 zł**
SKAUT KWATERMASTER	**29,90 zł**
WACUŚ the DETECTIVE	**35,99 zł**
ZESTAW GIER 1 (4 dyski)	**29,90 zł**

GRY A500+, 600, 1200

ISHAR III	**42,00 zł**
LEGION - (2MB CHIP RAM)	**39,90 zł**
MISTRZ POLSKI	**42,90 zł**
WHIZZ	**29,90 zł**

PROGRAMY UŻYTKOWE

AMILAB	**24,90 zł**
AMITEKST PRO GOLD	**44,90 zł**
ASYSTENT PRO	**26,90 zł**
DIGI BOOSTER	**25,90 zł**
NOVAPAINT IV	**49,00 zł**

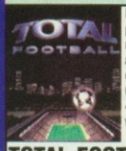
LITERATURA

AMOS PRO - podręcznik	**25.95 zł**



Program wspomagający naukę słówek i zwrotów. Zawiera obszerny, starannie dobrany materiał ilustrujący wykorzystanie w praktyce wszystkich ważniejszych czasów. Pomaga także opanować słownictwo dotyczące podstawowych dziedzin życia.

ENGLISH TESTER 14,90 zł



Najlepsza piłka nożna 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 zł



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

KUPIEC 29,90 zł



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 zł



Wytrop i zniszcz - jako pilot śmigłowca APACHE. Wystartuj w dziesiątkach morderczych misji, na terytorium wroga. Do wyboru różne rodzaje broni - w tym pociski powietrze-ziemia. Możliwość gry dla dwóch graczy (jeden jest pilotem, drugi steruje bronią).

SEEK & DESTROY 39,90 zł



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

Skaut Kwatermaster 29,90 zł

PODRĘCZNIK PROGRAMOWANIA

AMOS PRO

- programować każdy może

Na 450 stronach zawiera przykłady wykorzystania większości rozkazów języka AMOS PROFFESIONAL. Dołączone 2 dyskietki z opisanymi w podręczniku procedurami.

25,95 zł

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

CHWAT	**7.95**
DEMON BLUE (kaseta)	**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.

FOOTBALL MANAGER 3 (kaseta)	**9.90**
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.

SPY WHO LOVED ME (kaseta)	**7.95**
TRIADA - 3 gry	**7.95**

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

AKCESORIA

ACTION PLUS 6.7	**36.90**

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

FINAL III	**24.90**

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

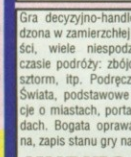
NN 5,25" DD pud. 20 szt.	**12.90**

Dyskietki bezfirmowe, paczka 20 szt. Nośnik BASF.



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

***CHWAT* tylko 7,95 zł**



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

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



Wyjątkowo rozbudowany manager piłkarski. Dane 92 ligowych klubów, transfery zawodników, finanse, treningi, mecze, transfery. Program w języku angielskim.

KASETA

***Football Manager* 9,90 zł**



Jedna z najlepszych gier zręcznościowych, jakie stworzono na COMMODORE C-64. Twoim zadaniem jest uwolnienie bohatera z niesamowitego świata pełnego najróżniejszych stworzeń. Korzystając z ukrytych naczyń, dających energię znajdź 8 kluczy. *KASETA*

***DEMON BLUE* 7,95 zł**



Niesamowita misja najsłynniejszego szpiega. JAMES BOND i agent sowieckiego wywiadu - ANYA AMASOWA muszą odkryć tajemnicę zniknięcia dwóch łodzi podwodnych, radzieckiej i brytyjskiej. Wiele przygód, różne rodzaje broni.

KASETA

The Spy Who Loved Me 7,95 zł



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 zł**



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 zł**

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 programy i akcesoria komputerowe.

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

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE

(0-94) 402-541

codziennie od 8[00] do 18[00]

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

Korzystając z okazji zapraszamy Państwa serdecznie do wstępowania w szeregi **KLUBU STAŁEGO KLIENTA**. Stworzyliśmy go z chęci podniesienia jakości naszych usług.

KLUB STAŁEGO KLIENTA

Aby zostać członkiem KLUBU należy, składając zamówienie na programy, opłacić roczną składkę: 7,95 zł. Członkowie klubu nie mają obowiązku dokonywania żadnych zakupów.

Przywileje członków KLUBU:

- bezpłatna oferta - min. sześć razy w roku (co 1-3 miesiące)
- szybka wysyłka - większość paczek wysyłamy w ciągu 3 dni. Przy ograniczonej ilości któregoś z programów realizujemy w pierwszej kolejności zamówienia klubowiczów
- bezpłatne zamówienia pocztowe - nie jest potrzebny znaczek, jeśli wyślesz zamówienie na otrzymanym od nas druku zamówienia.
- bezpłatna wysyłka (opcjonalnie) już przy zamówieniach powyżej **39,00 zł!!!**

G7 Kupon zamówienia

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

Nazwisko, imię: . . . . . .

ul./miejsc. . . . . tel. . . . . .

Poczta: __-___ . . . . . .

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

Moje zamówienie przekracza 89,00 zł (członkowie klubu 39,00 zł). Wybieram więc jedną z poniższych propozycji:

BEZPŁATNE CZŁONKOSTWO W KLUBIE	❑ BEZPŁATNIE
BEZPŁATNA WYSYŁKA PACZKI	❑ BEZPŁATNIE
lub przy zakupach programów na PC za minimum 99 zł:	
PC PRO PAD SV 234	❑ 69,90 zł
lub przy zakupach minium 3 gier na COMMODORE C-64:	
FOOTBAL MANAGER 3 (kaseta)	❑ BEZPŁATNIE
lub przy zakupach minimum 2 programów na AMIGĘ:	
ALFRED CHICKEN	❑ BEZPŁATNIE

Tak, po zapoznaniu się z zasadami funkcjonowania KLUBU, chcę zostać jego CZŁONKIEM.
Zakreślam pole obok, aby opłacić roczną składkę w wysokości 7,95 zł. ❑ 7,95 zł

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

Gambleriada Wiosna '97

W dniach 23-25 maja w hali Torwar w Warszawie odbyły się IV Targi Gier Komputerowych Gambleriada. Choć impreza została pomyślana jako branżowo-handlowa, zdecydowanie najwięcej korzyści przyniosła zwykłym klientom, gdyż o interesach mówiło się niewiele.

Mimo zmniejszenia liczby wystawców, w porównaniu z edycją jesienną roku ubiegłego, licznie przybyli na targi zwiedzający nie mogli narzekać na brak atrakcji.

Oficjalne enuncjacje

Przede wszystkim postarali się wystawcy, prezentując wiele premierowych tytułów. Ciekawsze z nich to: **Moto Racer** (Electronic Arts/IPS CG) obecny na niemal każdym stoisku; długo oczekiwany **Dungeon Keeper** (Electronic Arts/IPS CG); wymagająca niezwykle silnego sprzętu **Formula 1** (Psygnosis/CD Projekt), dynamiczna strzelanina **3D Blood** (Eidos/Mirage) oraz doskonale zapowiadająca się strategia **Imperium Galactica** (GT Interactive/L.E.M.). Co ważne, pojawiło się sporo produktów w pełnych wersjach polskich (Ace Ventura, Ecstatica II, Dungeon Keeper, Civilization II, Smurfowe przedszkole), a jeszcze więcej jest zapowiadanych na jesień.

W sprzęcie dwa zaskoczenia: brak Segi (z wyjątkiem naszej, redakcyjnej) i zadziwiająco silna reprezentacja Amigi. Odwiedzający targi mogli za to pograć na 7 konsolach Nintendo 64, 8 PlayStation i niezliczonych (bo nie liczyłem) pecetach.

Publiczność mogła kupić setki gier po obniżonych cenach, a także wziąć udział w wielu konkursach z atrakcyjnymi nagrodami. Najdłużej trwał konkurs sponsorowany przez agencję Greit, organizatora targów. Wrzucając bilet wstępu do urny można było wygrać jedną z kilkudziesięciu gier komputerowych lub drobny (choć niekoniecznie tani) sprzęt komputerowy.

Jednak nie tylko komputery prezentowano na stoiskach. Wydawnictwo ISA miało pełny wybór cieszących się dużym powodzeniem gier karcianych (m.in. wszystkie zestawy do Magic: The Gathering), zaś wydawnictwo MAG pokazywało figurki i książki do gier fabularnych. Przy obu stoiskach można było także pograć bez prądu.

Dziennikarze i dystrybutorzy też mieli powody do zadowolenia. Ci pierwsi mogli porozmawiać z **Michaelem Masonem**, redaktorem poważnego brytyjskiego tygodnika branżowego Computer Trade Weekly (przybył na zaproszenie firmy Mirage), oraz z **Petro Tyschtschenko**, prezesem Amiga Technologies (patrz „Amiga Show 2" na str. 31). Ci drudzy po dwóch dniach targowej harówki odetchnęli nieco podczas cocktailu, na którym obok atrakcji kulinarnych zaserwowano werdykt jury Gambleriady, złożonego z przedstawicieli prasy (patrz „Nagrody Gambleriady"). Ponieważ firma MATT obchodzi w tym roku 15-lecie istnienia, wiek nad wyraz sędziwy w tej branży, uczczono ów jubileusz tortem – pokroił go własnoręcznie właściciel firmy, Tadeusz Trojak.

Faszystowska propaganda

Życie oficjalne targów byłoby bezbarwne, gdyby pozbawiono go specyficznej atmosfery i drobnych, często niezauważonych zdarzeń, w które targi obfitowały. Największym incydentem było pojawienie się na Gambleriadzie policji, wezwanej przez jednego ze zwiedzających w celu aresztowania 2 żołnierzy Wehrmachtu rozdających ulotki z faszystowską propagandą. Policja pobiła wszelkie rekordy, zjawiając się po 5 minutach od wezwania – po to tylko, by dowiedzieć się, że dwaj młodzi ludzie, przebrani za niemieckich żołnierzy, rozdają ulotki reklamujące encyklepedię multimedialną **„II wojna światowa – niemieckie zwycięstwa 1939-1941"**.

Zresztą, naprawdę nie trzeba było nic rozdawać – wszystko i tak znikało ze stoisk. Lista strat jest długa i obejmuje m.in.: kolorowe pudełko cukierków zabrane ze stoiska firmy CD Projekt, kulkę od myszki z Mirage Development, pamiątkowy długopis niżej podpisanego. Ze stoiska MarkSoftu próbowano zabrać fakturę, wypisywaną właśnie klientowi przez pracownika firmy. Na moich

Konkurs Gamblera i firmy UltraMedia

Przez 3 dni Gambleriady uczestnicy konkursu mieli za zadanie odpowiedzieć na 5 pytań związanych z naszym pismem i wrzucić kupon konkursowy do urny stojącej w zamku Gamblera. Pytania były nieco podchwytliwe, ale i tak większość uczestników odpowiedziała poprawnie. Dla tych, którzy nie byli pewni odpowiedzi, podajemy rozwiązanie konkursu:

1. Od numeru 8/94 Gamlerowi towarzyszy wężyk (pod tytułem).
2. Na przełomie lutego i marca tego roku Gamblerowi CD wyrosły skrzydełka.
3. Od numeru 5/97 Gambler założył czapkę na stopkę redakcyjną (nakład kontrolowany).
4. Od numeru 6/97 opisujemy konsolę Nintendo 64 i gry na nią przeznaczone.
5. Gambler jest i patronem prasowym, i ojcem chrzestnym (obie odpowiedzi poprawne) Gambleriady.

Zwycięzcami w naszym konkursie, a zarazem posiadaczami wspaniałych nagród widocznych na zdjęciach, ufundowanych przez firmę UltraMedia, dystrybutora rozszerzeń multimedialnych (Warszawa, ul. Nowogrodzka 4, tel. 022 628 80 74) zostali (w nawiasie nagroda):

Łukasz Brydak z Warszawy (mysz Mitsumi)
Sebastian Cybulski z Warszawy (mikrofon)
Krzysztof Dudek z Warszawy (słuchawki z mikrofonem)
Marcin Gerejczyk z Warszawy (tuner TV LifeTV)
Michał Godlewski z Warszawy (tuner FM)
Paweł Godziszewski z Warszawy (mysz Mitsumi)
Marta Irzycka z Warszawy (karta muzyczna TANGO)
Roman Andrzej Kondratczyk z Marek (karta fax-modem)
Dominik Kost z Warszawy (communication system)
Jakub Misiewicz z Warszawy (mysz Mitsumi)
Bartosz Okoński z Warszawy (słuchawki z mikrofonem)
Henryk Radźko z Zakopanego (mikrofon)
Michał Reszke z Warszawy (mikrofon)
Piotr Rybiński ze Zgierza (CD-ROM 16×)
Jan Sikorski z Warszawy (mikrofon)
Michał Struniewicz z Radomia (mysz Mitsumi)
Krzysztof Wegiera z Warszawy (mysz Mitsumi)
Tadeusz Wrzecionek z Częstochowy (głośniki Trust)





Zwycięzcom gratulujemy, a wszystkich zapraszamy na stoisko Gamblera w październiku.

Nagrody Gambleriady

W pierwszym dniu targów obradowało jury Gambleriady złożone z przedstawicieli prasy branżowej. W jego skład weszli:

Emil Leszczyński	– Escape
Piotr Mańkowski	– Reset
Jacek Piekara	– Radio Wawa, Magazyn „60 bajtów"
Marek Suchocki	– PC Gamer Po Polsku
Marcin Sztankowski	– Gry Komputerowe
Alex Uchański	– Gambler

W trakcie obrad do nagrody Gambleriady nominowano:

W kategorii „Najlepsza gra polska"

Lew Leon	– producent Leryx LongSoft, dystrybutor CD Projekt
Katharsis	– producent Metropolis Software House, dystrybutor CD Projekt

W kategorii „Najlepsza gra zagraniczna"

C&C: Red Alert	– producent Westwood Studios/Virgin, dystrybutor IPS CG
Diablo	– producent Blizzard, dystrybutor CD Projekt
Heroes of Might & Magic II	– producent New World Computing/3DO, dystrybutor Mirage Media
MDK	– producent Interplay, dystrybutor CD Projekt
Tomb Raider	– producent Core Design/Eidos, dystrybutor Mirage Media

W kategorii „Wydarzenie targów"

automat The House of the Dead	– producent Sega, dystrybutor Deith Leisure
Dungeon Keeper	– producent Bullfrog/Electronic Arts, dystrybutor IPS CG
Conquest Earth	– producent Eidos Interactive, Mirage Software

Nagrody w kolejnych kategoriach zdobyły

Katharsis	– producent Metropolis Software House, dystrybutor CD Projekt
Diablo	– producent Blizzard, dystrybutor CD Projekt
Dungeon Keeper	– producent Bullfrog/Electronic Arts, dystrybutor IPS CG

Ogłoszony werdykt wzbudził żywe dyskusje, a nawet sprzeciwy u dystrybutorów. Na ich wątpliwości odpowie w następnym numerze przewodniczący jury, Aleksy Uchański.



oczach para mieszana szybkim ruchem zerwała plakat gry MDK, odbiegła kawałek i schowała łup, po czym jęła łakomie spoglądać na plakat gry Riot, wiszący jednak w dużo bardziej widocznym miejscu.

Mimo że kieszenie niektórych zwiedzających wciągały wszystko, co nie było przytwierdzone do podłoża hufnalami lub nie znajdowało się pod napięciem, codziennie tuż przed godziną 18 Torwar wyglądał jak składnica makulatury (rano dnia następnego po papierach nie było śladu).



Redakcja na blankach

Gambler zgodnie z tradycją miał jedno z najokazalszych stoisk (większe, wykonane w drewnie, z kwiatami i ławeczkami należało do firm IPS CG, Mirage i L.E.M.). Tym razem zerwaliśmy z targową sztampą i postawiliśmy zamek z 4-metrową wieżą, widoczną z każdego punktu hali.

O ile zamek był formą, o tyle treść naszej obecności na targach stanowiły konkursy (m.in. konkurs historyczny z nagrodami przekazanymi przez firmę Avax; konkurs połączony z promocją prenumeraty, na który okazałe nagrody ufundowała firma UltraMedia; konkurs nt. historii redakcji z nagrodami od KT Poland; konkurs dla solenizantów i posiadaczy żółtych koszulek – można było w nich wygrać numery Gamblera CD), sprzedaż Gamblera 6/97 (na 3 dni przed kioskową premierą) oraz rozdawanie specjalnego, targowego numeru Gamblera tym, którzy dziwnym zbiegiem okoliczności nie otrzymali go wraz z biletem. Nie zabrakło szczerych rozmów czytelników z redakcją i rozdawania autografów (jeśli wytypowany przez czytelnika członek redakcji okazał się piśmienny).

W piątek wszyscy wystawcy spotkali się na naszym stoisku na małym przyjątku, podczas którego mogli na gorąco ocenić pierwszy dzień targów i podzielić się wrażeniami. Wymiana poglądów była na tyle udana, że... zabrakło piwa. Zostało co prawda wino, ale goście niechętnie po nie sięgali (być może ze względu na kolor – czerwony).

Część zespołu redakcyjnego, zamiast miło spędzać czas na pogawędkach z czytelnikami, zmagała się ze sprzętem i przeciwnościami losu w turniejach (patrz – „Trzy dni na Arenie").

Niezależnie od tego, gdzie byliśmy, niezmiennie spotykaliśmy się z życzliwością czytelników, za co niniejszym serdecznie dziękujemy.

Apetyty rosną

Wiosenna edycja Gambleriady była może mniejsza od ubiegłorocznej jesiennej, ale i tak spowodowała pustki na giełdzie komputerowej. Wielu wystawców (i firmy nieobecne na targach) zapowiada, że w październiku tego roku pokażą, na co ich stać. Pozostaje zatem czekać do 24 października, kiedy to rozpoczną się piąte, jubileuszowe targi. Dobrej zabawy nie powinno zabraknąć.

Niespecjalny wysłannik,
Sir Haszak

Zdjęcia z Gambleriady: Marek Zawadzki.

Trzy dni na Arenie

Znowu się udało! W trakcie IV Gambleriady przeprowadziliśmy pięć turniejów – na konsolach Sony PlayStation oraz na komputerach PC – w których wzięło udział 256 zawodników. Grono sponsorów ufundowało nagrody o łącznej wartości ponad 10 tys. zł (czyli 100 mln starych złotych).

Walka pierwsza: białko kontra krzem

Ci, który stanowili publiczność sobotnich i niedzielnych turniejów, wiedzą, że nie odbyły się one bez pewnych perturbacji. Problemy natury technicznej spowodowały wydłużenie rozgrywek na PC, ale dzięki heroicznym wysiłkom RooSa, który zapanował nad kaprysami sieci, wszystkie turnieje udało się ukończyć pomyślnie. Dziękujemy wszystkim, którzy się do tego przyczynili, a także firmom **Siemens-Nixdorf** oraz **KT Poland**, dostawcom komputerów na turnieje, oraz sponsorom nagród, firmom: **Multi-Styk**, **Optimus Bis**, **Tornado** i **UltraMedia**. A teraz pora oddać głos sędziom turniejów.



Turnieje Sony PlayStation

Na Torwar przyjechaliśmy w czwartek razem ze Zgredaktorem, prosto z siedziby głównego sponsora turniejów Tekken 2 i wipEout 2097 – firmy **Tornado**. Na miejscu okazało się, że brakuje nam dwóch Tekkenów. Na szczęście udało się je „zorganizować", za co dziękuję Maćkowi Miłaszewiczowi, Krzyśkowi Zdanowiczowi oraz... Resetowi. Tak, tak... Nasza nowa konkurencja pokazała naprawdę dużą klasę i pomogła nam w krytycznej sytuacji.

Tekken 2

Pierwsze chwile turnieju i szok – odpadł Krzysiek Zdanowicz, zwycięzca Turnieju Tekkena z poprzedniej Gambleriady. Wygrał z nim Wojtek Ślęczkowski (nb. zdobywca trzeciego miejsca). Potem odpadł następny faworyt – Adam Wojtunik. W końcu finał został rozegrany między **Piotrem Hermanem** a... **Jackiem Rzymełką** (można powiedzieć – etatowym zwycięzcą wszelkich Turniejów organizowanych przez Gamblera). Jacek konsekwentnie



grał Heihachim, a Piotrek – Paulem. W pewnym momencie wynik był 2:3 dla Piotrka (4 rundy – 140%), ale Jacek złapał drugi oddech i mecz zakończył się jego zwycięstwem z wynikiem 4:3.

Mistrz zdobył Sony PlayStation, torbę na konsolę i zestaw gier. Zdobywca drugiego miejsca – joypad AsciiWare i gry, zaś trzeciego – gry. Wszyscy trzej dostali również plakaty i różne gadżety, m.in. bardzo fajne bluzy Tekken 2.

wipEout 2097

Od początku faworytami turnieju byli: Adam Wojtunik, Rafał Całusiński, Piotr Jurczyk i Zenon Kluczkowski. Co dziwne, nie było nikogo, kto grałby na neGconie. Ostatecznie wygrał **Rafał Całusiński** po zaciętym pojedynku z **Adamem Wojtunikiem** (który „posypał się" po pierwszym uderzeniu w bandę). Trzecie miejsce zajął **Piotr Jurczyk**. Potem odbył się pokazowy wyścig z ZooltaRem (ze mną...), o którym poczytacie w dziale PSX w następnym numerze. Nagrody w wipEout 2097 były takie same jak w Tekkenie, z tą różnicą, że drugą nagrodą był neGcon – zdecydowanie najlepszy sterownik do wipEouta.



Dziękuję wszystkim, którzy pomagali w organizacji, zwłaszcza Krzyśkowi Gruberowi oraz głównemu sponsorowi – firmie Tornado.

ZooltaR Organizator

IV Turniej Mortal Kombat

Była to już czwarta edycja tego najsłynniejszego chyba turnieju organizowanego przez naszą redakcję. Pula nagród znów rekordowa – główny sponsor, firma **KT Poland**, ufundowała dla zdobywców trzech pierwszych miejsc monitory MTC i płytę główną, a dla tych, którzy przeszli przez pierwsze eliminacje – 32 (tak!) myszki Raffles o charakterystycznym, „microsoftowym" kształcie.

Turniej zaszczycili swoją obecnością Rayden i Nightwolf, którzy wzywali śmiertelnych na Arenę. Eliminacje rozpoczęły się na sześciu stanowiskach, dzięki czemu błyskawicznie udało się wyłonić pierwszych 32 zawodników. Od ćwierćfinałów wśród postaci wybieranych przez zawodników zaczął dominować Kabal. Byliśmy na to przygotowani – półfinały i finał



odbyły się w trybie „Tournament", dzięki czemu widownia mogła podziwiać całą plejadę wojowników. Zwycięzcą turnieju został **Iwo Szymiec**, który w emocjonującym, wyrównanym pojedynku pokonał **Piotra Strzelczyka**, obrońcę tytułu Mistrza nad Mistrzami. Trzecie miejsce zajął **Krystian Ożyński**.

Po zakończeniu turnieju odbył się pokazowy pojedynek między Mistrzem a zdobywcą drugiego miejsca. Zawodnicy używali Thunderpadów, dostarczonych przez firmę Multi-Styk. Tym razem zwyciężył Piotr Strzelczyk, zdobywając tym samym pada, który tak dobrze mu się przysłużył.

Zgredaktor

Pierwszy Ogólnopolski Turniej Quake'a

Przygotowania do pierwszej edycji turnieju przebiegały w atmosferze paniki i permanentnego niedoczasu: w niedzielę rano okazało się, że komputery – starannie przygotowane i zsieciowane w sobotę – zostały dokumentnie rozkonfigurowane przez ekipę przygotowującą Turniej Mortal Kombat. Do tego po sobotnich doświadczeniach część kart sieciowych została wymieniona na inne – nieco starsze, ale za to „sprawdzone w bojach". Dzięki współpracy ze sponsorem – firmą KT Poland oraz przy asyście gości z Krakowa udało nam się dopiąć wszystko na ostatni

guzik dosłownie za pięć dwunasta. W czasie samej rozgrywki nie zdarzyła się ani jedna awaria – God(mode) chyba nad nami czuwał...

Turniej cieszył się ogromnym zainteresowaniem – sektory były pełne widzów. Z zeznań grających wynika, że reakcja publiczności na udane i nieudane zagrania powodowała u nich drżenie rąk i przyspieszone wydalanie płynów ustrojowych przez skórę. Wszystkie walki pokazywaliśmy na dużym telebeamie, przy wykorzystaniu inteligentnej, zewnętrznej kamery.

Turniej upłynął pod znakiem niespodzianek. Świetni, znani z Internetu gracze, odpadali już w pierwszych rundach. Skarżyli się na krótki czas rozgrzewki i nie do końca dającą się opanować myszkę. Te niedociągnięcia zostaną naprawione w drugiej edycji (październik).

Dwie rundy eliminacji rozegraliśmy na poziomie DM6, a kolejną rundę – na mapie GAGA. Awansowało czterech najlepszych zawodników: Marcin Banasiak, Paweł Szymański, Jacek Rzymełka i Michał Werner. Żaden z nich nie gra w Internecie. Przyznam, że nie przewidywałem takiego obrotu sprawy. Największą jednak niespodzianką był występ **Jacka Rzymełki**, który przez cały turniej grał tylko i wyłącznie klawiszami. Ode mnie dostaje nieoficjany tytuł najlepszego klawiszowca Rzeczypospolitej oraz obiecane dwa piwa. Niestety, nie udało mu się awansować do finału, ale w walce o III miejsce pokonał Pawła Szymańskiego i odjechał do domu z joystickiem Logitech Wingman Warrior – specjalnie przystosowanym do gier 3D – ufundowanym przez firmę Tornado. W finale spotkali się **Michał Werner** i **Marcin Banasiak**. Marcin wcześnie objął prowadzenie (nawet 10:0) i mimo zaciętej walki nie oddał go do końca. Ostateczny wynik to 20:8 na korzyść Marcina. Nagrodą za II miejsce była doskonała bezprzewodowa mysz Mouseman Cordless firmy Logitech, ufundowana przez Tornado. Zwycięzca turnieju zszedł z Areny uginając się pod ciężarem nagród, wśród których były: re-



welacyjna karta graficzna Monster 3D, ufundowana przez UltraMedia, najnowszy model bezprzewodowej myszy Mouseman Cordless Pro od Tornado oraz kilka innych drobiazgów. Pierwszych sześciu zawodników otrzymało dodatkowo Quake Mission Pack No. 1 od firmy Optimus Bis oraz mousepady.

W opinii uczestników i widzów turniej był sukcesem. Zdarzały się oczywiście wpadki, ale przy pierwszej edycji są one nie do uniknięcia. Za obsuwę czasową przepraszam Wiktora Kozłowskiego, sędziego głównego Turnieju Rally Championship i, oczywiście, uczestników opóźnionego turnieju. Pełen optymizmu i entuzjazmu żegnam się z Wami do października. Wtedy wystartuje większy, lepszy, bardziej kolorowy – Drugi Ogólnopolski Turniej Quake'a.

RooS

Turniej Rally Championship

Ostatni z turniejów rozgrywanych na Gambleriadzie rozpoczął się z opóźnieniem (patrz wyżej). Ponieważ brało w nim udział 64 zawodników, ekipa sędziowska miała nietęgie miny. A jednak! Mimo kłopotów ze sprzętem, w serii pojedynków sieciowych udało się wyłonić najlepszych kierowców, którymi okazali się: **Dariusz Zonenberg**, **Cyprian Ożyński** oraz **Marek Dworakowski**. Wśród nagród były doskonałe joysticki PC Sabre od firmy Multi-Styk, myszki Raffles i płyta główna od KT Poland oraz Mini Mouse Pad & Wrist Support od firmy Modulex. Wyścigi odbywały się w atmosferze pełnej napięcia, nawet najlepszym zawodnikom zdarzało się dachowanie – i to właśnie wypadki rozstrzygnęły o kolejności zawodników w finałowym starciu.

Dziękuję wszystkim zawodnikom, niezawodnej publiczności, ekipom sędziowskim (a szczególnie Andrzejowi Majkowskiemu, tradycyjnemu sędziemu głównemu Turnieju Mortal Kombat) oraz – oczywiście – wszystkim sponsorom, bez których te turnieje nie mogłyby się odbyć. Do zobaczenia na następnej Gambleriadzie.

Zgredaktor

Amiga Show 2

Chociaż dla większości odwiedzających Gambleriada to targi poświęcone grom i tylko grom, Amigowcy zjawili się na tej imprezie z zupełnie innego powodu. Udało się bowiem, mimo licznych perturbacji, zorganizować Amiga Show 2, na który tłumnie przybyli miłośnicy Przyjaciółki.

Najciekawszym stoiskiem na Amiga Show 2 z całą pewnością dysponowała firma **Micronik**. Po raz pierwszy w Polsce można było ujrzeć i wypróbować działanie kart **PowerPC**, zainstalowanych w Amigach wyposażonych w wieże Micronika. Aby można było porównać szybkość działania PowerAmigi i Amigi ze „zwykłym" procesorem 060, na obu procesorach odpalono program do generowania fraktalowych górek. PowerPC bił procesor 060 o kilka długości.

Inne firmy również prezentowały ciekawe rzeczy. **Elbos**, mająca wspólne stoisko z firmą **TOMS**, prezentowała swój nowy wyrób, obudowę do Amigi o ciekawej nazwie **E/BOX**. Trzeba przyznać, że ten model wieży wygląda naprawdę imponująco. Firmie **Eureka** nie udało się, niestety, przygotować na Amiga Show trzeciej edycji kompaktu Magazynu AMIGA – do dyspozycji zwiedzających była jednak pełna gama produktów Eureki. Firma **Animatec** prezentowała profesjonalne animacje i grafiki wykonane oczywiście na Amidze, a w wolnych chwilach demonstrowała możliwości emulatora Macintosha o nazwie **ShapeShifter**. **TSS** miał do dyspozycji pełną ofertę swojego oprogramowania. Ostatnia z firm wystawiających się w ramach Amiga Show 2 to **P.D.i**, będąca providerem Internetu i prezentująca jego działanie na Amidze i pececie.

Najważniejszym punktem Amiga Show 2 było pojawienie się prezydenta Amiga International, pana **Petro Tyschtschenko**. Gdy informacja o tym dotarła do Amigowców zgromadzonych wokół stoisk, szefa Amigi natychmiast otoczył tłum ludzi chcących otrzymać autograf, zrobić sobie z nim zdjęcie lub chwilę porozmawiać.

Amiga Show 2, z punktu widzenia Amigowców, była imprezą bardzo udaną. I chociaż następna z cyklu odbędzie się już w lipcu na party Intel Outside 3, to na przyszłorocznej Gambleriadzie również można się spodziewać wystawców amigowych.

Yuyo

Zdjęcia z Gambleriady: Marek Zawadzki.



Wraca!

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

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

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

Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

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

AGA Electronics
ul. Chreptowicza 17A
16-300 Augustów

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

ARR GROUP
ul. Kościuszki 86
30-114 Kraków

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

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

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

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

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

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

CD Projekt – sklep firmowy
ul. Jagiellońska 70/3
85-027 Bydgoszcz

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 2
43-300 Bielsko-Biała

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
Plac Wolności 15
19-400 Olecko

PHU „IP”
ul. Kaliska 16
98-300 Wieluń

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

Mawix
ul. Jana z Kolna 2
81-348 Gdynia

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

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

Rescom
ul. 10 lutego 23
81-364 Gdynia

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

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

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

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

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

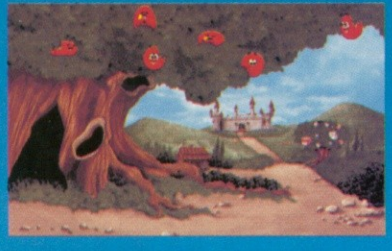
Drodzy uczestnicy Optikonkursu!

Z przykrością po raz kolejny musimy Was przeprosić. Wiecie, była Gambleriada, cała redakcja pracowała na zwiększonych obrotach i w tym ferworze nie udało nam się nadrobić zaległości. Winni biją się w piersi, pozostali biją ich w inne części ciała. Nie zmienia to jednak przykrego faktu, że w tym numerze jeszcze nie poznacie pełnej klasyfikacji Optikonkursu. Nie chcemy po raz drugi obiecywać, że za miesiąc coś wydrukujemy, skoro już raz obietnicy nie dotrzymaliśmy. My to po prostu w następnym numerze ZROBIMY. (red.)

HARIBOY'S Quest

PRZYWRÓĆ UŚMIECH DZIECKA !

RUSZAJ DO BOMBONI.



W POSZUKIWANIU TAJEMNICZEJ FORMUŁY NA CUKIERKI

Będziesz musiał być przebiegły,

POZNASZ TAJEMNICE ŚREDNIOWIECZA



roztropny



i szczwany



w różnych niezwykłych sytuacjach



STAROŻYTNY RZYM

I OBSZARY DZIKIEGO ZACHODU BOMBONI.

aby dotrzeć do celu.

HARIBO

CONDOR SOFTWARE

GRA W CAŁOŚCI PO POLSKU !

SZUKAJ W SIECI OPTIMUSA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:

OPTIMUS BIS

42-200 Częstochowa, ul. Kopernika 10/12
tel./fax (034) 65 29 74; 65 29 39

PlayStation

646,-

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

- **GRY**
- **AKCESORIA**

- **SEGA SATURN**
- **NINTENDO 64**

- **SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA**

- **WYSYŁKOWA WYPOŻYCZALNIA GIER**

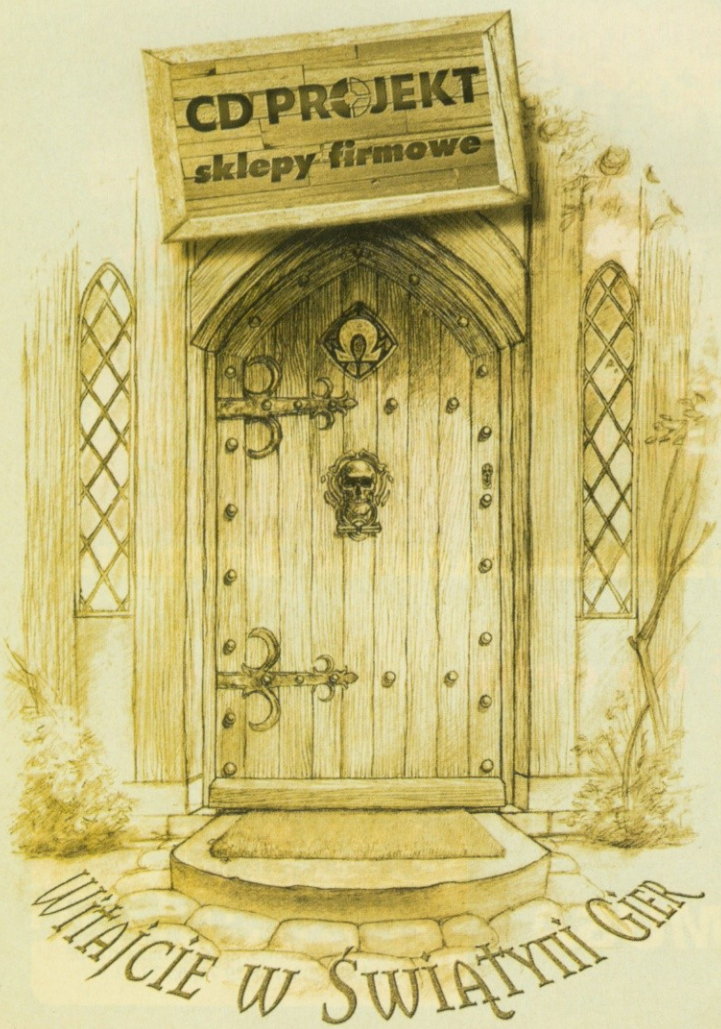
Przykładowe ceny gier:

DESTRUCTION DERBY 2	- 209 zł
DIE HARD TRILOGY	- 209 zł
FIFA '97	- 209 zł
GEX	- 189 zł
LOADED	- 178 zł
MORTAL KOMBAT TRILOGY	- 209 zł
PANDEMONIUM	- 209 zł
RESIDENT EVIL	- 189 zł
SIM CITY 2000	- 199 zł
TEKKEN 2	- 189 zł

ARTEM

01-019 Warszawa ul.Nowolipki 14/37
pon.-pt. 8^{30}-16^{30} tel. (022) 636-1004 fax. (022) 636-9335

skr.pocz. 35/z 05-200 Wołomin



Przyjdź do nas...

Bydgoszcz ul. Jagiellońska 70, tel. (0-52) 46 13 37
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

...Bo On



Przyjdzie po Ciebie.

Konkurs Gamblera, Magii i Miecza oraz firmy CD Projekt



Jakiś czas temu ogłosiliśmy i rozstrzygnęliśmy konkurs Doom Writer polegający na napisaniu opowiadania, którego akcja nawiązywałaby do gry Doom. Ponieważ obecnie wielką popularnością w Polsce i na świecie cieszy się gra Diablo (wybrana grą roku w kategorii produkcji zagranicznych na targach Gambleriada, Wiosna '97), postanowiliśmy namówić Was do napisania opowiadania, którego akcja toczyłaby się w świecie znanym z tej gry.



Aby ułatwić Wam napisanie opowiadania, postanowiłem podać kilka tematów, które można (oczywiście, niekoniecznie) wykorzystać. Nie musicie pisać tekstu z punktu widzenia głównego bohatera gry. Wręcz przeciwnie, ciekawa może być formuła, w której bohaterem tekstu jest jedna z postaci występujących w Diablo, a autor jedynie wysłuchuje jej historii.

1. **Ranny mężczyzna przed katedrą**: jaka jest historia wyprawy poprowadzonej przez biskupa Lazarusa? Jak wyglądała jej walka z Butcherem, w której wszyscy ponieśli śmierć?
2. **Król Leoric**: w jaki sposób dobry król poddał się władzy Diablo?
3. **Rycerz Lachdanan**: ostatni członek królewskiej gwardii zdołał ocalić swoją duszę przed Diablo. W jaki sposób mu się to udało? Dlaczego tylko on jeden miał tyle siły, aby przeciwstawić się złu?
4. **Wirt**: ten kulawy chłopiec schodzi do Katedry w poszukiwaniu łupów. Jak komuś takiemu udaje się pokonać pułapki i przynosić z powrotem niezwykle wartościowe przedmioty?
5. **Ofiary**: jedna z wielu spotykanych ofiar (np. w Piekle są krzyże czy pale z martwymi ludźmi) może jeszcze żyć i ostatkiem sił opowiedzieć naszemu bohaterowi swoją historię.
6. **Historia „prediablańska"**: możecie sięgnąć do legendy zawartej w instrukcji, dotyczącej Wielkiego Konfliktu, wojen w Piekle oraz wojen między Piekłem a Niebem. Akcja opowiadania może się toczyć w czasach znanych bohaterom gry jedynie z legend.
7. **Lazarus**: dlaczego arcybiskup zdradził? Może nasz bohater przed zadaniem decydującego ciosu zechciałby wziąć arcybiskupa na spytki i poznać motywy jego postępowania?
8. **Potwory**: a może tekst pisany zupełnie z „innej beczki"? Wspomnienia jednego z potworów, który poluje na głównego bohatera gry?
9. **Gra w sieci**: jeżeli graliście w sieci możecie wykorzystać w opowiadaniu swoje doświadczenia. Grupa graczy polujących na Diablo, ale mających odmienne interesy, charaktery i profesje. A może wśród nas jest zdrajca?



Diablo jest grą okrutną, pełną przemocy i wstrząsających scen. Starajcie się jednak nie zamieszczać zbyt wielu tekstów typu: „ostrze jego miecza rozdarło brzuch wroga wypuszczając z wnętrza kłębowisko dymiących flaków" czy: „zagłębił szpony w twarzy człowieka. Potem, wsłuchując się w opętańczy krzyk torturowanego, wyrwał jego oczy. Długim wąskim jęzorem zlizał krew spływającą z rozdartych oczodołów". Tego typu fragmenty mogą zbudować nastrój, ale nie nadużywajcie ich. Prawdziwy horror dzieje się wewnątrz umysłu. Inna rzecz, że o tym najtrudniej pisać.

Na koniec ostatnia rada dla wszystkich zamierzających wziąć udział w konkursie: przeczytajcie instrukcję od rozdziału Bestiarz do końca. Powodzenia!

Jacek Piekara

Zasady konkursu:

1. Objętość tekstu nie może przekraczać 9 kB (w czystym ASCII), czyli około 5 stron maszynopisu.
2. Przyjmowane będą tylko prace na dyskietkach bądź wydrukach.
3. Akcja opowiadania musi (!) się rozgrywać w świecie znanym z gry Diablo.
4. Teksty możecie przesyłać do 30 września 1997 roku.
5. Fundatorami nagród są firmy CD Projekt, Gambler oraz Magia i Miecz. Nagrodami będą gry: Albion, Warcraft 2: Beyond the Dark Portal, Discworld 2, Chronicles of the Sword, MDK oraz roczne prenumeraty Gamblera CD i Magii i Miecza. Jeśli kilka tekstów zajmie równorzędne miejsca, Redakcja zastrzega sobie prawo podziału nagród przy niezmienionej puli.
6. Przy ocenie opowiadania będą brane pod uwagę zarówno walory literackie, jak i zgodność tekstu z legendą gry Diablo.
7. Nagrodzony tekst (teksty) zostaną opublikowane w Gamblerze oraz Magii i Mieczu, przy czym autorzy otrzymają stosowne honoraria.



Escape – audiotele

Lista nagrodzonych za miesiąc kwiecień (można ją znaleźć również w Internecie na stronie www.zigzag.pl/escape):

Andrzej Balcerek – Wronki
Jacek Borys
Sławomir Bzura – Bydgoszcz
Igor Kłopotowski – Łódź
Roman Lasek – Lublin
Leszek Motyka – Dzięgielów
Sławomir Para – Skoczów
Marek Piekarski – Warszawa
Ewa Szelong – Stary Jarosław
Wiesław Wararkomski – Suwałki
Cezary Wiktor – Malechowo
Stefan Zander – Gliwice

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



GRAŁEM ROLĘ

Czy to było Pańskie marzenie od najmłodszych lat: zostać aktorem? Kiedy zdecydował się Pan, że właśnie to będzie robił w życiu?

Kazimierz Kaczor: Dopiero po dyplomie. Moje studia aktorskie to ciąg przypadków. W liceum uczestniczyłem w zajęciach kółka teatralnego, a zapisałem się tam, gdyż była w nim pewna koleżanka, z którą chciałem nawiązać bliższy kontakt.

I udało się?

KK: No, udało się, bo byliśmy w jednym kole, więc spotykaliśmy się na zajęciach. Ja zresztą pełniłem tam bardzo ważną funkcję: obsługiwałem kurtynę. Po ukończeniu szkoły cała grupa postanowiła zdawać do szkoły teatralnej.

I zdali?

KK: Tak.

A Pan?

KK: Ja nie. Postanowiłem więc podjąć inne studia. Rolnicze w Wyższej Szkole Rolniczej, w Krakowie nazywanej „wysrolem". Niestety, wprowadzono dwa nowe przedmioty: matematykę wyższą i chemię organiczną, i to mnie załatwiło. Trzeba więc było pójść do pracy. Ale niedługo potem przeczytałem w gazecie, że krakowski Teatr Lalek „Groteska" poszukuje aktorów-lalkarzy. Zgłosiłem się na rozmowę i zostałem przyjęty.

Użyczał Pan więc swego głosu lalkom?

KK: Nie tylko. Trzeba było również nimi poruszać. Po jakimś czasie zacząłem grać nawet główne role. W sztuce „Wyścig Jeża z Zającem" grałem rolę Jeża. Przydało mi się to w czasie egzaminów na Wydział Lalkarski w szkole aktorskiej.

W jaki sposób?

KK: Przewodniczącym komisji egzaminacyjnej był mój kolega z teatru. Ten, który grał Zająca.

A przejście do „normalnego" aktorstwa? W jaki sposób się dokonało?

KK: Kiedy ukończyłem studia i uzyskałem dyplom aktora-lalkarza, zaproponowano nam dodatkowy rok nauki już na kierunku aktorskim. Niech więc Pan uważa, bo ma Pan do czynienia z podwójnym magistrem!

Czy aktorów grających w teatrach lalkowych środowisko nie traktuje trochę z góry?

KK: Nie, to wybitni fachowcy, czasem niezwykle utalentowani. Ale to ogromna, ciężka praca nie przynosząca sławy.

Jaka była Pańska pierwsza rola teatralna?

KK: Spodobałem się Zygmuntowi Hübnerowi i trafiłem do Teatru Starego. Moim pierwszym przedstawieniem była „Nie-boska komedia" w reżyserii Swinarskiego. Pamiętam, że chórem i orkiestrą dyrygował sam Penderecki. Kiedy wszedłem na scenę wydawało mi się, że trafiłem do innego, fantastycznego, bajkowego świata. Wspaniałe dekoracje i muzyka, tłum aktorów, pełna widownia... Pomyślałem sobie: Boże, to jest to, co chcę w życiu robić.

Miał Pan niezwykły debiut. Najlepszy teatr w Polsce, jeden z najwybitniejszych reżyserów, muzyka Pendereckiego, głośne przedstawienie zrealizowane z ogromnym rozmachem. Nie bał się Pan już, że będzie musiał grać halabardników w prowincjonalnym teatrze?

KK: Kiedy jest się młodym uważa się, że wszystko jest do zdobycia. Młody aktor zawsze sądzi, że podbije świat.

W „Nie-boskiej komedii" grał Pan kilka epizodycznych ról. A kiedy przyszła duża rola?

KK: Już po paru miesiącach grałem Naścibrzucha w „Pastorałce". Wtedy też ukazała się pierwsza dotycząca mnie recenzja w prasie.

Przychylna?

KK: Ze skromności nie będę jej cytował.

A role filmowe? Jaki był pierwszy film, w którym Pan wystąpił?

KK: Do Krakowa rzadko zaglądali filmowcy. Żyliśmy zdecydowanie na uboczu kina i telewizji. Ale dostałem propozycję zagrania w „Stawce większej niż życie"...

???!!!

KK: ...to było w szóstym czy czwartym odcinku. Epizodyczna rola angielskiego żołnierza, który złapał szpiega. Wszystko, co miałem zrobić, to strzelić obcasami i wyszczekać meldunek.



Ale później przyszły role, które przyniosły Panu sławę. Kuraś w „Polskich drogach" i Jan Serce w serialu pod tym samym tytułem. Czy to dobrze być kojarzonym z jedną rolą i to jeszcze tak charakterystyczną? Z rolą przyzwoitego faceta o złotym sercu?

KK: Grałem też negatywne postacie. Niemieckiego komisarza w „Najdłuższej wojnie nowoczesnej Europy" czy też strażaka w „Zmiennikach". Ale widzę, że dzieci na moim osiedlu, które wołały na mnie pan Kuraś, potem zmieniły to na pan Joystick, jeszcze później na pan Vabank.

Czy korzystał Pan z profitów, jakie przynosi sława? Pamiętne kolejki w sklepach w czasie stanu wojennego. Omijał je Pan?

KK: Nie! Nigdy nie korzystałem z tego, mimo licznych propozycji ze strony samych kolejkowiczów, mimo słów: „przecież Pan na pewno się spieszy..."

Bycie sławną osobą wiąże się z odpowiedzialnością. Czy uważa Pan za słuszne, aby aktorzy zajmowali się polityką, firmowali pewne partie czy postawy polityczne?

KK: Nikt nie zarzuca niebieskookiej, pięknej blondynce, że reklamuje stroje. Wykorzystywanie przyrodzonych zalet nie jest niczym złym. Na całym świecie politycy starają się o to, aby znane postacie filmu popierały ich hasła.

Kazimierz Kaczor

Znak Zodiaku:	Wodnik.
Ulubiony reżyser:	Coppola.
Ulubiona aktorka:	Julia Roberts, Meril Streep.
Ulubiony film:	„Lot nad kukułczym gniazdem", „Amadeusz".
Ulubiony pisarz:	Cecil Forestier (proza marynistyczna).
Rola, w której chciałby wystąpić:	ta, która jest przed nim.
Ulubiona potrawa:	polędwica wołowa we wszelkiej postaci, a wymarzona to golonka z puree grochowym, kotletem schabowym i piwem.
Ulubione miejsce spędzania wakacji:	pokład jachtu.
Miejsce, które chciałby zobaczyć:	Polinezja.
Pierwszy komputer:	Commodore 64.
Pierwsza gra:	Lode Runner.
Ulubiona gra komputerowa:	Cywilizacja (o włos przed innymi).

Oprócz pracy w warszawskim teatrze Powszechnym, kabarecie „Pod Egidą", ról w filmach i w Teatrze Telewizji, prowadzenia teleturnieju „Vabank" wziął Pan jeszcze na swoje barki prezesurę w Związku Artystów Scen Polskich. Nie czuje się Pan zmęczony?

KK: Coraz bardziej.

A tu szykują się jeszcze, jak wyczytałem w prasie, propozycje ról w „Ogniem i mieczem" oraz w telenoweli „Złotopolscy". W „Ogniem i mieczem" miała to być rola Chmielnickiego lub Zagłoby, prawda?

KK: Niestety, pytanie o „Ogniem i mieczem" muszę skwitować krótkim: bez ko-

mentarza. Natomiast w tej chwili będą ze sobą konkurować projekty trzech telenowel. W tej, o której Pan wspomniał, zaproponowano mi jedną z ról.

Oprócz obowiązków wynikających z zawodu aktora zajmują Panu też sporo czasu inne zajęcia. Na przykład żeglarstwo...

KK: ... i gry komputerowe.

A więc doszliśmy do tematu, który stał się powodem naszego spotkania! Gry komputerowe. Kiedy po raz pierwszy zetknął się Pan z komputerem – i nie chodzi mi o te starożytne urządzenia, w które niegdyś wyposażone były polskie uczelnie, ale o prawdziwy komputer osobisty?

KK: Wyjechałem do USA i tam miałem okazję spędzić trochę czasu przy Atari. A pierwszą grą, w jaką grałem, była Lode Runner.

Od razu po powrocie do Polski kupił więc Pan sobie komputer?

KK: O, nie proszę Pana! Ja komputer przywiozłem sobie już ze Stanów! Commodore 64 ze stacją dysków. To był rok 1984.

Pana ulubione gry to strategie. Gry wymagające poświęcenia im czasu i uwagi. Czy dla człowieka tak zapracowanego nie są lepsze Tetris lub pasjanse, które można w każdej chwili przerwać i zacząć od nowa?

KK: To nie znaczy, że w nie nie gram! Na przykład w Sapera [minesweeper – przyp. red.]. Ale grami strategicznymi zainteresowałem się dlatego, że wymagają „ruszenia" szarych komórek. Refleks i szybkość palców to nie są moje mocne strony. Stąd nie pociągają mnie gry zręcznościowe.



Czy granie to odpoczynek?

KK: Ależ oczywiście! Pozwala oderwać się od tego, co nas otacza. Dla mnie odpoczynek nie polega na położeniu się na łóżku. Powinien to być odpoczynek twórczy, a gry właśnie taki zapewniają.

Czy jest Pan nałogowcem? Zdarzyło się Panu coś zawalić przez zbytnie zajęcie się grą? W teatrze zaraz przedstawienie, a Pan kończy właśnie wiekopomną kampanię, więc...

KK: Nie. Ale zarywać noce z powodu gry to mi się zdarza. Jednak kiedy spędzam urlop na łódce, wcale nie marzę o tym, aby usiąść do komputera.

Aktorzy na Zachodzie coraz częściej występują w grach komputerowych. Niedługo na ekranach naszych monitorów zobaczymy Bruce'a Willisa w grze Apocalypse. Miałby Pan coś przeciw wystąpieniu w grze?

KK: Ależ rozmawia pan z pionierem! Użyczyłem swojego głosu i twarzy w grze Klik & Play. Nie mam nic przeciwko temu, by aktorzy występowali w reklamach czy grach komputerowych. Jest jeden warunek: jeśli masz coś robić, rób to dobrze! Dla mnie jednak, jako dla gracza, nie jest ważne, czy zobaczę jakiegoś aktora lub aktorkę. Liczy się konstrukcja i scenariusz, a nie to, kto występuje.

Mam nadzieję, że niedługo zobaczymy gry z polskimi gwiazdami w rolach głównych. Dziękuję, że znalazł Pan dla nas czas i mam nadzieję, iż miłośnicy gier komputerowych będą mogli Pana podziwiać nie tylko na ekranach telewizorów, ale i komputerowych monitorów.

Rozmawiał
Jacek Piekara





Złoty Wiek gier komputerowych

„Złoty był pierwszy wiek (...)

Była wieczna wiosna (...)

Płynęły strugi mleka i słodkiego nektaru

a złoty miód ciekł z zieleniejącego dębu (...)"

Owidiusz, „Metamorfozy"

Jest koniec lat 70. Na ekrany wchodzi film „Gwiezdne Wojny", zrealizowany przez mało znanego reżysera, George'a Lukasa. W popularnym zespole Jacksons Five wyróżnia się mały Murzynek, Michael. O 19.30 w polskiej telewizji emitowany jest Dziennik Telewizyjny, zaczynający się najczęściej od słów „Obradujące plenum KC PZPR przyjęło..." albo „Pierwszy Sekretarz KC PZPR, towarzysz Edward Gierek w wygłoszonym przez siebie przemówieniu...". W USA po aferze Watergate prezydent Richard Nixon ustępuje ze stanowiska. Związek Radziecki przygotowuje się do „udzielenia internacjonalistycznej pomocy" Afganistanowi. Autor tego tekstu ma lat 6, zaś wielu Czytelników Gamblera zapewne jeszcze się nie urodziło. Świat ogarnia nowe szaleństwo, o którym coraz częściej piszą zaniepokojone gazety. To gry komputerowe.

Złoty Wiek gier komputerowych – co to jest?

Za Złoty Wiek (Golden Age) gier komputerowych uważa się koniec lat 70. i początek 80., okres lawinowego wzrostu popularności gier zarówno na komputery osobiste, jak i konsole oraz prakonsole, a przede wszystkim – automaty wrzutowe (coin-op). Aby dokładnie wyznaczyć ten okres, proponuję uznać rok 1978 i pojawienie się gry Space Invaders na automaty – jako cezurę rozpoczynającą oraz rok 1984 i wydanie na komputer ZX Spectrum słynnego Knight Lore – jako zamykającą Złoty Wiek.

Nim jednak przejdziemy do tematu, pozwolę sobie wtrącić dygresję na temat zbierania materiałów do niniejszego tekstu. Otóż informacji na temat historii gier komputerowych (czy szerzej – elektronicznej rozrywki) jest niewiele. Stąd też prezentowane wiadomości mogą być niepełne, choć z pewnością są prawdziwe. Jeśli ktoś z Czytelników ma jakieś dodatkowe uwagi, gorąco zapraszam do korespondencji. Zaś więcej informacji na temat gier komputerowych i ich historii będzie można znaleźć w „Biblii Komputerowego Gracza" – książce, którą wraz z Piotrem „Miczem" Mańkowskim (z-cą red. nacz. miesięcznika Reset) od jakiegoś już czasu w bólach płodzimy (to znaczy Micz płodzi, a ja w bólach). Tyle wstępów i zastrzeżeń. Wsiadajmy do maszyny czasu i...

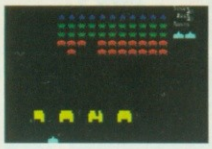
Prehistoria

Chciałbym napisać zdanie rozpoczynające się od słów: „Pierwszą grą komputerową w historii...". Niestety, nie umiałbym go dokończyć. Korzenie sięgają przecież głęboko. Pokrewny gatunek flipperów rozwinął się na bazie gry Bagatelle z XIX w, polegającej na turlaniu kulek po pochyłym stole. Wyprodukowany w roku 1880 przez Sicking Manufacturing Company automat Log Cabin był jednocześnie pierwszą maszyną typu coin-op, czyli taką, do której należy wrzucić monetę przed grą. Za pierwszy w historii bilard uważa się Ballyhoo, który powstał w roku 1931. Oczywiście, było to urządzenie całkowicie mechaniczne.

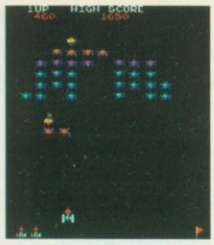
W 1949 r. pojawił się pierwszy komputer, wielopokojowy **ENIAC** i pewnie na początku lat 50. na którąś z tych maszyn napisano pierwszą grę. Jak mogła ona wyglądać – nie miała przecież ekranu i komunikowała się z maszyną za pomocą dziurkowanych kart? Ano, np. tak, jak opowiadał mi kolega o grze „Moon Landing" (bodaj na maszyny typu Odra), która to gra składała się ze stosiku kart perforowanych. Zadaniem gracza było podanie odpowiednich parametrów lotu lądującego statku kosmicznego, zaś komputer w odpowiedzi podawał na wyświetlaczu wysokość, prędkość, siłę ciągu i zapas paliwa.

W roku 1966 Sega wydaje pierwszą elektromechaniczną grę – **Periscope**.

Elektroniczna rozrywka to zjawisko o długiej i bogatej tradycji.



Space Invaders



Galaxian



Battlezone



Asteroids



Dragon's Lair

Sama firma (nazwa wzięła się od SErvice GAmes) istniała już od końca lat 50. Została założona w Japonii przez Amerykanina, przebywającego tam w ramach okupacji owego kraju przez USA.

W tym samym roku Rolph Baer, pracownik firmy Sanders Associates, zajmującej się produkcją elektromechanicznych maszyn do grania (np. hokeja), wpada na pomysł stworzenia domowej maszyny do grania. Można by ją nazwać prakonsolą. Pomysł kupiła firma Magna VOX i w roku 1971 świat ujrzała gra **Odyssey**. Składała się z 40 diod i 40 tranzystorów (brak mikroprocesora!) i początkowo kosztowała 100 USD. Dostępnych było 12 gier oraz pistolet wraz z dodatkowymi 5 grami. Maszynki tej sprzedano niemało, bo 85 tys. sztuk.

Urwany ślad automatowy odnajdujemy w roku 1971, kiedy to niejaki Nolan Bushnell wraz z firmą Nutting Associates prezentuje automat **Computer Space**. Gra sprzedawała się na tyle dobrze, że Bushnell odszedł z firmy i założył Atari Corporation, której agonię z głębokim smutkiem już od kilku lat obserwujemy. A przecież to ona nadawała ton wszystkim ważniejszym wydarzeniom w Złotym Wieku.

Pierwszy automat wydany przez Atari, **Pong** (1972) opierał się na, wielokrotnie później powielanym, pomyśle strzelania do odbijających się po ekranie piłek, które po trafieniu rozpadają się na 2 mniejsze. Był to pierwszy automat, który zdobył wielką popularność i spowodował, że mnóstwo ludzi było skłonnych wrzucać ćwierćdolarówki do migocących pudeł. Pong ukazał się w roku 1974 w wersji domowej, jako rodzaj konsoli.

Kolejna warta odnotowania data to rok 1975. Oto firma Konami wydaje grę **Gunfight**, utrzymaną w klimatach Dzikiego Zachodu. Wyposażono ją w dwa charakterystyczne joysticki w kształcie kolb rewolwerów. Gunfight był pierwszym automatem do gier wyposażonym w mikroprocesor.

W tym samym roku Atari wydaje **Nightdrivera**, pierwszy „symulator" jazdy samochodem, co więcej: wyposażony w kierownicę i pedał akceleratora. Na ekranie widać tylko białe słupki, wyznaczające przed maską samochodu krętą trasę...

Rok 1976. Pojawia się **Atari 2600**, pierwszy komputerek o niewielkich jeszcze możliwościach, który można spokojnie nazwać konsolą do gier. Powstało na niego niemal 2000 gier!

W tym samym roku w firmie Atari panowie Steve Jobs i Steve Wozniak projektują jeden z automatów. Następnie obaj panowie odchodzą z Atari i zakładają firmę Apple. Pierwszy model swojego komputerka zbudowali zresztą z... części „pożyczonych" z Atari.

Wreszcie dochodzimy do roku 1978, kiedy to firmy Taito, Bally i Midway Manufacturing Company wydały grę **Space Invaders**. Kosmiczni Najeźdźcy stworzyli klasyczny schemat: stateczek u dołu ekranu strzela do wszystkiego, co na górze. Gra była wciągająca, dynamiczna i miała w sobie to „coś", dzięki czemu sprzedało się KILKASET TYSIĘCY pudeł z nią (w dzisiejszych czasach za hit uważa się produkt, którego sprzedaż przekracza 15 tys. maszyn). Po raz pierwszy coin-opy opuściły getto salonów gier. Automaty ze Space Invaders pojawiły się na stacjach benzynowych, w barach czy kinach. Wielki sukces tej maszyny należy uznać za symboliczny początek Złotego Wieku gier komputerowych. Od tego momentu prześledzimy chronologicznie wydarzenia, jakie miały miejsce w historii rozwoju gier.

1978

Przypomnijmy, że wtedy nie istniały jeszcze znane nam komputerki 8-bitowe. Popularnym komputerem osobistym był Apple II i to właśnie na niego powstało wiele kultowych gier. Jedną z nich jest **Empire** – pierwsza gra strategiczna wydana właśnie w 1978 r. (w trybie znakowym!) – do dzisiejszego dnia klasyczna zabawa w podbój świata. W latach 80. pojawiła się już przeróbka na PC z grafiką w trybie CGA, zaś w ubiegłym roku doczekaliśmy się kolejnego sequela tej gry. To chyba jedyny w swoim rodzaju przypadek: seria gier o 18-letniej historii.

1979

- Młode małżeństwo, Ken i Roberta Williams, zakłada w Los Angeles firmę Sierra. Firma, mieszcząca się początkowo w... kuchni, wydaje (na Apple II) **Mystery House**, grę stworzoną według pomysłu Roberty, a napisaną przez Kena. Była to przygodówka graficzno-tekstowa, z prymitywnymi elementami graficznymi, która zyskała dużą popularność. Za zarobione na tym tytule pieniądze w roku 1980 Williamsowie przeprowadzają się do miejscowości Oakhurst w górach Sierra w Kalifornii. Przy okazji firma zmienia nazwę na – po dziś dzień obowiązującą – Sierra On-Line.
- Na firmamencie wschodzi inna supergwiazda sceny komputerowej: Richard Garriot, znany obecnie jako Lord British. Garriot w roku 1979 ma 15 lat. Pisze w Basicu na Apple swój pierwszy program – RPG **Akalabeth** (w mitologii Tolkiena Akalabeth to historyczne dzieło, opisujące upadek Numenoru). Pracując równocześnie w sklepie komputerowym Richard publikuje Akalabeth i sprzedaje... 8 kopii. Jedna z nich trafiła do większej firmy w Kalifornii, która zajęła się poważniejszą dystrybucją gry.
- Wchodzi na rynek **Galaxian**, dzieło firmy Namco, wydane (i wyprodukowane) w USA przez Midway. Galaxian była grą podobną do Space Invaders, ale w – jak na owe czasy bajecznej – 16-kolorowej grafice, z inteligentniejszymi potworami i lepszą grywalnością. Lepsza grafika, grywalność, inteligentniejsze potwory... Wielki wyścig na hasła i slogany już się zaczął.
- Ukazuje się kolejny hit Atari, słynne **Asteroids**. Stateczek strzelający do otaczających go skał, rozpadających się na mniejsze kawałki. Czarno-białe Asteroids to pierwsza gra wykorzystująca grafikę wektorową.



Pierwsze popularne „automaty": Computer Space (z prawej) i Pong



- Kolejna gwiazda rozbłyskuje na firmanencie. Oto Joel Billings wraz z trzema pracownikami wydaje grę strategiczną **Computer Bismarck** (na Apple II), strategię z podziałem na tury, toczącą się w czasach I wojny światowej. Tak rozpoczyna działalność firma Strategic Simulations Inc.
- Pojawia się zupełnie nowe jakościowo zjawisko. Na uniwersytecie w Essex, dwaj studenci (Roy Trubshaw i Richard Bartle) tworzą pierwszy **MUD – Multi User Dungeon**, tekstową grę role-playing, rozgrywaną w świecie, w którym porusza się jednocześnie wielu ludzkich graczy. Dostęp do niej był początkowo możliwy tylko z terminali uniwersyteckich.
- Atari wydaje grę **Missile Command** (tytuł roboczy – Armageddon). To właśnie od zabawy w obronę miast przed pociskami atomowymi zaczęła się moja fascynacja grami na automaty (był to rok bodaj 1983). Tematyka gry odzwierciedlała nastroje w obliczu nawrotu zimnej wojny i ogólne przerażenie Ameryki możliwością ataku jądrowego.

1980

- Firma Williams wydaje **Defendera**, jeden z megahitów tamtych lat. Strzelanina z widokiem z boku, o niezwykle skomplikowanym systemie sterowania szybko podbiła serca graczy. Już po pół roku Defender przynosił tygodniowo więcej pieniędzy niż jakakolwiek inna gra. Liczba sprzedanych egzemplarzy? 60 tysięcy pudeł. Niejeden producent gier w dzisiejszych czasach chciałby sprzedać tyle sztuk swojego produktu... Historia powstania Defendera jest długa i złożona. Gra została zmontowana w wersji ostatecznej przez team pod wodzą Eugene'a Jarvisa, byłego projektanta pinballi i współpracownika Nolana Bushnella (Atari) na godzinę przed oficjalną premierą! Betatestów nie było... Inna ciekawostka wiąże się z rekordami w Defendera: magazyn Time ogłosił „mistrzem świata w Defenderze" niejakiego Steve'a Juraszka, który grał 16 godzin bez przerwy i nabił 16 mln punktów. Mówi się jednak o osobach, które wielokrotnie pobiły ten rekord, grając przez kilka dni bez przerwy!

Stan Jarocki, szef marketingu firmy Midway, będącej wówczas potężnym konkurentem debiutującego na rynku „pudeł" Williamsa, tak skomentował pojawienie się supergry: „Jak na pierwszy raz, a zwłaszcza na grę zrobioną w domu, Defender jest zadziwiający". Parę lat później Williams wykupił Midway...

Defender szerokim echem odbił się w prasie. Eugene Jarvis stał się bohaterem dużego artykułu w Playboyu, zaś poświęcone grom czasopismo Joystick poinformowało, jakoby Siły Powietrzne USA ćwiczyły swoich pilotów na Defenderze. Jak widać i ta technika propagandowa ma długą tradycję.

- Powstaje (ale na razie nie wydaje żadnych imponujących produktów) wielce zasłużona późniejszymi dokonaniami firma Broderbund, założona przez Douga i Garry'ego Carlstonów.
- Firma Atari, hegemon rynku, znowu robi coś nowego. **Battlezone**, symulator czołgu z ciekawym sterowaniem dwoma joystickami, był pierwszą grą trójwymiarową. Gracz strzelał do innych czołgów, patrząc na nie z wieży swojego. Program operował grafiką wektorową, oczywiście nie wypełnianą. Tym razem produkt naprawdę wzbudził zainteresowanie armii USA, która zwróciła się do Atari o wykonanie na bazie Battlezone symulatora czołgu dla potrzeb wojskowych.
- Atari tworzy popularną grę **Centipede** z charakterystycznym sterowaniem kulką, a nie joystickiem. Była to pierwsza gra na automat stworzona przez kobietę, niejaką Donę Bailey i jednocześnie pierwsza gra, która w USA przyciągała głównie kobiety, a nie mężczyzn.
- Koniec roku 1980 przynosi najważniejsze zjawisko Złotego Wieku, w historii gier komputerowych porównywalne (moim zdaniem) tylko z Doomem: grę **PacMan**, dzieło programistów Namco, sprzedawane w USA przez firmę Bally. PacMan był kolorowy. PacMan był szybki. PacMan miał dobre dźwięki. Ale przede wszystkim miał to, co wówczas determinowało popularność: kolosalną grywalność. Nad tą grą po dziś dzień można spędzić wiele godzin.

Nazwa PacMan nawiązuje do japońskiego „paku paku", co oznacza czynność jedzenia. Wielka, żółta kropa, której gęba nigdy się nie zamyka, pożerająca inne żółte kropy, miała w zamyśle autorów symbolizować... pizzę, która zamiast zostać pożarta, pożera wszystko dookoła...

Gigantyczna popularność tej gry zaowocowała wieloma przeróbkami: w niedługim czasie ukazały się PacMan Plus, Super PacMan, Pac Mania, Baby PacMan, Professor PacMan i Ms PacMan.

To właśnie PacMan, symbol tamtych czasów znalazł się na okładce Gamblera. Lekka przesada? No cóż, zabawny żółty stworek już w roku 1981 znalazł się na okładce Time'a, jako symbol nowo powstałego fenomenu, któremu magazyn poświęcił obszerny artykuł. Zaś na stronie WWW firmy Namco PacMan wita wszystkich gości.

1981

- Panowie Fred, Norman i Robert Sirotek zakładają Sir-Tech. W tym samym roku, wykorzystując pomysł swoich dwóch kolegów z uczelni, wydają grę role-playing – **Wizardry**.



- Richard Garriot nie próżnuje. Jego druga produkcja nosi nazwę **Ultima**. Gra napisana jest w Basicu. Akcję ogląda się oczami bohatera, nie wiemy jednak, kim on jest, brakuje również jakiejkolwiek fabuły. Mamy cztery wskaźniki: punkty życia, zapas jedzenia, poziom doświadczenia i ilość złota. Wrzuceni do lochu, musimy sobie poradzić z hordą potworów. Na ekranie widać białe kontury ścian i złożone z kilkunastu pikseli potwory. Najważniejsze w Ultimie 1 jest jednak to, że można się obracać we wszystkich kierunkach, a zatem jest to pierwsza gra na komputery osobiste, którą można określić jako 3D FPP.
- Kolejne osiągnięcie Atari: słynny **Tempest**, strzelanina z abstrakcyjną grafiką, w której grzejemy do wynurzających się z czegoś w rodzaju tunelu potworów. Tempest był pierwszą grą wykorzystującą kolorową grafikę wektorową.
- Powstaje **CD-ROM**. Początkowo była to potwornie droga technologia hi-end. Później CD-ROM stał się standardowym elementem wyposażenia komputerów – było to wydarzenie o zasadniczym znaczeniu dla rynku gier. Wszystkim, którzy dziwią się, że CD-ROM pojawił się tak wcześnie, przypomnę, że np. drukarkę laserową IBM wprowadził do sprzedaży już w roku 1975.
- Firma Nintendo grą **Donkey Kong** rozpoczyna swoją przygodę z braćmi Mario. Mario Mario, tłustawy hydraulik, aby uratować swoją dziewczynę musi stoczyć nierówny bój z przerośniętym „Oślim (Donkey) Kongiem", który z wysokości swojego stanowiska, gdzieś na szczycie kratownic, rzuca w sympatycznego Włocha beczkami. Tak zaczęła się kariera rodziny Mario (w następnych grach pojawia się też drugi brat, Luigi Mario), która zaowocowała po drodze niezłym filmem, a ostatnio kultową już grą na superkonsolę Nintendo 64. W taki sposób zaczęła się też kariera Donkey Konga, który jednak musiał

jeszcze poczekać na swoje wielkie dni...
- Pod koniec roku do sprzedaży wchodzi **Defender 2**. Sprzedano 26 tys. pudeł z tą grą. Ukazuje się też Defender na Atari 2600, pod nazwą Stargate.

1982

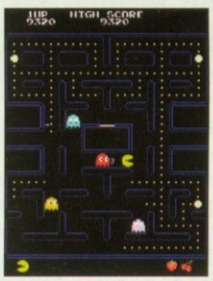
- Początek roku przynosi przełomowy dla Złotego Wieku moment, jakim jest pojawienie się komputera **ZX Spectrum**. To pierwszy komputer, który trafił „pod strzechy". Jego ogromna popularność sprawiła, że rewelacyjne produkty zaczęły się pojawiać nie tylko na automaty, ale także na komputery osobiste.
- Ukazuje się **Ultima 2**. Tym razem Garriott zdecydował się zastosować widok z góry. Ultima 1 pozostała jedyną grą z serii (nie licząc cyklu Underworld), która oferuje graczowi widok oczami bohatera.
- Sid Meyer zakłada firmę MicroProse i wydaje grę **Hellcat Ace**, a zaraz po niej **Chopper Rescue** i **Floyd of the Jungle**.
- Kolejna rewelacja to **DigDug** z firmy Namco, sprzedawany w USA przez Atari. Świetna, kolorowa gra opowiada o poruszającym się pod ziemią facecie wyposażonym w pompkę. Jego zadaniem jest zniszczenie smoków i innych potworów, które tam spotka. Czyni to za pomocą pompki oraz skał, które spycha im na głowy.
- Firma Williams wydaje grę **Joust**. Znakomity tytuł miał być „grą walki bez przycisku fire". I rzeczywiście, pojedynki jeźdźców dosiadających ogromnych ptaków były atrakcją nie lada. Grę zrealizował niejaki John Newcomer. Była to trzecia w historii (po Space War i Wizard of War) gra, w którą mogło grać jednocześnie dwóch graczy za dwie ćwierćdolarówki.
- **Pole Position** – kolejna gra Namco to kolorowe wyścigi samochodowe. Po raz pierwszy zastosowano w nich widok z tyłu pojazdu, a nie z góry. Automat cieszył się nie lada powodzeniem, był bowiem wyposażony w kierownicę oraz pedał gazu i hamulca. Na początku wyścigu witało gracza mówione przez komputer hasło: „Prepare to Qualify" – pierwsza digitalizacja mowy w grach.
- M. W. Hawkings, pracownik działu marketingu Apple Computers, odchodzi z firmy i zakłada malutką kompanię **Electronic Arts**, zatrudniającą początkowo 10 pracowników.

1983

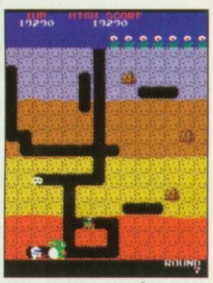
- Powstaje **Pirates**! Znakomity tytuł, jeden z pierwszych wydanych także w wersji na PC (początkowo jako dysk startowy, z własnym systemem operacyjnym!). Pirates! to dzieło Sida Meyera i firmy MicroProse. Gra strategiczno-ekonomiczna, która po dziś dzień pozostaje jedną z najciekawszych i najbardziej złożonych gier komputerowych. Bitwy morskie i lądowe, wątek przygodowy – poszukiwanie zaginionej rodziny, małżeństwa i awanse, polityka i zdrada. To wszystko jest w Pirates! O ponadczasowości tej gry świadczy fakt, że w 1994 r. powstała jej edycja Gold, z poprawioną grafiką SVGA, ale ani na jotę nie zmienionym pomysłem.
- **Dr. J & Larry Bird Go One On One** – to pierwsza produkcja EA i pierwsza gra sportowa firmy. Od razu uwidoczniły się ciągotki EA do podpierania się znanymi nazwiskami. Na wykupienie licencji na nazwę NBA było jeszcze za wcześnie, ale na dwóch znanych koszykarzy pieniędzy wystarczyło. Gra oferowała niezbyt piękną grafikę, ale za to była niezwykle grywalna, umożliwiając m.in. wykonywanie zwodów i efektownych dunków.
- Powstaje firma Origin: zakładają ją bracia Richard i Robert Garriott, Owen Garriott (ich ojciec, były astronauta) oraz Charles Bueche (przyjaciel). Firma inauguruje działalność wydaniem 3. części Ultimy. W Ultimie 3 pojawiają się zręby fabuły. Bohater nazywa się Avatar – słowo to w mitologii hinduskiej oznacza wcielenie boga Wisznu. Akcja gry toczy się w krainie zwanej Britanią. Zamieszkują ją różne, głównie nieprzyjazne Avatarowi, rasy. Władcą krainy jest Lord British.
- Na automatach pojawia się pierwszy multimedialny tytuł: **Dragon's Lair**, którego wspaniałe animacje i dźwięki zapisane były na LaserDiscu. W tamtych czasach, mimo wątpliwej interaktywności, gra robiła niesamowite wrażenie.
- Firma Imagine prezentuje grę **Jumping Jack** na ZX Spectrum. Doskonały produkt, choć o bardzo prymitywnej grafice. Na ekranie widać bowiem tylko naszego bohatera i poruszające się nad nim taśmociągi, na które musi wskakiwać wyszukując w nich otwory.
- Les Edgar i Peter Molyneux zaczynają wspólną pracę – oprogramowanie księgowe na Commodore. Nie podejrzewają jeszcze, że w 1987 r. założą firmę **Bullfrog**, z zamiarem napisania „gry w Boga".

1984

- Firma SSI, mocno już osadzona na rynku, zaczyna wydawać RPG na 8-bitowce: np. **Wizard's Crown**, **Questron**, seria **Phantasie**. Gry oparte są na wymyślonych przez autorów systemach (czasy kupowania licencji od gigantów rynku RPG nadejdą dopiero za jakiś czas).
- Jeff Tunnel i Damon Slye zakładają firmę Dynamix, która za kilka lat zapisze się w sercach graczy niezrównanym **Red Baronem**.
- First Star Software tworzy **Boulder Dash**. Nie jest to tytuł przełomowy pod względem wykonania czy pomysłu, ale pod względem grywalności należy do absolutnej czołówki wszech czasów. Zabawa w poszukiwacza skarbów, który zbiera w podziemnym labiryncie diamenty, unikając przysypania kamieniami, jest superszybka i dynamiczna, a jednocześnie wymaga myślenia.
- Aardvark Action Software wydaje grę **Baggitman**: przygody złodzieja, który ścigany przez policjantów szuka w kopalniach worków ze złotem. Tytuł ten należy do klasyki gier zręcznościowych. Warto zwrócić uwagę, jak abstrakcyjna grafika i tematyka pierwszych gier została wyparta przez konkret: wózki, kilofy, windy, czytelne sylwetki postaci.
- **Pitfall** z Activision nie spowodował aż takiej rewolucji w oprawie graficznej, ale za to był niezwykle grywalny. Awanturnik Harry Pitfall, biegnący cały czas w prawo bądź w lewo, okazał się postacią na tyle sympatyczną, że przedłużono mu żywot. Oto bowiem w roku 1995 ukazała się gra Pitfall: The Mayan Adventure – kolorowe przygody Harry'ego z udoskonaloną grafiką, ale niewielkimi zmianami merytorycznymi. To też jest pozycja historyczna – pierwsza gra z prawdziwego zdarzenia, działająca wyłącznie w systemie Windows 95.

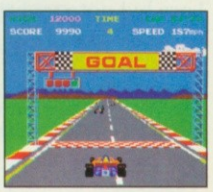


PacMan



DigDug


Joust



Pole Position

- Dzięki filmowi z Tomem Cruise'em, tytuł **Mission: Impossible** stał się ostatnio dobrze znany. Tymczasem już w 1984 r. powstała gra o tym tytule, oparta na serialu telewizyjnym, od którego wszystko się zaczęło, a który oglądać możemy obecnie bodaj w TV Wisła. Gra była praprzodkiem rewelacyjnego Prince of Persia. Imponowała zwłaszcza doskonałą, niezwykle naturalną animacją postaci głównego bohatera oraz pierwszymi w historii komputerów 8-bitowych efektami digitalizacji mowy (okrzyki typu „Destroy him, my robot"). Uzyskano je dzięki zastosowaniu Electronic Speech Systems – widać, że epidemia nadawania złożonych i głupich nazw technikom użytym przy produkcji gier też ma bogatą prze-



szłość. Na bazie wspaniałego engine'u animacji firma wydała jeszcze kilka gier.

- Powstaje **Ultima 4**, po dziś dzień ulubiona gra Richarda Garriotta, pierwszy w serii tytuł o rozwiniętej fabule wykraczającej poza niszczenie wszystkiego, co na drodze. Gra, nad którą Garriott pracował dwa lata, stanowiła jeszcze większy niż jej poprzedniczki skok jakościowy. Pod oknem akcji pojawiają się teksty opisujące wydarzenia i oddające koloryt Britanii. W Ultimie 4 poznajemy głównego bohatera negatywnego: odradzającego się Guardiana, z którym Avatar będzie miał do czynienia w dalszych opowieściach cyklu.

Nasza wycieczka w czasie dobiega końca. Oto firma, której pełna nazwa brzmi Ultimate: Play the Game wydaje **Knight Lore**. Była to pierwsza gra o tak dokładnej grafice – grafice izometrycznej. Co prawda, izometria pojawiła się wcześniej w grze 3d Ant Attack, ale była słaba i powszechnie uważa się, że rewolucja grafiki izometrycznej rozpoczęła się właśnie od genialnego dzieła firmy Ultimate. Jednak nie tylko grafika świadczy o przełomowości gry, ale także znakomita grywalność. Jest to pierwszy dojrzały tytuł z kategorii action–adventure, w którym poszukiwanie przedmiotów potrzebnych do odczarowania naszego bohatera, co noc przemieniającego się w wilkołaka, jest jednocześnie przemieszane z licznymi ucieczkami i manewrami.

Trzon firmy Ultimate stanowili Chris, Tom i Carole Stamperowie, wynajmując czasem dodatkowo kilku programistów. Siedzibą Ultimate było Ashby, zaś firma funkcjonowała też pod nazwą Ashby Computer Graphics. Co ciekawe, Knight Lore był gotowy już rok wcześniej, jednak



firma przetrzymała go „na półce", chcąc sprzedać o wiele słabszą grę Sabre Wulf (co zresztą udało się, rozeszło się bowiem 350 tys. kaset Sabre Wulfa). Jak powiedział Chris Stamper: „Mogliśmy sobie na to pozwolić. Wiedzieliśmy, że Knight Lore wyprzedza konkurencję o 2–3 lata".

Jeśli kogoś interesuje, co dzieje się obecnie ze Stamperami i dlaczego nie słychać już o firmie Ultimate, odpowiadam: została wykupiona przez Nintendo i jest jednym z wewnętrznych teamów developerskich firmy. To właśnie oni zrobili na Super Nintendo Donkey Kong Country...

20 lat później: inspiracje, wznowienia, wspomnienia

Jak wynika z przedstawionego kalendarium, większość trzęsących obecnie rynkiem firm rozpoczęła swą działalność w Złotym Wieku. Choć więc nie opisano jeszcze owych czasów, nie oznacza to, że zostały całkowicie zapomniane. Przeciwnie, wspomnienia są wciąż żywe! Jest kilka sposobów na ich odświeżanie.

Pierwszy to sequele po latach bądź wykorzystywanie starych motywów i postaci. Bodaj pierwsza w ogóle gra pod Windows 95, **Pitfall: The Mayan Adventure**, to oczywiście przeróbka przygód Harry'ego Pitfalla. Inny przykład – wydanie przez Atari **Tempesta 2000** na Jaguara (1994 r.), a potem (1996!) na PC. Szykowano też Defendera 2000, ale projekt nie doszedł do skutku. Wielkie serie RPG ukazują się po dziś dzień regularnie: Origin szykuje Ultimę 9 oraz Ultimę On-Line (zaś po drodze w serii były jeszcze dwie Ultimy Underworld). Sir-Tech przegrywa nieco w tym wyścigu – ukazać ma się dopiero Wizardry 8 (po drodze była wersja **Gold Wizardry 7**). Bezprecedensowym wydarzeniem okazało się wydanie w roku 1996 drugiej (słabej...) części **Empire**. Sequel ukazał się 18 lat po premierze pierwszej części! Jeszcze inna ciekawostka: **Pirates! Gold** została wydana przez MicroProse w 1994 r., w 11 lat po ukazaniu się oryginalnych „piratów". Nie słabnie również popularność włoskich hydraulików: Mario Mario, jako bohater gry **Mario 64**, bije rekordy popularności.

Szukajcie, a znajdziecie. Ten oryginalny, w pełni funkcjonalny automat z Defenderem odkryłem w jakiejś zabitej dechami jadłodajni koło Przemyśla. (Fot. Urszula Faryńska)



Producenci tak mocno wierzą w magię swoich produktów ze starej szkoły, że wydają je czasem w wersji nie zmienionej. W minionym roku ukazał się więc znakomity zestaw Return of the Arcade, zawierający 4 historyczne gry Namco: PacMana, DigDuga, Galaxians i Pole Position. Inną propozycją jest, wydany przez GT Interactive także w końcu ub.r., zestaw Williams Arcade Classics, zawierający m.in.: Defender I i II, Joust, Robotron 2084, Bubbles czy Sinistar. W roku 1995 Activision uraczył nas 3-częściowym zestawem Atari 2600 Classic Games. W każdym z nich ukazały się 4 gry, w tym hity – River Raid czy Pitfall.

Oczywiście są maniacy, którzy próbują zachować pamięć o tamtych czasach. W Saint Louis istniało muzeum maszyn cyfrowych, gdzie można było zagrać na oryginalnych wersjach wszystkich opisanych tu maszyn, ale zbankrutowało, niestety. Bardzo aktywna jest społeczność internetowa, jest sporo stron poświęconych tamtym czasom, liczne newsgroups. Do Stowarzyszenia Zachowania Pamięci O Maszynach Arcade'owych należy niemal 3000 osób z całego świata. Mało? Chyba nie, biorąc pod uwagę, że warunkiem przyjęcia w poczet członków jest posiadanie przynajmniej jednego pudła. Nie należy też zapominać o licznych, półlegalnych emulatorach 8-bitowców, na które są dostępne tysiące gier. Zaś my w Polsce mamy wyjątkową szansę oglądać muzeum na żywo. Wystarczy poszperać w starych salonach gier. Znaleźć tam można rozmaite łakome kąski.

Na koniec celowo zostawiłem sobie „inspiracje", jest to bowiem temat–rzeka. Powiedzmy tylko tyle – w Złotym Wieku narodziły się takie gatunki, jak: gry labiryntowe, platformówki, strzelaniny, gry samochodowe, RPG, gry przygodowe (zarówno graficzne, jak i tekstowe). Powstały gry FPP, pierwsze produkcje na CD-ROMach i pierwsze MUD-y. Właściwie jedyne gatunki gier, które są zupełnie oryginalnym wymysłem współczesności, to strategie czasu rzeczywistego i symulatory lotu. Całą resztę już dawno odkryto.

Po co nam to było

Mówiąc górnolotnie, pamięć o przeszłości jest rzeczą bardzo ważną i dotyczy to również gier komputerowych. Elektroniczna rozrywka to zjawisko o długiej i bogatej tradycji. Chciałem tym tekstem przypomnieć starszym i opowiedzieć młodszym Czytelnikom o tych wspaniałych czasach, kiedy branża rozwijała się szybko i rewolucyjnie, a gracze dopiero poznawali smak zabawy z komputerem, nie wyobrażając sobie nawet, gdzie nas to wszystko może zaprowadzić.

Zacząłem od cytatu z Owidiusza, to i nim zakończę:

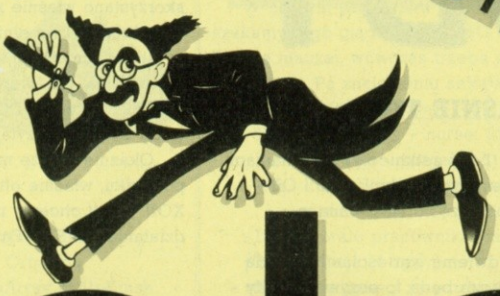
„Potem nastał wiek srebrny, gorszy".

Alex

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

Za treść ogłoszeń
(zwłaszcza w Club Simulator)
redakcja nie odpowiada.
Redakcja zjada nie zamówione maszynopisy
(i nie zwraca) oraz zastrzega sobie prawo do
dokonywania adiustacji i skrótów
(również o głowę).

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW



tete

UKAZUJE SIĘ RAZ W MIESIĄCU

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY
DISKEDITOR DREAM TEAM 44
DIABLO PRE-RELEASE DEMO (PC) 44
FALLEN HAVEN (PC) 44
G-NOME (PC) 45
SIMPARK (PC) 45
THEME HOSPITAL (PC) 45
UFO: ENEMY UNKNOWN (AMIGA) 45
WIZARDRY GOLD (PC) 46
KLUB 3D 47
GILDIA RPG 48
KS GAMBLER 49
EKG,
czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 50
CLUB SIMULATOR 52

ROZWIĄZANIA
LEW LEON - CZ. 2 (PC CD-ROM) 53
TITANIC: ADVENTURE OUT OF TIME (PC CD-ROM) 53

T&T
FIFA SOCCER '96 - CZ. 2 (PC) 54
TEKKEN 2, CIOSY - CZ. 7 (PSX) 55
A-10 Cuba! (PC CD-ROM) 56
C&C: Red Alert Counterstrike (PC CD-ROM) 56
CyberGladiators (PC CD-ROM) 56
Hyperblade (PC CD-ROM) 56
Imperium Galactica (PC CD-ROM) 56
The Need for Speed 2 (PC CD-ROM) 56
Phantasmagoria 2: A Puzzle of Flesh (PC CD-ROM) 56
Quake Mission Pack 1 i 2 (PC CD-ROM) 56
Redneck Rampage - wersja pełna (PC CD-ROM) 56
Shadow Warrior (PC CD-ROM) 56

PRZYPŁYW I ODPŁYW

Ostatnio w TeTe obserwujemy zjawiska pływowe. Miesiąc temu rozwiązania do gier rozepchnęły się tak, że z gniazda... to jest z działu wypadły ciosy do Tekkena 2 oraz Skarbnica Wiedzy KS Gambler. Tym razem z kolei solucje skurczyły się do tego stopnia, że zmieściły się nie tylko „spady" sprzed miesiąca, ale i pokaźna ilość świeżych tipów & trików. Niestety, nie są to tipy wybrane przez Was, bo... wśród nadesłanych głosów nie było żadnych powtórzeń. Nie ukrywam, że z powodu skromnej ich liczby. Przypominam więc, że czekamy na Wasze głosy: **tip do jakiej gry chcielibyście zobaczyć w następnym wydaniu TeTe?** Swoje propozycje przysyłajcie na kartkach pocztowych z dopiskiem „TeTe: tip na życzenie". Każdego 30 dnia danego miesiąca będziemy podsumowywać głosy, a wyniki plebiscytu ogłosimy w najbliższym możliwym numerze.

Zgredaktor

THE NEED FOR SPEED 2 (PC CD-ROM)

W dowolnej chwili wstukaj:
hollywood - dodatkowa trasa,
pioneer - wszystkie tajne samochody zostają wyposażone w bardzo potężny silnik.

Reszta kodów - str. 56.

MOTORACER (PC CD-ROM)

Jako imię wpisz:
CDNALSI - wszystkie tory.
CTEKCOP - kieszonkowe motocykle.
CESREVER - odwraca kierunki.

Komputer powinien zapiszczeć i jeszcze raz zapytać o imię - możesz wtedy wstukać prawdziwe.

WAGES OF WAR (PC)

Ciąg dalszy sztuczki z poprzedniego numeru. Włącz Caps Lock. Naciśnij Enter. Wstukaj BLOOD MONEY i naciśnij Enter - włącza się Cheat Mode i jednocześnie widzisz wszystkie jednostki wroga. Od tej chwili działają następujące kody (opisy dotyczą wybranego w danej chwili najemnika, jeśli nie jest powiedziane inaczej).

SMOKE - 25 granatów dymnych.
TIMERS - 10 ładunków i 10 zapalników czasowych.
911 - 10 apteczek.
MMIN - dodaje 5 minut do czasu misji.
MINE - ustawia minę.
OH DARN - 100 losowych salw z moździerza.
- zapisuje ekran w pliku .pcx.
BILL - broń, amunicja, wyposażenie i przedmioty specjalne.
VERB - po magazynku amunicji każdego typu.
NOUN - zwiększa zdrowie do maksimum.

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

ZIELONO MI - WŁAŚNIE TAK

W szkole średniej zapewne zetknęliście się (bądź zetkniecie) z działaniami logicznymi. Oprócz szeroko stosowanych w matematyce funkcji AND i OR istnieje jeszcze jedna - XOR (eXclusive OR), dość często stosowana w informatyce.

Logika ma to do siebie, że operuje głównie dwiema wartościami: prawdą (1) i fałszem (0). W przypadku komputerowych liczb będą to oczywiście bity - każdą liczbę trzeba będzie przeliczyć na system dwójkowy i dopiero wtedy wykonać działanie.

Przeanalizujmy na przykład działanie 65h XOR D6h. Obie liczby należy naturalnie zamienić na ich odpowiedniki w systemie dwójkowym: 01100101b XOR 11010110b. Podpisujemy jedną pod drugą i tam, gdzie cyfry są takie same, piszemy zero, w przeciwnym wypadku - jedynkę.

	0	1	1	0	0	1	0	1	(65h)
XOR	1	1	0	1	0	1	1	0	(D6h)
	1	0	1	1	0	0	1	1	(B3h)

Otrzymany wynik to 10110011b, czyli w naszym przypadku 65h XOR D6h = B3h.

Najważniejszy dla nas jest fakt, że funkcja XOR jest odwracalna - jeżeli wynik funkcji XOR jeszcze raz poddamy jej działaniu, otrzymamy znowu początkową liczbę! (w zapisie matematycznym mamy: X XOR Y XOR Y = X). Sprawdźcie sami, że B3h XOR D6h = 65h! Dlatego XOR wykorzystuje się tak chętnie do szyfrowania - procedury kodowania i odkodowania są dokładnie takie same, a poza tym bardzo proste w realizacji.

Oczywiście, nie musicie za każdym razem wykonywać tych żmudnych obliczeń! W takim np. DOS Navigatorze kalkulator jest wyposażony w funkcję XOR - wystarczy napisać 65h\0D6h (przed liczbą szesnastkową zaczynającą się od litery trzeba postawić zero) i natychmiast otrzymujemy wynik.

Pliki szyfrowane funkcją XOR występują głównie w różnego rodzaju demkach, jednak były także w niektórych grach, np.: One Must Fall 2097, Screamer i Fallen Haven. Tę ostatnią rozszyfrowujemy w następnym rozdziale.

Marcin Wichary

PS Jeżeli cały plik jest zaszyfrowany funkcją XOR, można czasami posłużyć się programikiem XORFILE dołączanym do Multi Rippera - dostępnym oczywiście w zestawie DDTpack (czyli na Gambler CD).

DZIADKU, JAK GRZEBAĆ W...

Dzisiaj, przy okazji rozważań na temat funkcji XOR, zajmiemy się grą Fallen Haven. Bez zbędnych szczegółów przejdźmy do fazy rozpoznawczej. Zaczynamy nową kampanię („Fallen Haven") i od razu nagrywamy save'a, po czym badamy, w jakim pliku został utworzony.

Okazuje się, że podobnie jak w X-COM czy (o ile dobrze pamiętam) Ultima Underworld, każdy save to osobny katalog (tutaj SAVEGAME.??), w którym znajduje się kilkanaście plików. Wypada więc zbadać, za co każdy z nich odpowiada. Od razu rzucają się w oczy zbiory P???.PAM - po dokładniejszym przyjrzeniu się widać, że to po prostu dane kolejnych prowincji (nazwa każdej z nich zaczyna się od offsetu 0Ch). Ciekawie prezentują się także pliki P1.PAM, P2.PAM oraz P3.PAM. Podpisane Human, Neutral i Alien (offset 2Ch) będą zapewne zawierały ogólne informacje o stronach uczestniczących w konflikcie.

Najprościej będzie chyba zmienić ilość pieniędzy (global credits reserve). Na początku mamy 4255 kredytów - zamieniamy to na system szesnastkowy, odwracamy i szukamy, czy otrzymany ciąg bajtów (9F 10h) nie znajduje się w którymś pliku. Niestety, nie będzie tak łatwo.

Pozostaje nam więc skorzystać z metody porównawczej. Wchodzimy do naszej stolicy, budujemy kawałek drogi i zapisujemy drugiego save'a.

Plik nie jest spakowany (gdyż jego długość nie zmieniła się) ani zaszyfrowany (wtedy większość bajtów zmieniłaby wartości). Mało prawdopodobne, aby postawienie kawałka drogi spowodowało aż takie zmiany, jakie obserwujemy. Tak więc zapewne większość zmienionych bajtów służy zupełnie innym celom i nie miałoby sensu ruszanie ich.

Jak w takim razie odkryć, który offset odpowiada za kasę? Istnieją dwie możliwości: albo zmieniamy po kolei wszystkie podejrzane bajty i sprawdzamy, czy liczba kredytów nie zmieniła się, albo tworzymy jeszcze jeden save (bez budowania czegokolwiek) i sprawdzamy, które bajty zmieniły wartość - właśnie te nie będą nam potrzebne.

Jakikolwiek sposób wybierzecie, okaże się, że poszukiwany offset to 0Ch. Ponieważ kasa jest zazwyczaj zapisywana na czterech bajtach, sprawdzamy także dalsze offsety (aż do 0Fh). I rzeczywiście - bajty, w których zapisana jest ilość pieniędzy, zmieniają się - jednak inaczej, niż oczekiwaliśmy. Wynika z faktu, że szukana wartość jest zaszyfrowana.

Ponieważ niedawno czytaliśmy o funkcji XOR :), sprawdźmy, czy czasem nie skorzystano właśnie z jej usług. Liczba kredytów przeliczona na heksy, odwrócona i uzupełniona zerami do czterech liczb to 9F 10 00 00h. Tymczasem w pliku widnieją bajty C5 55 52 4Fh. Wiemy, że funkcja XOR jest w pełni odwracalna, tak więc pozostaje tylko wykonać działanie 9F100000h XOR C555524Fh (np. w DOS Navigatorze). Jako wynik uzyskamy 5A45524Fh. Wpiszmy to do save'a i wczytajmy go.

Okazuje się, że mamy 0 kredytów. Jak to? - zapytacie. Wszystko jest w porządku, właśnie otrzymaliśmy liczbę, która jest jakby „podstawą" dla funkcji XOR. Jeżeli chcemy mieć maksymalną liczbę kredytów, wystarczy wykonać działanie FFFFFF7Fh XOR 5A45524Fh i podaną liczbę wpisać do save'a.

Marcin Wichary

PS Ciąg dalszy poprawki znajdziecie gdzieś niżej.

KÓŁKO WETERANÓW

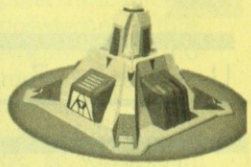
DIABLO PRE-RELEASE DEMO (PC)

Poprawka dotyczy wersji gry umieszczonej na Gambler CD 3/97. Komputer zapisuje save'a jako **GAME00.SAV** w katalogu **C:\WINDOWS\TEMP\SAVE**.

BOHATER

Charakterystyka (w nawiasach podana jest oryginalna nazwa):

5A8h siła (strength now)
5ACh siła (strength base)
5B0h magia (magic now)
5B4h magia (magic base)
5B8h zręczność (dexterity now)
5BCh zręczność (dexterity base)
5C0h witalność (vitality now)
5C4h witalność (vitality base)
5C8h punkty do rozdzielenia (points to distribute)
604h punkty doświadczenia (experience)
60Ch liczba punktów doświadczenia potrzebna do awansu na następny poziom (next level)
614h forsa (gold)



Maksymalna wartość ww. cech to FF FF 7Fh.

600h poziom zaawansowania naszego bohatera (level)
610h klasa zbroi (armor class)

Tutaj z kolei maksymalna wartość to 7Fh.

INWENTARZ

Aby skorygować dane jakiegoś przedmiotu, należy odszukać w save'ie jego nazwę, np. Short Sword. Nazwy przedmiotów na ogół występują w SG po dwa razy.

Jeśli chcemy zwiększyć siłę uderzenia przedmiotu, to postępujemy tak, jak z plikiem tekstowym - dane o sile uderzenia znajdują się zaraz za nazwą przedmiotu w nawiasie.

Jeśli natomiast chcemy zmienić jego wytrzymałość, to - traktując pierwszą literę drugiej nazwy jako 00h - mamy:

+6Bh obecny stan przedmiotu
+6Fh maksymalna wytrzymałość przedmiotu

CZARY

Aby uzyskać wszystkie dostępne czary należy pod offsety 500h...503h wpisać FFh. Z kolei pod offsetami 4DFh...4F8h znajdują się informacje o stopniu znajomości czarów. Maksymalna wartość to 7Fh.

ZDOLNOŚCI

Zdolności to odpowiednik czarów. Możemy np. postawić ścianę ognia bez używania mana. Aby rozwinąć swoje zdolności musimy pod offsety 504h...507h wpisać FFh.

Rex Maverick

FALLEN HAVEN (PC)

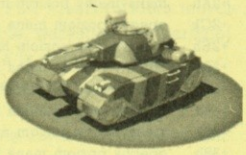
Najpierw należy przejść do katalogu **SAVEGAME.??**, w zależności od tego, w którym slocie zapisaliśmy grę.

W plikach **P???.PAM** znajdują się informacje o kolejnych prowincjach - pod offsetem 0Ch i kolejnymi ukryte są ich nazwy, a od offsetu 60h zapisana jest informacja o „właścicielu" danej prowincji. Ciąg 41 6C 69 65 6E 00 00h to obcy, 48 75 6D 61 6E 00 00h - nasi, natomiast 4E 65 75 74 72 61 6Ch - neutralni. Uwaga! Nie wskazane jest zamienianie terytoriów obcych na nasze (lub neutralne), gdyż gra się „wykrzaczy", natomiast zmiana z Neutral na Human jest już możliwa.

Z kolei w plikach **P?.PDT** mamy informację o graczach (P1 - Human, P2 - Neutral, P3 - Alien). Pod offsetem 0Ch zapisana jest liczba kredytów. Jest ona zaszyfrowana funkcją XOR, lecz wystarczy wpisać 5A 8F C8 74h, aby zyskać okrągły miliard.

Aby natomiast zmienić stopień zaawansowania techniki, pod podane niżej offsety wpisujemy liczby od 01h do 0Ah:

3Ch Energy Efficiency
44h Armor Technology
4Ch Unit Movement
54h Weapon Damage
5Ch Rate of Fire
64h Rocketry



Marcin Wichary

G-Nome (PC)

Grzebiemy w pliku **SGNOME?.SAV**. Pod offsetem 00h mamy numer misji:

01h	1-1: Renegade Mercs	0Ch	3-1: Scorp Crossing
02h	1-2: Drawbridge	0Dh	3-2: CommArray at Ur-Kinsk
03h	1-3: Convoy	0Eh	3-3: Raid on Ur-Ulit
04h	1-4: LATLON	0Fh	3-4: Ur-Alr
05h	1-5: Rescue!	10h	3-5: Ion-Strike
06h	2-1: Dropship Rendezvous	11h	4-1: Captured!
07h	2-2: River Race	12h	4-2: Scorp Defense
08h	2-3: Canyon Maze	13h	4-3: War Zone
09h	2-4: Egger	14h	4-4: General Delivery
0Ah	2-5: The Citadel Approach	15h	4-5: Sheridan's Lair
0Bh	2-6: Battle in the Clouds	16h	4-6: Mano-a-Mano

Johnson

SimPark (PC)

Znajdź w utworzonym save'ie (rozszerzenie **.PRK**) ciąg znaków 'TATS' (4 litery). Zakładając, że pierwsza litera T ma offset +00h, to pod offsetem +24h znajduje się ilość posiadanej gotówki. Można wpisać aż do FF FF FF 7Fh, jednak program i tak obetnie to do 999 999.

Johnson

Theme Hospital (PC)

Przechodzimy do podkatalogu **SAVE** i grzebiemy w pliku **x.Hy**, gdzie **x** to nasze imię, natomiast **y** -numer miejsca, w którym zapisaliśmy grę.

DANE SZPITALA

Poniższe offsety obowiązują dla pierwszego szpitala, dla kolejnych należy dodać odpowiednią ilość razy 4697 (1259h).

61A60h nazwa szpitala
61A95h gotówka (4 bajty; maks. 9999999)
626DEh reputacja szpitala (maks. 1000)

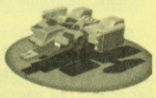
CHOROBY

Aby zmienić dane dotyczące znajomości różnych chorób (okienko Drug Casebook), należy najpierw wybrać z poniższej listy offset odpowiadający danej dolegliwości:

61CCCh	Bloaty Head	61F52h	Kidney Beans
61CF2h	Hairyitis	61F78h	Broken Heart
61D18h	King Complex	61F9Eh	Ruptured Nodules
61D3Eh	Invisibility	61FC4h	TV Personalities
61D64h	Serious Radiation	61FEAh	Infectious Laughter
61D8Ah	Slack Tongue	62010h	Corrugated Ankles
61DB0h	Alien DNA	62036h	Chronic Nosehair
61DD6h	Fractured Bones	6205Ch	3rd Degree Sideburns
61DFCh	Baldness	62082h	Fake Blood
61E22h	Discrete Itching	620A8h	Gastric Ejections
61E48h	Jellyitis	620CEh	The Squits
61E6Eh	Sleeping Illness	620F4h	Iron Lungs
61E94h	Pregnant	6211Ah	Sweaty Palms
61EBAh	Transparency	62140h	Heaped Piles
61EE0h	Uncommon Cold	62166h	Gut Rot
61F06h	Broken Wind	6218Ch	Golf Stones
61F2Ch	Spare Ribs	621B2h	Unexpected Swelling

Zakładając, że wybrany offset to +00h, mamy:

+00h reputation / reputacja (4 bajty)
+10h treatment charge / koszty leczenia (w procentach razy 100)
+14h money earned / zarobione pieniądze (4 bajty)
+1Bh skuteczność leku (jeśli istnieje)
+1Ch czy można leczyć daną chorobę (00h - nie, 01h - tak)
+1Dh czy choroba jest odkryta (00h - nie, 01h - tak)
+1Eh recoveries / liczba wyleczonych osób (2 bajty)
+20h fatalities / liczba zgonów (2 bajty)
+24h turned away / liczba zaniechanych leczeń (2 bajty)

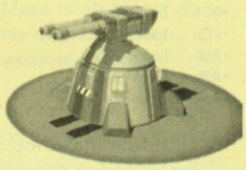


PERSONEL

Tutaj sprawa będzie już nieco trudniejsza. Najpierw należy sprawdzić, ile zarabia osoba, której dane chcemy zmienić. Załóżmy, że jest to 312 dolarów. Przeliczamy tę liczbę na system szesnastkowy, odwracamy (jeżeli suma jest większa niż 255), dopisujemy z przodu cztery zera i uzupełniamy zerami do ośmiu liczb.

W naszym przypadku będą to bajty 00 00 00 00 38 01 00 00h. Teraz szukamy tego ciągu w pliku SG. Powinien wystąpić tylko JEDEN raz - jeżeli będzie inaczej, wówczas trzeba dać pracownikowi podwyżkę i powtórzyć całą procedurę. Po znalezieniu sekwencji liczb zakładamy, że pierwszy bajt pensji (czyli u nas 38h) ma offset +00h i mamy:

-5Eh rodzaj (00h - nurse; 01h - doctor; 02h - handyman; 03h - receptionist; 04h - surgeon)
-4Ah kolor skóry lub włosów (zależy od rodzaju pracownika; spróbujcie wpisać 00h!)
-1Bh morale pracownika (maks. 64h)
+00h pensja (4 bajty)
+0Ch tiredness / zmęczenie (2 bajty; maks. 1000)
+10h cechy charakteryzujące lekarza, suma m.in. następujących wartości:
  +08h junior
  +10h doctor
  +20h surgeon
  +40h psychiatrist
  +80h consultant
+11h cech lekarza ciąg dalszy:
  +01h researcher
+12h ability / zdolności (2 bajty; maks. 1000)
+18h pierwsza litera imienia (w kodzie ASCII; 41h to A, 42h - B, 43h - C itd.)
+19h nazwisko (2 bajty; różne wartości odpowiadają za różne nazwiska)
+21h attention to detail / zwracanie uwagi na szczegóły (maks. 0Ah)



jiMidnite

UFO: Enemy Unknown (Amiga)

Ta poprawka jest kompilacją wielu przeróbek, których autorzy wymienieni są na końcu. Niestety, w nadesłanych poprawkach były poważne różnice (dotyczące nazwy pliku SG). Według niektórych, wszystko jest umiejscowione w pliku SAVEGAME.SAV, inni twierdzą, że w różnych plikach .DAT (jak na PC). Czy istnieją dwie wersje gry? Nie wiem, tymczasem będę się starał podawać obie możliwości.

Marcin Wichary

1. Modyfikujemy plik **SAVEGAME.SAV** w katalogu **GAME_X** (gdzie **X** to numer slotu, od 1 do 5). Ilość pieniędzy znajduje się pod offsetem A781h i zajmuje cztery bajty (najlepiej wpisać 7F FF FF FFh).
2. Kasa znajduje się w pliku **LIGLOB.DAT** na czterech bajtach, poczynając od offsetu 00h.

ŻOŁNIERZE

Plik: **SOLDIER.DAT** (ew. SAVEGAME.SAV).

Zakładając, że pierwsza litera imienia ma offset +00h, poszczególne offsety oznaczają:

-08h liczba „odbębnionych" misji
-06h liczba ukatrupionych UFOków
-04h czas leczenia żołnierza (00h oznacza, że jest zdrowy i zdolny do walki)
+1Ah charakterystyka, zajmująca 10 bajtów (najlepiej wpisać same FFh)
+24h BRAVERY - wpisać 00h lub 01h

BAZY

Plik: BASE.DAT (ew. SAVEGAME.SAV).

Zakładając, że pierwsza litera nazwy bazy ma offset +00h, mamy:

+16h...+39h rodzaj budynków w bazie (36 bajtów; 6×6 kratek):

FFh	puste miejsce	0Ah	Plasma Def.
00h	Access Lift	0Bh	Fusion Ball Def.
01h	Living Quarters	0Ch	Grav Shield
02h	Laboratory	0Dh	Mind Shield
03h	Workshop	0Eh	Psionic Laboratory
04h	Small Radar System	0Fh	Hyper Wave Decoder
05h	Large Radar System	10h	Hangar (lewy górny róg)
06h	Missile Def.	11h	Hangar (prawy górny rog)
07h	General Stores	12h	Hangar (lewy dolny róg)
08h	Alien Containment	13h	Hangar (prawy dolny róg)
09h	Laser Def.		

+3Ah...+5Dh czas potrzebny do ukończenia budowy poszczególnych budynków (zapisanych 36 bajtów wcześniej)

A teraz zawartość magazynów:

+5Eh	Engineers	+64h	Cannon	+6Ch	Stingray Missiles
+5Fh	Scientists	+66h	Fusion Ball Launcher	+6Eh	Avalanche Missiles
+60h	Stingray Launcher	+68h	Laser Cannon	+70h	Cannon Rounds
+62h	Avalanche Launcher	+6Ah	Plasma Beam	+72h	Fussion Balls

+74h	Tank/Cannon	+A6h	Smoke Grenade	+EAh	Floater Corpse
+76h	Tank/Rocket Launcher	+A8h	Proximity Grenade	+ECh	Celatid Corpse
+78h	Tank/Laser Cannon	+AAh	High Explosive	+EEh	Silacoid Corpse
+7Ah	Hoovertank/Plasma	+ACh	Motion Scanner	+F0h	Chryssalid Corpse
+7Ch	Hoovertank/Launcher	+AEh	Medi-Kit	+F2h	Reaper Corpse
+7Eh	Pistol	+B0h	Psi-Amp	+F4h	Sectopod Corpse
+80h	Pistol Clip	+B2h	Stun Rod	+F6h	Cyberdisc Corpse
+82h	Rifle	+B4h	Electro Flare	+100h	UFO Power Source
+84h	Rifle Clip	+C2h	Heavy Plasma	+102h	UFO Navigation
+86h	Heavy Cannon	+C4h	Heavy Plasma Clip	+104h	UFO Construction
+88h	HC-AP Ammo	+C6h	Plasma Rifle	+106h	Alien Food
+8Ah	HC-HE Ammo	+C8h	Plasma Rifle Clip	+108h	Alien Reproduction
+8Ch	HC-I Ammo	+CAh	Plasma Pistol	+10Ah	UFO Entertainmeny
+8Eh	Auto Cannon	+CCh	Plasma Pistol Clip	+10Ch	UFO Surgery
+90h	AC-AP Ammo	+CEh	Blaster Launcher	+10Eh	Examination Room
+92h	AC-HE Ammo	+D0h	Blaster Bomb	+110h	Alien Alloys
+94h	AC-I Ammo	+D2h	Small Launcher	+112h	Alien Habitat
+96h	Rocket Launcher	+D4h	Stun Bomb	+114h	Personal Armour
+98h	Small Rocket	+D6h	Alien Grenade	+116h	Power Suit
+9Ah	Large Rocket	+D8h	Elerium 115	+118h	Flying Suit
+9Ch	In. Rocket	+DAh	Mind Probe	+11Ah	HWP Cannon Shells
+9Eh	Laser Pistol	+E2h	Sectoid Corpse	+11Ch	HWP Rockets
+A0h	Laser Rifle	+E4h	Snakeman Corpse	+11Eh	Fussion Bomb
+A2h	Heavy Laser	+E6h	Ethereal Corpse		
+A4h	Grenade	+E8h	Muton Corpse		

Wszystkie wartości (oprócz dwóch pierwszych) zajmują po dwa bajty.

Dane dotyczące drugiej bazy zaczynają się od offsetu 5A34h - wystarczy dla każdego ww. offsetu dodać +124h.

Adam Gaworek (Wieliczka), Marek Golasz (Chorzów), Marek Grzybek (Tychy), Łukasz Korach (Pleszew), Emilian Sańko-Sawczenko (Łapy), Marcin Szarpak (Pleszew)

Wizardry Gold (PC)

Grzebiemy w pliku o rozszerzeniu **.SGM**. Modyfikacje będą dotyczyły cech bohaterów. Odnajdujemy w pliku imię bohatera i przyjmujemy, że jego pierwsza litera ma offset +00h.

CECHY

+236h	twarz (1 bajt)							
+237h	rasa:							
	00h	human	03h	gnome	06h	lizardman	09h	rawulf
	01h	elf	04h	hobbit	07h	dracon	0Ah	mook
	02h	dwarf	05h	faerie	08h	felpurr		
+238h	płeć (00h - mężczyzna; 01h - kobieta)							
+239h	profesja:							
	00h	fighter	04h	ranger	08h	valkyrie	0Ch	monk
	01h	mage	05h	alchemist	09h	bishop	0Dh	ninja
	02h	priest	06h	bard	0Ah	lord		
	03h	thief	07h	psionic	0Bh	samurai		

+23Ah	RNK - ranga postaci w swojej profesji
+23Bh	stan postaci (00h - normalny; 01h - śpi; 02h - zamieniona w kamień; 03h - nie żyje)
+09h	AGE - wiek postaci (2 bajty; wartość 100 odpowiada mniej więcej 70 latom)
+18h	HP (Hit Points) - obecny poziom zdrowia (2 bajty)
+1Ah	HP (Hit Points) - maksymalny poziom zdrowia (2 bajty)
+1Ch	ST (Stamina) - obecny poziom siły (2 bajty)
+1Eh	ST (Stamina) - maksymalny poziom siły (2 bajty)
+24h	LVL - poziom (2 bajty)
+26h	LIFE - życie (2 bajty)
+0Ch	EXP (Experience Points) - punkty doświadczenia (4 bajty)
+10h	MKS (Moster Kill Statistics) - liczba zabitych stworów (4 bajty)
+14h	GP (Gold Pieces) - posiadane złoto (4 bajty)
+23h	CC (Carrying Capacity) - zdolność dźwigania przedmiotów (maks. 7Fh)
+1B6h	AC (Armor Class) - odporność postaci
+1B7h, +1B8h	współczynniki modyfikujące odporność
+1B9h	odporność głowy
+1BAh	odporność tułowia
+1BBh	odporność nóg
+1BCh	odporność rąk
+1BDh	odporność stóp
+167h...16Fh	bajty opisujące dziewięć możliwych stanów postaci, takich jak np. zatrucie, sparaliżowanie, oślepienie itp.



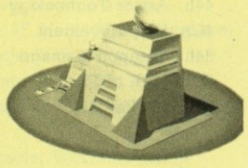
WSPÓŁCZYNNIKI

Wszystkie poniższe dane zapisane są na pojedynczych bajtach:

+170h	STR - Strength	+17Eh	Sling	+18Bh	Reflextion
+171h	INT - Intelligence	+17Fh	Bows	+18Ch	Snake Speed
+172h	PIE - Piety	+180h	Shield	+18Dh	Eagle Eye
+173h	VIT - Vitality	+181h	Hands & Feet	+18Eh	Power Strike
+174h	DEX - Dexterity		**Physical**	+18Fh	Mind Control
+175h	SPD - Speed	+182h	Swimming		**Academia**
+176h	PER - Personality	+183h	Climbing	+190h	Artifacts
+177h	KAR - Karma	+184h	Scouting	+191h	Mythology
	Weaponry	+185h	Music	+192h	Mapping
+178h	Wand & Dagger	+186h	Oratory	+193h	Scribe
+179h	Sword	+187h	Legerdemain	+194h	Diplomacy
+17Ah	Axe	+188h	Skulduggery	+195h	Alchemy
+17Bh	Mace & Flail	+189h	Ninjutsu	+196h	Theology
+17Ch	Pole & Staff		**Personal**	+197h	Theosophy
+17Dh	Throwing	+18Ah	Firearms	+198h	Thaumaturgy
				+199h	Kirijutsu

CZARY

Każda z poniższych danych zapisana jest na dwóch bajtach:



+28h	obecny poziom mana żywiołu ognia
+2Ah	maksymalny poziom mana żywiołu ognia
+2Ch	obecny poziom mana żywiołu wody
+2Eh	maksymalny poziom mana żywiołu wody
+30h	obecny poziom mana żywiołu powietrza
+32h	maksymalny poziom mana żywiołu powietrza
+34h	obecny poziom mana żywiołu ziemi
+36h	maksymalny poziom mana żywiołu ziemi
+38h	obecny poziom mana żywiołu umysłu
+3Ah	maksymalny poziom mana żywiołu umysłu
+3Ch	obecny poziom mana żywiołu wiary
+3Eh	maksymalny poziom mana żywiołu wiary

Pod offsetami +21Eh...+229h zapisane są znane bohaterowi czary - każdy bit to jeden czar. Aby „poznać" wybrane zaklęcia, należy zsumować wartości im odpowiadające, a potem wpisać pod odpowiednie offsety:

offset	wartość	czar	offset	wartość	czar
		Czary Ognia	+224h	01h	Blades
+21Eh	01h	Energy Blast		02h	Armor Plate
	02h	Blinding Flash		04h	Web
	04h	Psionic Fires		08h	Whipping Rocks
	08h	Fireball		10h	Acid Bomb
	10h	Fire Shield		20h	Armormelt
	20h	Dazzling Lights		40h	Crush
	40h	Fire Bomb		80h	Create Life
	80h	Lightning	+225h	01h	Cure Stone
+21Fh	01h	Prismic Missile			**Czary Umysłu**
	02h	Fire Storm		02h	Mental Attack
	04h	Nuclear Blast		04h	Sleep
		Czary Wody		08h	Bless
	08h	Chilling Touch		10h	Charm
	10h	Stamina		20h	Cure Lesser CND
	20h	Terror		40h	Devine Trap
	40h	Weaken		80h	Detect Secret
	80h	Slow	+226h	01h	Identify
+220h	01h	Haste		02h	Confusion
	02h	Cure Paralysis		04h	Watchbell
	04h	Ice Shield		08h	Hold Monsters
	08h	Restfull		10h	Mind Read
	10h	Iceball		20h	Sane Mind
	20h	Paralize		40h	Psionic Blast
	40h	Superman		80h	Illusion
	80h	Deep Freeze	+227h	01h	Wizard Eye
+221h	01h	Draining Cloud		02h	Spooks
	02h	Cure Disease		04h	Death
		Czary Powietrza		08h	Locate Object
	04h	Poison		10h	Mind Flay
	08h	Missile Shield		20h	Locate Person
	10h	Shrill Sound			**Czary Wiary**
	20h	Sting Bomb		40h	Heal Wounds
	40h	Air Pocket		80h	Make Wounds
	80h	Silence	+228h	01h	Magic Missile
+222h	01h	Poison Gas		02h	Dispel Undead
	02h	Cure Poison		04h	Enchanted Blade
	04h	Whirlwind		08h	Blink
	08h	Purify Air		10h	Magic Screen
	10h	Deadly Poison		20h	Conjuration
	20h	Levitate		40h	Anti-Magic
	40h	Toxic Vapors		80h	Remove Curse
	80h	Noxious Fumes	+229h	01h	Health Full
+223h	01h	Asphyxiation		02h	Lifesteal
	02h	Deadly Air		04h	Astral Gate
	04h	Death Cloud		08h	ZAP Undead
		Czary Ziemi		10h	Recharge
	08h	Acid Splash		20h	Word of Death
	10h	Itching Skin		40h	Resurrection
	20h	Armor Shield		80h	Death Wish
	40h	Direction			
	80h	Knock-Knock			

PRZEDMIOTY

Od offsetu +40h mamy dane o bagażu bohatera - są to dwa zestawy po dziesięć rekordów 12-bajtowych. Znaczenie wybranych bajtów każdego rekordu (zakładając, że początek rekordu - tj. bajt o offsecie +40h, +4Ch, +58h, +64h... - ma offset ++00h):

++00h rodzaj rzeczy (2 bajty); 01 00h to Dagger, a 3A 02h - Parchment. Listę przedmiotów znajdziecie w pliku EQUIPLIS.DAT.

++05h typ - oznacza, czy dany przedmiot jest policzalny (00h lub 01h) czy niepoliczalny (02h)

++06h wygląd zewnętrzny (można wpisać dowolną wartość, po upuszczeniu przedmiotu i podniesieniu go gra dobierze prawidłową liczbę)

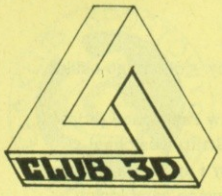
++07h liczba przedmiotów (w przypadku przedmiotów policzalnych)

++08h atrybuty (np. 7Fh - przedmiot z klątwą; 88h - już rozpoznany)

Fubrus [i troszeczkę ja - MW]

Ponieważ rozpisałem się już przy ZIELONO MI... i DZIADKU..., tak więc chciałbym tylko nadmienić, że nagrodę w tym odcinku otrzymuje Fubrus za dokładne poprawki i kilka DOSKONAŁYCH edytorów, które znajdziecie na płytce kompaktowej (w zestawie DDTpack, Gambler CD #7).

Marcin Wichary



Heh... kiedy czytacie te słowa, jest już po Gambleriadzie. Zwycięzcy zwyciężyli, przegrani przegrali, a my rozdaliśmy mnóstwo niesamowitych nagród - w tym 2 konsole PSX i jeszcze kilka innych fajnych zabawek. Oczywiście, wszystkich najbardziej ekscytował Turniej Quake'a [z wyjątkiem tych, których najbardziej fascynował inny turniej - Zgr.]. Obiecuję, że w następnym numerze znajdziecie dokładną relację z wydarzeń na Arenie i to nie tylko z Turnieju. A zapewniam Was, że będzie o czym poczytać.

Chciałbym coś zapowiedzieć. Otóż w numerze wrześniowym Klub zostanie w całości przekazany RooSowi. Zastąpi on mnie przez miesiąc i zapewniam Was, że wywiąże się z tego obowiązku wspaniale. Będzie to odcinek zatytułowany: „Moje życie przy Quake'u, czyli jak zostałem Spawaczem". Znowu Quake. Zbliżamy się powoli do zakończenia User Guide do Q. Okazało się, że pomysł Wam się spodobał i już dostałem odzew. Jak pojawią się informacje dotyczące innych gier niż Q, to zamieszczę.

Tych wszystkich, którzy denerwują się, że stajemy się powoli monotematyczni, odsyłam na stronę grupy dyskusyjnej pl.rec.gry.komputerowe. Obecnie 90% listów nadsyłanych do tej grupy dotyczy tylko jednej gry. Zgadnijcie, jakiej?

I Mistrzostwa Quake World Internet '97

właśnie są w toku (maj). Tak, tak. Z inicjatywy naszego dobrego Bohaterskiego Blondyna RooSa zostały zorganizowane pierwsze mistrzostwa w Quake World. Nieoceniona okazała się pomoc Jarka Łańskiego, który udostępnił dla rozgrywek serwer Chip. Quake World to taka specjalna odmiana Quake'a do grania tylko w Internecie. Pozwala np. połączyć się AŻ 32 (!!!) osobom. W normalnego Q może jednocześnie grać tylko 8 osób.

Zostały rozegrane już pierwsze pojedynki. Walki toczone są jeden na jeden, ale dzięki specjalnym dodatkom do Q grę można obserwować bez włączania się do samej akcji. Podobny system został użyty podczas Gambleriady. Zapewniam Was, że wrażenia są niesamowite. Można w końcu dokładnie obejrzeć, jak to wygląda z zewnątrz. Superzabawa.

Uczestnicy zostali podzieleni na dwie grupy - osoby z niskim pingiem (Low Ping Bastards), czyli takie, które mają szybkie łącza oraz grupa modemowców, czyli takich, którzy grają na... modemie. Na końcu stoczą walki mistrzowie z jednej i drugiej grupy. Oczywiście, ostateczne wyniki zostaną podane w Gamblerze, a jeżeli zostaną nagrane jakieś demka, to znajdą się na Gamblerowym CD. Można powiedzieć, że Klub 3D staje się oraganem prasowym internetowego giercowania w Quake'a.

Pytacie, czy napiszę coś o MDK i czy w ogóle ta gra zalicza się do gier 3D? Oczywiście, że się zalicza. Po prostu świat oglądamy nie oczami bohatera, tylko zza jego pleców. To cała różnica.

Czy MDK jest lepsze?

MDK jest często porównywana do Tomb Raidera albo do Quake'a. Wydaje mi się, że porównania takie nie są trafne - w MDK zastosowano całkiem nową koncepcję gry. Można natomiast porównywać grafikę. Czy MDK jest pod tym względem lepsza od Quake'a, bo chodzi niesamowicie szybko w SVGA? Moim zdaniem, nie. Co prawda, gra rzeczywiście jest płynna nawet na słabszych komputerach, ale nie należy pomijać faktu, że jednak Quake ma znacznie bardziej dokładną i szczegółową grafikę. Podobnie Tomb Raider. MDK oczywiście nie jest prymitywna, ale świat w niej nie jest tak dokładnie odwzorowany jak w tamtych grach. W MDK nie ma czego animować. Poruszamy się przeważnie po dużych przestrzeniach z małą liczbą budynków. Przypomnijcie sobie choćby etap „Cistern" z TR. Gigantyczne pomieszczenie pełne galeryjek, pomostów itp. Do pokazania czegoś takiego potrzebna jest rzeczywiście duża moc obliczeniowa. W MDK takich miejsc nie znajdziecie. Oczywiście, nie znaczy to, że grafika jest gorsza – po prostu inna. Niemniej jestem prawie pewien, że engine Shiny Entertainment nie zdałby egzaminu, gdyby ktoś chciał na nim stworzyć Quake'a.

Czy zauważyliście, że w ciągu ostatnich 5 lat zrobiono mniej niż 10 gier 3D? Nie krzyczcie!!! Już tłumaczę, o co mi chodzi. Najpierw był Wolfenstein. Na jego bazie powstało kilkadziesiąt różnych gier. Były Blake Stone, Corridor 7 i inne. Ale były to tylko kopie. Nic tak naprawdę nowego nie wnosiły. Potem pojawił się Doom. I znowu historia się powtórzyła. Kolejne przełomy to: Descent, System Shock, Dark Forces, Terminator: Future Shock, wreszcie Duke, Tomb Raider i oczywiście Quake. Sami pomyślcie - jakie gry 3D można naprawdę nazwać nowatorskimi? Przecież fakt, że w Rise of the Triad (moim zdaniem, wyjątkowo crapowa gra) facet padał na kolana i błagał o litość nie należy do przełomowych. Poważną zmianą natomiast jest wprowadzenie wielopoziomowości (pierwsza taka gra to chyba System Shock) czy też trójwymiarowe postacie (napierw Descent, potem Terminator: Future Shock). To były prawdziwe zmiany!!! To właśnie takie gry wytyczały kierunek. Wraz ze zmianą sprzętu zmienią się efekty w grach, ale czy pojawi się coś rzeczywiście nowego? To trochę tak jak z muzyką. Czy można wymyślić jeszcze jakiś gatunek, który rzeczywiście będzie oryginalny? Hmmmm.....

No dobra, ponudziłem, pomarudziłem, a teraz czas zabrać się do stałego punktu dzisiejszego programu.

Motto na dziś: „Quake to nie gra. To potężna maszyna do robienia rzeczy, o których graczom się nie śniło..." - Gen. Grzech.

„Śniło, śniło..." - Zgredaktor.

User Guide

Dziś zakończenie opisu broni, jaką można się posługiwać w Quake'u (także grając w Internecie). Wszystko zmienia się jednak strasznie szybko, np. teraz gram już tylko na Quake World, gdzie nie ma modułów, więc nie można używać tych wszytkich śmiesznych zabawek. Ale jak się już coś zaczęło, to należy dokończyć.

Super Nail Gun - chyba pierwsza silna broń w grze. Najlepiej sprawdza się na małe dystanse. Bierzemy gostka w róg i badaddaddaddadadadam.... Jeżeli mamy do tego Quad Damage to tylko badadad... i po ptokach. Trochę trudno trafić w szybko biegnący cel.

Grenade Luncher - zubożona wersja rakietnicy. Mimo to nie należy go całkowicie ignorować. Okazuje się niezastąpiony, kiedy uciekamy krętymi schodami. A poza tym jest to 5 pocisków, które z powodzeniem można wykorzystać właśnie do rakietnicy.

Uwaga 1 - w wersji z Server Modules granatnik można zamienić w wyrzutnię pocisków kierowanych. Takich samych, jakimi strzela np. Vore. Ma to jednak pewne ograniczenia. Po pierwsze, jednocześnie można wystrzelić tylko 4 pociski. Wypuszczenie każdego następnego powoduje detonację pierwszego. Poza tym, jeżeli pociski nie znajdą wrogiego celu, to skierują się do jedynego pozostałego w pobliżu żywego obiektu, czyli... gracza. Jest to wyjątkowo paskudny sposób popełniania samobójstwa.

Uwaga 2 - pociski samonaprowadzające są wolne i słabsze od zwykłych rakiet. Jednak „squadowane" mogą się okazać bronią wyjątkowo zabójczą.

Uwaga 3 - „quadowanie" zwykłego granatnika jest, moim zdaniem, prawie bez sensu. Sytuacje, w których da się go skutecznie użyć, zdarzają się bardzo rzadko.

Rocket Luncher - PODSTAWA. W deathmatchu nie ma broni bardziej poszukiwanej niż rakietnica. Dlatego lamerzy najczęściej „campują" (słowniczek dołączę potem) właśnie w miejscach, w których pojawia się rakietnica. Można to oczywiście wykorzystać przeciwko nim. W każdym razie, skuteczne posługiwanie się tą bronią jest niezbędne, jeśli ktoś chce mieć szanse w grze z ludźmi (lub BOT-ami). Rakietnica ma dwie wady. Po pierwsze, rakiety lecą szybko, ale można ich uniknąć. Dlatego należy zawsze strzelać z pewnym wyprzedzeniem. Druga sprawa - niebezpieczeństwo popełnienia samobójstwa. To mój GŁÓWNY problem. Jeśli przegrywam mecz to głównie dlatego, że strzelam sobie uparcie pod nogi. Należy na to uważać. Oprócz tego pamiętajcie, że jeżeli cel stoi tuż przed Wami i strzelicie mu w twarz, może się to skończyć równie źle dla Was, jak dla niego. Jeżeli w dodatku ON ma 200% zbroi i zdrowia, to WAS może spotkać BARDZO niemiła niespodzianka.

Uwaga 1 - „squadowana" rakietnica to najbardziej zabójcza broń w całej grze. Jedno bezpośrednie trafienie załatwia KAŻDEGO. Jedynym wyjątkiem są oczywiście ci, którzy używają w tym momencie Pentagramu. W momencie posiadania quada należy szczególnie uważać i raczej likwidować przeciwników z większych odległości.

Uwaga 2 - rakietnica jest podstawową bronią, na której można wykonywać skoki. Można też skakać na granatniku, ale jest to strasznie trudne i nieopłacalne. Instrukcje dotyczące skakania znajdą się w następnym odcinku Klubu.

Thunderbolt - zwany popularnie spawarką. Teoretycznie miał być najsilniejszą bronią w grze. Rzeczywiście, może być bardzo niebezpieczny, ale trzeba mieć pewną wprawę w posługiwaniu się nim. Jego główną wadą jest to, że nie strzela pociskami, tylko promieniem. Aby ten promień był naprawdę skuteczny, powinien przez cały czas stykać się z celem, co oznacza, że przez cały czas musimy „trzymać" przeciwnika w wiązce, bo inaczej zmarnujemy tylko prąd. Trochę to przypomina Ghost Busters i ich urządzenia do łapania duchów. Na szczęście, jeżeli przeciwnik nie jest wyjątkowo podpakowany, to nie trzeba długo strzelać. Jeżeli dodatkowo posiadamy quada - huh, huh... Rzadko przeżywa się bezpośrednie starcie ze „squadowaną" spawarą.

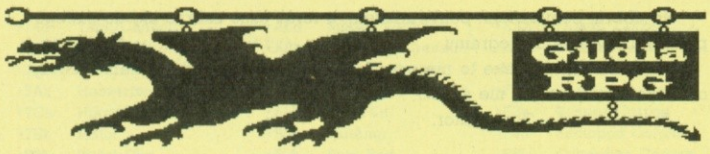
Uwaga 1 - promień ze spawarki ma ograniczoną długość. Nie dziwcie się więc, że nie możecie załatwić facera na drugim końcu mapy.

Uwaga 2 - nie należy używać spawarki pod wodą. Kończy się to wyładowaniem, które likwiduje prawie wszystkich znajdujących się w wodzie graczy. Łącznie ze strzelającym. Nie jest to jednak reguła. Wiele razy zdarzyło mi się przeżyć i to nawet, gdy sam strzelałem. Wystarczy tylko posiadać 200% zdrowia i dobrą zbroję.

No. To tyle na temat charakterystyki broni. Mam nadzieję, że dowiedzieliście się kilku nowych rzeczy. Jak to się mówi: „Człowiek uczy się przez całe życie".

Za miesiąc (jeszcze będę) zacznę dział „Tipy & Triki". Będziecie mogli dowiedzieć się w końcu, co to znaczy „skakać na rakiecie".

ZooltaR 3D
zooltar@lupus.waw.pl
kruszk@sgh.waw.pl



Witam w kolejnym odcinku Gildii. Jak zwykle, zaczynamy od konkursów.

KONKURSY

Oto rozwiązanie konkursu z numeru 5/97:

1. Avatar i Lord British pochodzą z cyklu Ultima.
2. Arcybiskupa Lazarusa spotykamy w grze Diablo.
3. Buggerfallem ironicznie nazwano grę Daggerfall.

I nowy konkurs:

1. Jak brzmi tytuł najdroższej gry role-playing w historii? Dla ułatwienia dodam, że gra nie ukazała się w wersji pecetowej.
2. Akcja jakiej gry rozpoczyna się w mieście Fountain Head?
3. Z ilu maksymalnie członków może się składać drużyna w grze Lands of Lore?

OPOWIADANIE

Kontynujemy nasz cykl opowiadań o tępym barbarzyńcy. W dalszym ciągu czekam na Wasze teksty. Tym razem barbarzyńca o treściwym imieniu Grrub pragnie zostać czarodziejem.

Miłośnik magii

Mistrz Olvin czuł się nieswojo. Nad nim stał potężny barbarzyńca, którego pięść była wielkości mniej więcej całej głowy czarodzieja. W dodatku barbarzyńca był zdenerwowany, o czym świadczyły pełne złości chrumknięcia (czarodziejowi przypominały huk pioruna), którymi pomagał sobie w czasie konwersacji.

- Dlaczego... hrmmm... co? - Olvin po raz kolejny usłyszał to samo pytanie.

- Przyjdź jutro - rzekł czarodziej, który zaniechał już prób tłumaczenia, dlaczego trzydziestoletni barbarzyńca nie może rozpocząć nauki w Szkole Sztuk Tajemnych. Jutro dyżur będzie miał młody Berrig i Olvin liczył na to, że kłopot spadnie na jego głowę.

- Jutro - barbarzyńca zmarszczył brwi w trakcie wielce intensywnego myślenia. - Jutro - dodał z namysłem i na wszelki wypadek zerknął na palce. - Jutro - obiecał.

Olvin odetchnął z ulgą, kiedy zobaczył, że barbarzyńca zbiera się do wyjścia. Ten nagle odwrócił się od progu.

- Grrub - rzekł strasznym głosem.

- Grób?! - Olvin w panice próbował sobie przypomnieć jedno z najsilniejszych zaklęć ofensywnych.

- Ja Grrub - barbarzyńca huknął się w pierś, aż zadudniło.

- Ach tak - zrozumiał czarodziej - dobrze, dobrze, do widzenia. Do jutra.

Grrub wyszedł na rozświetlony porannym blaskiem dziedziniec i spojrzał z góry na trzech młodych adeptów, przyglądających się mu z podziwem i obawą.

- Gdzie tu jest... - zawahał się, gdyż w trakcie wypowiadania trzech pierwszych słów zapomniał, jakie miało być czwarte.

- Gdzie tu jest co? - odważył się w końcu zadać pytanie jeden z adeptów.

- No, takie... no - Grrub wykonał zdecydowane ruchy przy klatce piersiowej.

- Aaa, burdel - ucieszył się jeden z adeptów - prosto i na lewo. Dom z czerwonej cegły.

- Prosto i na lewo - powtórzył barbarzyńca - prosto i na lewo - mruczał idąc (aby nie zapomnieć), aż w końcu stanął przed czerwonym budynkiem.

Zabębnił pięścią w drzwi.

- Grrub! - krzyknął - Grrub! Kobieta!

Drzwi otworzyły się ze skrzypnięciem.

- Patrzcie no, jak go przypiliło - powiedział odźwierny - chodź no osiłku, mam tu coś dla ciebie.

Grrub wszedł i rychło znalazł się w pokoju na górze w ramionach jednej z kurtyzan. Kiedy słońce pochylało się już ku zachodowi, Grrub westchnął z zadowoleniem i przeciągnął się. Kurtyzana otworzyła oczy i spojrzała w okno.

- Już wieczór - słabo szepnęła i spojrzała na barbarzyńcę zamglonym wzrokiem. Przesunęła pieszczotliwie dłonią po jego brzuchu i skierowała wzrok niżej.

- Znowu? Och, mój ty, czarodzieju - powiedziała.

- Grrub! Czarodziej! - przytaknął zadowolony barbarzyńca i zabrał się z powrotem do... hmmm... czarów.

diAblo

LISTY

I. Chciałbym zapytać, co z grą Lands of Lore 2. W Secret Service 3/97 czytałem, że ma wyjść dopiero pod koniec roku, a w ogłoszeniu firmy TomSoft znalazła się już nawet cena tej gry. Co o tym myśleć? Czy gra pojawiła się już? Jeśli nie, to kiedy będzie jej premiera? Którą z mających się ukazać RPG polecasz?

Wasz Thor

Lands of Lore 2 miała się ukazać już dawno temu. W tej chwili (połowa maja) nie ma jednak nic. Nawet wersji alfa, nie mówiąc już o beta. Podawanie cen przy grach, których jeszcze nie ma, to bardzo zły obyczaj rodem z USA. W zachodnich pismach bardzo często spotyka się oferty firm wysyłkowych z podanymi cenami gier, które ukażą się np. dopiero za rok (a czasem w ogóle się nie ukazują). Kiedy Lands of Lore 2 wyjdzie, to zależy tylko od Pana Boga. Dungeon Keeper miał być już półtora roku temu, a pojawił się dopiero teraz.

Trudno polecać gry, których się jeszcze nie widziało, ale właśnie Lands of Lore 2 powinna być megahitem, tak jak i Might & Magic 6 (może pod koniec roku się ukaże). Dużo się mówi o Dungeon Keeper, może też będzie warta grzechu trzecia część Realms of Arkania, czyli Shadow over Riva. Ciekawym pomysłem wydaje się wykorzystanie engine'u z Descent w grze Descent to Undermountain. Jednak nie ma ponoć lepszej gry od Final Fantasy 7 na PSX (na razie jednak tylko w wersji japońskiej; premiera w USA będzie we wrześniu).

II. Witaj o szlachetny i dobry (a może przebiegły i okrutny) Erectusie Magnificusie!

Zwą mnie Demonstenes i miejmy nadzieję (albo nie miejmy), że będę pisał do Ciebie co miesiąc. Gildię czytuję już od dosyć dawna, lecz nigdy nie grałem w rolpleje aż do pamiętnego dnia. Do czeluści mojego pokoju zapukała jakaś postać. W odbiciu na ekranie rozpoznałem, kto to może być. Kaczor. Kaczor z wrodzoną sobie gracją zwalił się na krzesło i dziwnie uśmiechnięty wyciągnął pudełko z kompaktem. Co to? - zapytałem. Zobaczysz - odrzekł i wstał. Podszedł do mojego machinum chaosium (tłokom tłumaczę: peceta) i wcisnął jeden z hieroglifów. Machinum zapiszczało i z czeluści wychyliła się szuflada jak język smoka, którego się rozzłościło. Z uśmiechem na ustach wrzucił płytkę i ponownie nacisnął przycisk. Szuflada z sykiem wróciła na miejsce. Na owym cedeku znajdowała się pełna wersja Wizardry 7. Ponieważ mój sprzęt nie jest najnowszy i nowych gier chodzi na nim mało, przegrałem ją sobie. Od tej pory moje życie zmieniło się: dzień w dzień zagrywam się w to cudo i mistrzostwo świata. Ponieważ na RPG nie znam się za dobrze, czy mógłbyś, o Wielki i Dobry (albo i nie) Erectusie Magnificusie poradzić mi, od jakich gier mam rozpocząć swoją zabawę z role-playing? Twój niegodny sługa i terminator, Demonstenes. Żegnaj i niech piekło/niebo ma Cię w swojej opiece.

Demonstenes

Wizardry 7 to gra, która dorobiła się już legendy i grona wyznawców. Sam grałem w nią ostro przez kilka tygodni. Jeśli chodzi o gry dostępne na polskim rynku, które warto kupić, to przede wszystkim są to: Diablo i Albion (obie w firmie CD-Projekt). Niestety, ani Lands of Lore, ani Stonekeep nie ma już w sprzedaży. W serii klasyki w IPS Computer Group jest Eye of Beholder 3, niestety - najsłabszy z „beholderów", ale za to tani. Gracze z dostępem do Internetu mogą ściągnąć ze strony Sierry (www.sierra.com) pełną (!!!) wersję kultowej gry Betrayal at Krondor.

Na tym zakończymy lipcowy odcinek Gildii. Jeżeli ktoś z Was dysponuje czarem Pokonanie Alergii, to niech go natychmiast przyśle! W zamian oferuję czar Pokonanie Deszczu lub czar Słońce, Słońce Cały Czas. Oba skutecznie działają. Niestety, tylko w okolicach Morza Śródziemnego.

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus

Przypominam o ankiecie na najlepszą grę role-playing. Pierwsza gra na liście otrzymuje 3 punkty, druga 2, a trzecia 1 punkt.

ANKIETA

.....

Imię i nazwisko

.....

.....

.....

Adres

Najlepsze gry role-playing

.....

1.

.....

2.

.....

3.

W pierwszym wydaniu wakacyjnym (lipiec - sierpień - wrzesień) wygospodarowałem miejsce dla dwóch najpopularniejszych sekcji w Klubie. Ten „rozejm" w nieustającej wojnie między nimi zawdzięczamy pomysłowi umieszczenia kącika sportowego na krążku Gamblera. Wprawdzie takie rozwiązanie nie satysfakcjonuje mnie :(, ale na początek dobre i to. A czy będzie kontynuowane? W dużej mierze zależy to od Was. Swoje opinie przysyłajcie... wiecie, gdzie.

Sekcja koszykówki

Rozwiązanie quizu z kwietniowego wydania KSG

Prawidłowe odpowiedzi na pytania za 1 punkt:

1. Earvin „Magic" Johnson
2. Tak
3. Cleveland
4. Śląsk Eska Wrocław (sezon 95/96) i Mazowszanka Pruszków (sezon 96/97). Wystarczyło podać jeden z nich.
5. 3 części

Prawidłowe odpowiedzi na pytania za 2 punkty:

6. Detroit Pistons, San Antonio Spurs, Chicago Bulls
7. Sześciu zawodników
8. Tak

Prawidłowe odpowiedzi na pytania za 3 punkty:

9. Electronic Arts
10. Tak

Największe trudności mieliście z pytaniami numer 8. i 10. JEDYNIE (?!) Krzysztof „Verte" Jagiełowicz z Zielonej Góry na oba odpowiedział prawidłowo. W nagrodę otrzymuje grę NBA Live '97 od firmy IPS Computer Group. Niestety, nie możemy się wywiązać z obietnicy, że nagrodą będzie gra NBA Hangtime (jak podaliśmy w kwietniowym KSG). CD Projekt po dłuższym zastanowieniu zrezygnował ze sprowadzenia na polski rynek tego produktu.

Pytanie ósme dotyczyło gry Tip Off, wydanej przez Anco na Amigę i Atari ST bodaj 6 lat temu. Niestety, nie miała grywalności takiej jak Kick Off, a jej głównymi słabościami były: brak realizmu i słaby system sterowania zawodnikami. Premierze towarzyszył jednak spory rozgłos.

Gra Two on Two (pytanie 10.) rzeczywiście istniała. W swoim czasie cieszyła się nawet uznaniem recenzentów (przełom lat 80. i 90.). Niektórzy z nich stawiali produkt Activision na jednym poziomie z One on One, grą bez wątpienia wyjątkową.

Kristoff, plotący kosze i bzdury

W ostatnim wydaniu sekcji koszykówki (Gambler 4/97) popełniłem dwie fatalne gafy. Za obie ponoszę wyłączną i całkowitą odpowiedzialność.

Po pierwsze, minąłem się z prawdą mówiąc, że gra TV Sports Basketball nie została wydana na PC. Została i po dzień dzisiejszy gości na twardych dyskach niektórych członków KSG.

Po drugie, cytowana przeze mnie „definicja" zagrania alley-oop nie obejmuje wszystkiego, co kryje się pod tym pojęciem. Nie jest to wyłącznie wsad (ten nazywany jest alley-oop jam), ale przyjęcie podania i oddanie rzutu podczas jednego wyskoku, bez kontaktu z podłożem.

Zbulwersowanych przepraszam.

News (PC)

W tegorocznych planach wydawniczych firmy Mindscape znalazły się dwie symulacje koszykówki. Wersję demonstracyjną pierwszej - NCAA Basketball: Final Four 97 znajdziecie na krążku Gamblera CD 4/97. O drugiej wiem tylko tyle, że najprawdopodobniej będzie nosić tytuł International Basketball. Dobre i to, ponieważ pozostałe firmy milczą jak grób na temat pecetowych koszykówek. Może szykują niespodzianki na targi E³ w Atlancie?

Sekcja piłki nożnej

Jak Wam się podoba... Klub, czyli podkopywanie rozejmu

„Dziwne, że ostatnio coraz więcej miejsca w KS Gambler zajmuje koszykówka. Wprawdzie ostatnio mamy prawdziwy BooM! na tę dyscyplinę (sukcesy reprezentacji, rozwój ligi, osiągnięcia w pucharach), ale mimo wszystko, poziom prezentowany przez komputerowe symulatory tego sportu jest mierny! Wszawy NCAA, przegięcie pod nazwą NBA JAM, upiorna NBA Live '96 - wszystkie nie są warte funta kłaków! Nie wiem, w jakim stopniu sytuację zmieni pojawienie się na rynku NBA Live '97 (nie miałem okazji zagrać), ale jeżeli nawet jest to dobry tytuł [a to jest dobry tytuł - Kristoff], to jedna dobra gra koszykarska to stanowczo za mało. Opisujecie ją jako hit, ale po upiornych recenzjach do FIFA '97 a przedtem do Warhammera sam nie wiem, na ile można Wam wierzyć.

Sama koszykówka, mimo że dynamiczna i punkty lecą aż miło, jest jednak daleko mniej efektowna od spotkania piłkarskiego. (Uwaga!!! Nie mówię tu o polskiej Ekstraklasie!) Zagrania z pierwszej piłki, uderzenia ze szczupaka, efektowne dryblingi i zabójcze sztuczki techniczne są daleko bardziej porywające niż najefektowniejszy nawet alley-oop. Kiedy zawodnik staje przed wyzwaniem, przez laików zwanym rzutem karnym, emocje sięgają zenitu - nie to co przed bezosobowym rzutem osobistym. Bramek pada niewiele, ale są prawdziwą ozdobą meczu - na każdą trzeba sobie zapracować celnym podaniem albo perfekcyjnie przeprowadzonym, szybkim kontratakiem. Natomiast w baskecie 150-kilogramowy olbrzym wpycha się pod kosz, odtrącając plecami obrońców, aby włożyć piłkę do kosza - blee! Pokażcie mi finezję, zwinność i technikę u Shaqa! Przecież on pudłuje ok. 50% osobistych! Końcówka meczu koszykarskiego zamienia się w festiwal fauli - aby tylko przetrzymać i aby przeciwnik spudłował osobiste. Zgroza! Poza tym, z koszykówki zrobiła się jedna wielka komercja. Ciągłe reklamy, afery prowokowane w celu zyskania popularności... Mimo to, czasem oglądam jakiś mecz zza Atlantyku.

Oddawanie tak dużej ilości cennego miejsca graczom, którzy roszczą sobie prawa do miana „menedżerów" piłkarskich to straszne przegięcie. W 75% ci delikwenci to ludzie nie mający zielonego pojęcia o taktyce i ogólnie o piłce nożnej. Dowartościowują się poprzez zwycięstwa swych wyimaginowanych drużyn dzięki takim „zagraniom taktycznym": Save/Load, Disk Editor, Game Wizard itp. Koleś, który w ciągu kilkunastu lat kariery zgarnął tyle tytułów (niejaki Paweł O. [patrz Gambler 5/97]), grając cały czas w jednym ustawieniu, powinien albo skasować wszystkie edytory binarne z dysku, albo poszukać switcha zmiany poziomu trudności, albo zrezygnować z gierek dla sześciolatków. Zdaję sobie sprawę, że winę tu ponosi nie rzeczony Paweł, ale raczej Premier Manager 3. Nie ma się co chwalić osiągnięciami w tak łatwej grze.

Co ciekawe, pierwsze doniesienia o PM3 przedstawiały ją jako grę niemożliwą do skończenia. Bzdura! Bzdura, panowie szlachta!

Postuluję o mniej miejsca dla Basketu i Menedżerów (czyżbym wywołał kolejną świętą wojnę?!) - prawdziwy sport to Football (ten z okrągłą piłką oczywiście!)."

LiveWire

Ten list czeka na TWÓJ! komentarz.

News (PC)

Właściciel licencji UEFA, firma **Ocean**, do końca roku zamierza wydać grę o nazwie **UEFA Soccer**. Jon Woods, zastępca dyrektora firmy zapewnia, że licencja zostanie wykorzystana do promocji gry, która będzie zawierać najlepszy engine, jaki kiedykolwiek pojawił się w symulacjach futbolu.

Ubi Soft również pracuje nad piłkarskim symulatorem. Ich produkt będzie nosił wielce zobowiązujący tytuł - **World Class Football**. Wersja alfa gry zostanie zaprezentowana na tegorocznych targach E³.

Po sukcesach na rynku konsol (PlayStation), **Adidas Power Soccer** zagości na naszych pecetach. Autorzy z **Psygnosis** zapowiadają, że grywalność wersji PC nie będzie niższa niż wersji na PSX.

Electronic Arts zakupił na początku tego roku prawa do produkcji oficjalnej gry przyszłorocznych Mistrzostw Świata. I zaraz po tym obwieścił, że nazwie ją **World Cup** i wyda na wszystkie najpopularniejsze platformy: PC, PlayStation, Saturna i Nintendo 64.

Gremlin, najgroźniejszy konkurent EA Sports, szykuje się do ponownego uderzenia. Prace nad **Actua Soccer Club Edition** skończył kilka miesięcy temu (patrz recenzja na str. 22), by skoncentrować się na projekcie **Actua Soccer 2**. Zachodnia prasa już określa go mianem najbardziej oczekiwanej gry sportowej tego roku.

O projekcie wydania **Sensible World of Soccer 2000 (GT Interactive)** wspomniałem już w poprzednim numerze KSG. Nadal wiem tylko tyle, że gra powinna się ukazać w okolicach Gwiazdki '97.

FIFA '97 - sukces czy klapa?

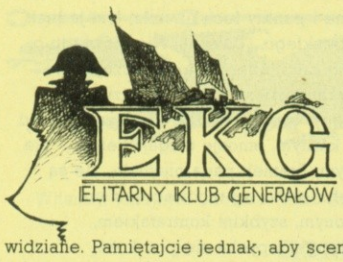
Apel Wielkiego Prezesa Zawsze W Czerni - Alexa i mojej skromnej osoby spotkał się z szerokim odzewem. Do KSG nadeszło dużo wypowiedzi (w tym kilka naprawdę obszernych) na temat prawdziwej wartości programu EA Sports. Przysłaliście też taktyki zwycięstwa.

W rezultacie temat ten powróci na łamy Gamblera w najbliższym czasie. Ptaszki ćwierkają, że ukaże się obszerny opis gry (synteza Waszych listów) na kolorowych stronach miesięcznika elektronicznych szulerów.

Konkurs im. Screamera Drugiego

Rozwiązanie konkursu opublikujemy za miesiąc. Najbardziej zainteresowanych jego wynikami informuję, że znam już fundatora głównej nagrody. Będzie nim IPS Computer Group. Nagroda - Need for Speed 2.

Kristoff, piszący również do lipcowego Cover CD
kristoff@lupus.waw.pl



Motto: Żołnierz ma żyć tak, jak mu każą żyć jego przełożeni.
H.H. Kirst

Przede wszystkim, ponawiam apel o nadsyłanie do EKG materiałów, które mogłyby się znaleźć na krążku CD. Mapy i scenariusze do sławnych gier (tych mniej sławnych też) są mile widziane. Pamiętajcie jednak, aby scenariusze przetestować przed przysłaniem. Doświadczenia z płytek Are You Ready & Alert i Heroes of Might & Magic 2 - Bonus Pack wskazują bowiem, że nawet w komercyjnych dodatkach do gier mogą się znaleźć liczne, kompromitujące błędy. Niestety, w tym wydaniu dyskowego EKG nie znajdziecie rzeczy, które obiecywałem w ubiegłym miesiącu, ale wynika to z godnych ubolewania przyczyn natury technicznej, o których nie będę pisał szczegółowo, bo mnie krew zaleje.

LISTA AWANSÓW

Po wielu miesiącach wreszcie mogę zaprezentować listę awansów. Przypominam, że awans otrzymywała każda osoba, która poprawnie odpowiedziała na pytania konkursowe oraz osoby wyróżniające się korespondencyjną aktywnością. Zdaję sobie sprawę, że owa lista może nie spełniać oczekiwań niektórych z Was. A to z kilku powodów: po pierwsze - część odpowiedzi docierała po terminie, po drugie (najsmutniejsze) - część poprawnych odpowiedzi nie była sygnowana podpisem, po trzecie - nie uwzględniałem odpowiedzi przychodzących w innej formie niż na drukowanych w Gamblerze kuponach, wreszcie po czwarte - zawsze istnieje możliwość, że kartka od Was została połknięta przez pocztę (instytucja ta połknęła ostatnio jedną z nagród).

Niestety, w trakcie przygotowywania bazy danych, gdy przeglądałem raz jeszcze wszystkie odpowiedzi, zdałem sobie sprawę z niesprawiedliwości naszego konkursu. Żal było wyrzucać rozwiązania, których autor poprawnie odpowiedział na bardzo trudne pytania, a popełnił głupi błąd w pytaniach łatwych. Spojrzałem też nieco łagodniejszym wzrokiem na Wasze odpowiedzi i uwzględniłem również takie, którym nie można było odmówić poprawności, choć nie były tym, o czym myślałem. Na przykład, do odpowiedzi na pytanie, co łączy gry Celtic Tales i Uncharted Waters, zaliczałem te mówiące o łączeniu RPG i strategii (poprawna odpowiedź - firma Koei), na duże ustępstwa poszedłem w wypadku cesarza Juliana Apostaty, uwzględniając nawet odpowiedź, że nazywał się on Juliusz (w końcu najważniejsze, że Apostata). Oprócz gry Desert Rats na ZX Spectrum zaliczałem też jako poprawne odpowiedzi mówiące o grach Vulcan i Africa Corps. Tyle tytułem wstępu, czas na awanse obejmujące okres do końca kwietnia 1997.

Awansowany do stopnia kapitana: **Arek Kriszpin**.

Awansowani do stopnia porucznika: **Maciej Sękowski** i **Bartosz Malec**.

Awansowani do stopnia podporucznika: **Konrad Banachewicz, Tomasz Dryll** i **Tomasz Świderski**.

Przypominam, że nasza zabawa potrwa do chwili, aż jedna z osób uzyska stopień generała (a więc jeszcze co najmniej przez cztery miesiące) - zwycięzca otrzyma prawo zredagowania jednego odcinka EKG i pakiet atrakcyjnych gier strategicznych.

KONKURS

Oto prawidłowe odpowiedzi na pytania konkursowe z numeru 5/97:

1. Dwa sposoby poruszania się Paula Atrydy pomiędzy siczami to: lot ornitopterem i jazda na czerwiu.
2. Przygotowywana przez Bullfroga symulacja więzienia to Theme Prison.
3. Kraina Illuria pochodzi z gry Warlords.
4. Tytuł zapowiadanej gry z serii Battleground, która nie będzie nawiązywać do wojny secesyjnej, brzmi: Napoleon in Russia.
5. Słowa te wypowiedział cesarz Witeliusz po bitwie pod Bedriakum.

Ponieważ okres letni nie sprzyja myśleniu, więc i w tym miesiącu pytania będą łatwe. Jak zwykle, ostatnie dotyczy historii, a nie gier komputerowych.

1. Wymień trzy gry strategiczne wydane w wersjach CD, które doczekały się sequeli.
2. Jaki tytuł kryje się w anagramie Can I Wavil Ce Irrma?
3. W jakim świecie toczyć się będzie akcja gry Rebellion?
4. Która z podanych tu gier nie istnieje: Castles, Celtic Tales, Survivors czy Hammer of the Gods?
5. Jakie wydarzenie zostało nazwane IV rozbiorem Polski?

GRY

Command & Conquer: Red Alert

Dziś porady taktyczne autorstwa Łukasza Dłuskiego. [Część dotycząca Aliantów za miesiąc. Sorry Allies, TeTe nie jest z gumy - Zgr.]

„Misje Sowietów:

1. Z samolotów strzelaj w beczki, znajdujące się obok budynków pod kościołem i jednostek, pojawi się grupka żołnierzy. Na zachodzie jest skrzynka z lekami. Przerzuć ludzi na północ i rozwal beczki, postaw kilku żołnierzy obok mostów i zniszcz beczki obok bunkrów. Jeśli zniszczyłeś wszystko i wszystkich, misja powinna się skończyć.
2. Rozwal beczki na moście i zbuduj bazę powietrzną, elektrownię, koszary i przetwórnię. Poślij kogoś na zwiad na północ, zastrzel rakietera. Z całej swojej piechoty zorganizuj dwie grupy i idź na południe, przejdź rzekę i udaj się na zachód, ku złożom rudy. Trzymaj grupy w odległości kwadratu od siebie. Jeśli ktoś się pojawi, w pierwszej kolejności załatw żołnierzy, a potem pojazdy. Następnie zniszcz ciężarówkę (jeśli się pojawi) i wieżyczki. Yakiem zniszcz elektrownię i fabrykę główną.
3. Zabij pierwszego strażnika, a dostaniesz piechotę i grenadierów. Grenadierów poślij na południe, by zniszczyli beczki. Na południu zlikwiduj piechotę wroga. Skieruj wszystkie jednostki na zachód aż do wioski i zorganizuj zasadzkę (ustaw oddziały w klucz). Poślij psy do wioski i szybko je wycofaj (wróg pójdzie za nimi i wpadnie w pułapkę). Kieruj się trochę na wschód, potem na północ przez dolinę. Złapiesz szpiega, który wcześniej uciekł. Grenadier niech zniszczy beczki. Następnie skieruj się na północ i rzuć granatami we wroga. Przesuń wszystkich na zachód i rozwal beczki, dalej na zachód i załatw szpiega.
4. Na zachodzie przy wiosce rozłóż MCV wzdłuż drogi wiodącej do dolnego rogu mapy. Zbuduj elektrownię, koszary i przetwórnię. Z piechoty i psów utwórz strażników. Po zbudowaniu bazy powietrznej poślij samolot szpiegowski w górę ekranu, wykryty tam radar niech rozwalą spadochroniarze. Zbuduj jak najwięcej ciężkich czołgów. Poślij je na północ od generatora stref i zniszcz ciężarówkę, przetwórnie, atakujące czołgi i jeepy oraz fabrykę broni. Zbuduj liczniejszą armię i zakończ sprawę.
5. Na południu drogi zbuduj bazę i postaw radar. Poślij piechotę na północ i rozwal kilka celów. Wyprodukowane czołgi skieruj na północne złoża, aby zniszczyć wrogą ciężarówkę. Wróć do bazy i obroń ją przed nieprzyjacielem. Wrogie wieżyczki zniszcz, budując trzy V2. Przechwyć fabrykę główną (ale nie tykaj przetwórni ani beczek). Zbuduj sześć baz powietrznych i Yaków. Yakami zniszcz przetwórnię na środku wyspy (znajdzie ją samolot szpiegowski). Jednostki z wyspy zniszcz atakami powietrznymi lub ogniem z motorówek . Jeśli zrobisz to ostatnie, będziesz musiał walczyć z niszczycielem i okrętami podwodnymi. Misja kończy się, gdy zginie ostatnia jednostka na wyspie.
6. Uciekaj na zachód, bazę ustaw na brzegu mapy. Za pomocą piechoty i sześciu ciężkich czołgów odbij kilkanaście fal wrogiej piechoty, znajdź przetwórnię, zbuduj trzy bazy powietrzne i zniszcz przetwórnię. Za pomocą trzech V2, czołgów i piechoty rozbij wrogie fortyfikacje. Przejmij fabrykę broni i zbuduj kolejną halę napraw. Przed wyprawą na wschód zreperuj czołgi. Kiedy dotrzesz do głównej wyspy, zaatakują krążowniki. Skoncentruj się na zniszczeniu czołgów z wyspy i przerzuć konwój bezpieczną ścieżką. Misja kończy się, gdy dotrzesz do wyspy.
7. Wszystkich ludzi skieruj szybko przez wschodnie przejście. Kiedy dojdziesz do końca, podpal beczki. Przejdź przez pokój kontrolny na zachodzie i skręć na południe. Rozwal beczki, które usuną z drogi bunkier i psy. Strażnikiem niech zajmą się psy podzielone na cztery grupy. Wejdź na płytki panelu, aby zniszczyć wieżyczki. Idź na zachód, aż do beczek. Dwóch żołnierzy przeciwnika strzeli w nie, wypuść na nich psy. Dalej idź korytarzem (strzelaj w beczki), wróć i goń wrogiego żołnierza, aż go zabijesz. Do każdego terminala wyślij jednego inżyniera. Kilka wieżyczek wyskoczy z ziemi i zabije ich, ale do skończenia misji wystarczy, że doprowadzisz ostatniego inżyniera do terminala.
8. Zbuduj koszary i odeprzyj atak. Następnie zbuduj przetwórnię, fabrykę broni i sześć ciężkich czołgów. Dostaniesz kilka dostaw piechoty. Ustaw facetów z miotaczami ognia z przodu i uważaj na tabliczkę z napisem „This side towards enemy". Barkę wyślij na zwiad wybrzeża. Zabij kolesiów z flarami, czołgi przesuń na północne złoża, załatw stawiacz min i szybko wróć do bazy, żeby obronić ją przed wrogiem. Przejmij elektrownię, zbuduj koszary i przetwórnię oraz wyprodukuj ciężkie czołgi i poślij je za ciężarówkami, aby je zniszczyć. W celu pozbycia się pojazdów wroga użyj taktyki „strzał-ucieczka". Do finalnego ataku użyj V2, aby rozwalić wieżyczki i bunkry. Kiedy zniszczysz wszystko, misja zakończy się.
9. Załatw wrogie jednostki w bazie i wszystko zreperuj. Ciężarówkę poślij na południe. Zbuduj nowoczesną elektrownię i fabrykę broni. Wpuść dwa ciężkie czołgi i inżyniera do wrogiej bazy, budującej się w zachodniej części mapy. Zacznij od fabryki głównej, a skończ na innych budynkach. W tej chwili wróg spróbuje ataku na Twoją pierwszą bazę, wyląduje na plaży i wyśle helikoptery, aby zniszczyć Teslę. Obok kondensatora postaw działa przeciwlotnicze, a czołgami zablokuj plażę. Uważaj na wrogie APC z inżynierami. Zbuduj koszary i wytrenuj rakieterów. Zbuduj fabrykę broni i ciężkie czołgi. Spadochroniarzy spuść na zachodzie na czarną plamę wzdłuż linii, na której leży fabryka broni. Idź na północ, odkrywając most. Z zachodniej bazy rusz jednostki na północ i zniszcz ochronę. Postaw dwa

Mamuty u wjazdu na most. Ciężkim czołgiem jedź na wschód, aż do grupy drzew, gdzie jest kanion (zaminowany, więc posuwaj czołgi po jednym kwadracie). Zostaniesz zaatakowany. Rozwal czołgi i artylerię wroga. Przejdź przez bazę przeciwnika (nie zatrzymując się). Gdy ciężarówka wyjedzie, goń ją ciężkim czołgiem. Gdy dotrze do mostu, dwa Mamuty ją załatwią.

10. Wrogie czołgi zniszcz swoimi czołgami. Pojazdy z konwoju zawsze jadą za najbliższą jednostką. Zostaw jeden czołg z tyłu, a wraz z nimi cały konwój. Działa przeciwlotnicze, rakieterów, piechotę i inne pojazdy wybij Yakami i czołgami. Wieżyczki i statki zniszcz Migami i czołgami. Niszcz również beczki. Do zbadania terenu wykorzystaj samolot szpiegowski. Obok radaru są beczki. Strzel w nie, od razu zniszczysz działo przeciwlotnicze. Potem zniszcz wieżyczkę z powietrza. Idź na zachód przez las (po drodze wszystkich zabijając), na pódwyższeniu jest działo, zniszcz je. Idź na południe i rozwal beczki. Nie zatrzymuj się, aby zaatakować wieżyczkę. Kiedy dojdziesz do dużej polany na południu, zniszcz dolne działo, potem beczki, by pozbyć się środkowego działa. Pojawią się inżynierowie - skieruj ich do wrogiej bazy i przejmij halę napraw i fabrykę główną. Zniszcz statek na północy i południu. Teraz możesz zreperować swoje statki latające. Idź na zachód, na południowej polance rozwal beczki. Dalej dziurą w murze - wykorzystaj czołg pilnujący konwoju (jedź nim na zachód). Misja skończy się, gdy konwój dojedzie do lewego krańca mapy.
11. Bazę zbuduj na północnym zachodzie od miejsca rozpoczęcia misji. Zbuduj przetwórnię i fabrykę broni, do ochrony użyj ciężkich czołgów. Okręty podwodne przesuń na wschód, by zajęły się krążownikami. Do odkrycia mapy użyj resztek transportu. Gdy dorobisz się kilku ciężkich czołgów, jeden poślij na wschód, aby przejechał przez mosty. Zniszcz stawiacz min na złożu (na północ od mostu). Postaw trzy ciężkie czołgi na plaży - wróg zrobi tam inwazję. Migami zniszcz krążowniki na wschodzie, aby przejść bezpiecznie przez mosty. Zbuduj dwie bazy, jedną przy południowym, a drugą przy północnym wybrzeżu. Wyprodukuj pięć lub sześć okrętów na północy i wystaw nowy okręt za każdy stracony na południu. Zniszcz oddziały alianckie w zatoce. Na wyspie, na północnym zachodzie znajduje się skrzynka z 2000 kredytów. Migami i helikopterami zniszcz obronę plaży. W głównym przejściu są miny, zniszcz je atakami helikopterów. Zniszcz działa przeciwlotnicze od zachodu, następnie zniszcz Hindami piechotę i elektrownie, a później wszystko, co ci się nawinie na celownik. Zbuduj kilka ciężkich czołgów. Przeprowadź swoje jednostki przez wąskie przejście na wschodzie. Musisz zniszczyć wszystko, aby skończyć misję.
12. Zniszcz pojazdy wroga, a potem użyj V2, aby pozbyć się wieżyczek. Rozłóż bazę i zbuduj fabrykę broni, koszary i halę napraw. Zbuduj kilka ciężkich czołgów. Grenadierami zbadaj teren. Przesuń czołgi na złoże, na wschód od bazy. Kiedy z transportera wyjdzie stawiacz min, zniszcz go. Zniszcz czołgi i ludzi od strony wyspy. Zaatakuje Cię pięć czołgów z bazy wroga. Przejmij centrum techniczne na południowym zachodzie, dostaniesz GPS. Przejmij bazę, wykorzystując atak czołgów i V2. Gdy pozbędziesz się krążowników i dział, przejmij fabrykę główną i fabrykę broni. Oczyść jezioro z jednostek wodnych. Załaduj do transportera 5 ciężkich czołgów i tyle samo Mamutów, trzy V2 i dwa APC pełne inżynierów. Przejmij trzy centra techniczne.
13. Zniszcz wrogie czołgi, rozładuj MCV i zbuduj przetwórnię, koszary, fabrykę broni, halę napraw, kilku grenadierów, trzy ciężkie czołgi (przenieś je na południe). Zniszcz czołgi i artylerię wroga, jedź aż do końca i zawróć. Zbuduj przetwórnię. Zbuduj bazę podwodną i trochę okrętów, aby zniszczyć statki Aliantów w zatoce na południu. Poślij tam transport z czołgami, aby zniszczyć radar i elektrownie. Zaatakuj bazę wroga. Skręć na północ i rozwal radar. Wyprodukuj następne pojazdy. Gdy Aliantom skończy się ruda, wyślą ciężarówki na północ. Rozwal je, a potem fabrykę broni. Poślij czołgi na północ, potem na zachód, przejdź przez most i jedź aż do obozu wroga za złożami rudy. Zniszcz radar. Na południe od pagórków jest chronosfera. Poślij tam czołgi, zrób ścieżkę i poślij inżynierów, aby ją przejęli. Jeśli misja skończy się niepowodzeniem, musisz przejąć koszary. Zbuduj rakieterów i zniszcz helikoptery atakujące chronosferę. Aby misja się skończyła, musisz zabić wszystkich Aliantów.
14. Jeśli poradzisz sobie z lekkimi czołgami, artylerią i średnimi czołgami wroga, rozłóż MCV. Z Mamutów uczyń obronę przeciwlotniczą. Inne jednostki niszcz za pomocą ciężkich czołgów. Rakietami V2 zniszcz wieżyczki koło mostu na północy od Twojej bazy. Zbuduj fabrykę broni, halę napraw i trochę czołgów. Trzy SAM-y ustaw koło bazy. Zbadaj okolicę, wysyłając czołg. Transportery Aliantów na wybrzeżu zablokuj ciężkimi czołgami. Zbuduj bazę podwodną i sześć łodzi oraz transporter. Krążowniki, które zaatakują Twoją bazę, zniszcz okrętami lub rakietami V2. Okrętami popłyń na północ i zniszcz wrogie jednostki pływające, główną fabrykę wodną i część mostu. W północno-wschodnim rogu zbuduj bazę powietrzną. Niszcz każdą obcą ciężarówkę na wyspie. Poślij przez most na północ od bazy grupę ciężkich czołgów, aby zniszczyć wieżyczki i rakieterów. Zniszcz elektrownie. Rzuć czołgi na zachodnią stronę wyspy, zniszcz elektrownię, ale zostaw fabrykę główną i działa. Do wrogiej bazy od zachodu wpuść ciężkie czołgi, zniszcz rakieterów i piechotę. Zniszcz eskortę niszczycieli czołgami, a potem MiG-ami i Hindami zniszcz krążowniki. Załaduj do transportera 10 ciężkich czołgów i pięć V2. Poślij je na północ wschodnim kanałem i wyładuj na plaży. V2 zniszcz elektrownię. Kieruj się na zachód, niszcząc po drodze wszystko i wszystkich."

Łukasz Dłuski

Heroes of Might&Magic 2

Lista scenariuszy, które mamy do wyboru, jest dosyć bogata (oryginalne scenariusze i Bonus Pack, przygotowany przez firmę Mirage), ale to zrozumiałe, że miłośnicy gry w pewnym momencie zechcą ułożyć własny scenariusz. Taki scenariusz (aby mógł zapewnić wspaniałą zabawę) powinien spełniać kilka kryteriów:

1. Trudność gry: każdy scenariusz powinien zostać tak przygotowany, aby można go było ukończyć również na poziomie impossible (a przynajmniej na poziomie hard). Jednocześnie scenariusz nie może być zbyt łatwy. Doświadczenie uczy, że komputer nie potrafi grać zbyt rozsądnie, dlatego trzeba mu pomóc. Pomoc ta może polegać na:
   a. Rozbudowaniu miast komputera tak, aby zaczynał grę z możliwością powoływania silnych oddziałów.
   b. Przygotowaniu dla komputera bohaterów o zwiększonym doświadczeniu lub zaopatrzonych w artefakty.
   c. Usytuowaniu w pobliżu miast kontrolowanych przez komputer różnych udogodnień (punkty werbunkowe, forty, obozowiska najemników, kopalnie kruszców itp).
2. Świat gry. Pierwsza zasada: prawdziwie interesujący scenariusz można rozegrać dopiero na mapie dużej bądź bardzo dużej. Oczywiście, przygotowanie go jest bardziej czasochłonne, ale i efekty lepsze. W scenariuszu może uczestniczyć od 1 do 5 komputerowych graczy, ale w celu dodatkowego utrudnienia możemy ich połączyć aliansem, co oznacza, że nie będą walczyć między sobą, a wszystkie siły skierują przeciw człowiekowi.
3. Logika gry - bardzo ważny element scenariusza. Nie możemy dopuścić, aby sprawy wymknęły się spod kontroli. Pamiętam scenariusz, w którym zaczynałem grę z jednym duchem (mają zdolność mnożenia się dzięki zabijaniu przeciwników), a po kilkunastu turach miałem już kilka armii po kilkaset duchów każda. Gra, oczywiście, straciła sens. Niedopuszczalne jest też przygotowanie scenariuszy, w których nie możemy „wyjść z dołka". Na przykład, do zbudowania zaawansowanych budowli potrzebujemy kruszców, ale kopalnie są tak silnie chronione, że bez wojsk o wysokiej jakości nie jesteśmy w stanie się do nich przedrzeć. A takie wojska mogą powstać jedynie w zaawansowanych budowlach.
4. Unikanie drobnych usterek (drobnych, lecz denerwujących). Takich np. jak: ustawienie sfinksa, ale nieprzygotowanie dla niego pytania i odpowiedzi, stworzenie miejsc, do których dostęp jest niemożliwy, bo drogę zagradza np. góra czy drzewo, ustawienie drogowskazów, na których nic nie jest napisane.
5. Historia. Nasz scenariusz nie musi opowiadać żadnej historii. Ale może i na pewno wtedy uczyni ją bardziej interesującą. Do stworzenia historii może posłużyć opcja Events. Odpowiednio ją stosując można doprowadzić do tego, że bohaterowie będą otrzymywali pewne informacje, a nawet zlecenia. Przykład: pierwszym wydarzeniem (event) może być list od kogoś, kto pozostawił nam w wyznaczonym miejscu drogocenny prezent. W miejscu tym czekać będzie następna informacja itp. Dzięki wydarze-

ODPOWIEDZI. KONKURS EKG 7/97

.....

Imię i nazwisko

.....

.....

Adres

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

ANKIETA EKG

.....

.....

Najlepsza gra strategiczna

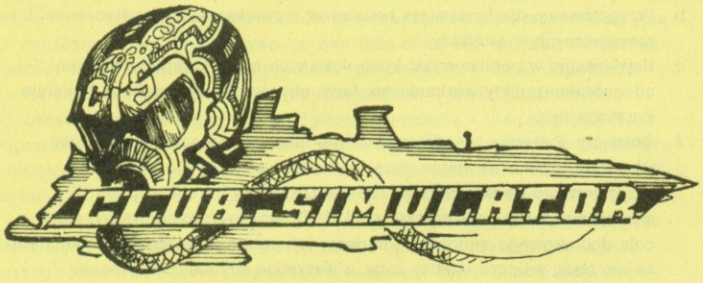
niom możemy też tworzyć atmosferę gry: opowiadać o przeciwnikach i świecie, w którym walczy nasz bohater. Wspaniale można wykorzystać również drogowskazy, na których poza konkretną nazwą może być jakaś wskazówka, np.: „Pod samotną górą znajdziesz magiczny miecz" (trzeba pamiętać, aby takie miejsce potem stworzyć i położyć tam miecz, może jako przedmiot zdobywany podczas wydarzenia).

6. Bez przesady. Trudność gry nie może polegać na tym, że komputerowi stworzy się bohatera z milionem punktów doświadczenia i mającego do dyspozycji np. kilkuset tytanów, po czym gracz będzie długimi miesiącami zbierał wojska, aby takiego mocarza pokonać. Za dobrze zrealizowany scenariusz uważam taki, w którym możemy rozprawić się z przeciwnikiem niejako „z marszu", a więc za pomocą tych sił, które już w naszych zamkach powstały.
7. Walory estetyczne. HoM&M2 to gra o pięknej, drobiazgowej grafice, gra, która daje możliwość stworzenia kolorowego, urozmaiconego i bogatego w szczegóły świata. Aż żal tego nie wykorzystać. Co prawda, nanoszenia na mapę „upiększeń" typu: jeziorka, kwiatuszki, drzewka, kamienie, wiatraki, młyny itp. jest czasochłonne, ale za to jaką satysfakcję daje gra w świecie, który nie jest tylko monotonną, zieloną równiną czy żółtą pustynią.
8. Dodatkowe atrakcje. HoM&M 2 daje kilka możliwości urozmaicenia akcji.

a. Rozpoczęcie gry bez miasta - wtedy w ciągu siedmiu dni musisz zdobyć jakieś miasto. A gdzie ono jest? Czy trafiłeś na optymalne?
b. Rozpoczęcie gry, gdy przeważające siły wroga oblegają nasz zamek - jedynym wyjściem może być pozostawienie zamku, ucieczka i rozpoczęcie budowy imperium w innym miejscu.
c. Wprowadzenie utrudnień - np. pobierany pod koniec każdego tygodnia haracz - czy, przeciwnie, ułatwień - co tydzień otrzymujemy daninę.
d. Takie zapętlenie akcji, że trudno wygrać scenariusz, nie stosując sztuczek. Na przykład: pozostawienie w spokoju pewnych grup wrogów „neutralnych" tak długo, aż zwiększy się liczba wchodzących w ich skład monstrów, a potem zwerbowanie ich dzięki bohaterowi, który rozwinął cechę Diplomatic.

Jeżeli ktoś z Was ma doświadczenie w pisaniu scenariuszy do HoM&M 2, zapraszam do korespondencji.

gen. Bócevau



„Znowu są wakacje, na pewno mam rację, wakacje znowu są...." jak mówią słowa piosenki. A zatem, WITAJCIE! Wszyscy, którzy siedzicie w domu, przed komputerem, i Wy, co zabraliście go ze sobą w góry, nad morze, i Wy nawet, którzy właśnie opalacie się na pontonie, z notebookiem na kolanach, i Wy także, którzy nie zabraliście ze sobą komputera, słowem wszyscy... których łączy jedno - czytacie Klub Symulatorów.

Na początek chciałbym obwieścić, że na rynku są już:

1. **Jet Fighter III** - dobra gra, nie rozpieszczająca realizmem, ale ma zalety: przyjemna oprawa graficzna i wciągająca akcja.
2. **M1A2 Abrams** - symulator tytułowego czołgu firmy Interactive Magic, autora m.in. Air Warrior II.
3. **G-Nome** - gra z rodzaju MechWarriora, dorównująca mu grafiką oraz dźwiękiem, a może nawet przewyższająca go muzyką. Można sterować Mechem, łazić na własnych nogach w gustownym kombinezonie lub dać się wozić transporterem.

Ogłoszenie

Jeśli chcesz dać ogłoszenie na całą Polskę i to za DARMOLA, przyślij je do Klubu Symulatorów. Już my się tym zajmiemy!

podpisano: col. Zgred Killer

Konkursy

„Najsamprzód" odpowiedzi na pytania konkursowe z kwietnia.

1. Był to 19. odcinek Klubu.
2. 300 KM.
3. Advanced Tactical Air Command.
4. MicroProse.
5. Cztery: Test Drive, Test Drive 2, Test Drive 3 i Test Drive: Off-Road.

Nagrodę, symulator ufundowany przez IPS Computer Group, otrzymuje **Łukasz Reluga** z Olsztyna.

„Najsamśrodek" chciałbym ogłosić definitywny koniec konkursu na hymn Klubu. Polecam uwadze poprzednie odcinki i lekturę nagrodzonych zwrotek. Przysyłaliście propozycje o różnej treści i jakości. Z tego jakoś udało mi się wybrać to, co zostało nagrodzone. Ale, powiadam Wam, czasami należy przeczytać swoje, spłodzone wielkim wysiłkiem woli i umysłu, złote myśli i przeanalizować je jeszcze raz. Albo chociaż dać rodzinie do przeczytania. Niech ona w swej łaskawości wyda pierwszy osąd.

„Najsamkoniec" chcę ogłosić nowy konkurs - „Symulator moich marzeń". Odpowiedzi widzę w formie krótkich recenzji, do 3,5 kB. Najlepsze teksty w nagrodę zostaną opublikowane w Klubie, ku chwale ich autorów i Klubu. Być może trafi się jakaś symulowana nagroda rzeczowa. Kto wie?

Tyle o konkursach.

Za fajerą

Oto kolejny tekst autorstwa Pilota Nightmana - jeszcze kilka, a może znajdzie się dla niego jakowyś symulatorek albo prenumerata Gamblera?

„Dzisiaj powrócę do sprawy Grand Prix 2. Dość duży realizm, wspaniała grafika, klimat wyścigów F1 i gigantyczna grywalność - to cechy dzieła MicroProse. Dzięki temu symulatorowi mamy możliwość zmierzyć się z „prawdziwymi" zawodnikami, mamy też szansę udowodnić sobie (i innym - zwłaszcza innym, he, he...), że to właśnie my jesteśmy najlepsi. Tak więc, jeśli chcecie wkomponować kolegów w asfalt, zapoznajcie się, Drodzy „Formularze", z moimi sugestiami.

Najważniejszym parametrem bolidu F1 jest przyczepność kół i zachowanie na zakrętach - to podstawowe prawo rządzące w Grand Prix 2. Na prostej samochody z poszczególnych stajni mają zbliżone prędkości [powiem więcej - Z.K. - takie same, przy tych samych ustawieniach. Samochody w tej grze są bowiem wszystkie takie same, co już na wstępie mocno nadwyręża jej realizm]. Dopiero na ciasnych szykanach można wyprzedzić przeciwnika. Dlatego bardzo istotne jest, aby nigdy nie wchodzić w zakręt z zablokowanymi kołami. Ale jeśli już to się stanie, nie wszystko stracone. Wystarczy na chwilę wcisnąć pedał gazu (znaczy się, popchnąć joya). Samochód nie przyspieszy, a koła zostaną odblokowane. Drugą ważną sprawą jest jazda zgodnie z „ideal line". Czasem rzeczywiście jest to najlepsze rozwiązanie, gdyż na łagodnych zakrętach linia ta wyznacza najkrótszą i najszybszą drogę. Jednak, gdy mamy pokonać ostrą szykanę, nie należy kierować się „superkreską". Straty prędkości będą wtedy duże. Lepiej pojechać „na przełaj", tzn. trzymać się wewnętrznej zakrętu.

Kolejnym problemem, który warto poruszyć, jest kwestia opon. Na starcie nie ma sensu ostro dawać po garach. Niepotrzebnie niszczymy opony, które mają duży wpływ na zachowanie się samochodu na torze. Moim zdaniem, najlepiej wrzucić pierwszy bieg, gdy silnik dochodzi do połowy maksymalnych obrotów, a potem stanowczo, aczkolwiek delikatnie, przyspieszać. Opony nie przegrzeją się i, co nie jest wcale takie rzadkie podczas przygazowania, nie wykręcimy kołowrotka.

Na zakończenie, jak zwykle, kilka drobnych uwag. Nigdy nie hamuj ostro, gdy za Tobą są samochody. Patałachy mają kiepski refleks i bardzo często taki manewr kończysz bez tylnego spojlera. Nie polecam również najeżdżania pojazdów jadących przed Tobą. W najlepszym przypadku odciążysz swój wehikuł o przedni spojler, w najgorszym - nauczysz się latać. Jednak nie wpadaj w panikę - bolid nie jest aż tak kruchy. Umiejętne zepchnięcie konkurencji z toru nie musi zaraz oznaczać czegoś złego (dla Ciebie, he, he...). Pamiętaj, że co nie jest zabronione, jest dozwolone, a czego sędziowie nie widzą - to Cię cieszy!

PS Jeśli komuś się wydaje, że jest dobry, to niech spróbuje pobić mój rekord. Od razu zaznaczam, że wyniki pochodzą z wersji demo z Gamblera CD #2, która nie daje możliwości podrasowania samochodu. Mój najlepszy czas przy trzech okrążeniach na torze Monza wynosi 4 min 46,323 s. Czas najszybszego okrążenia - 1 min 31,6 s. Jeździłem bolidem stajni „Tyrrell - Yamaha".

podpisano: Pilot Nightman

Podsumowanie

Wypada chyba kończyć. Nie zamęczam wobec tego szanownych czytelników-symulantów dalszym ględzeniem i polecam się na przyszłość. Chcę dodać, że jak zwykle czekam na potop korespondecji. A pana Gläsela przepraszam w imieniu własnym i Klubu za opóźnienia w dostawie nagrody. Chciałbym życzyć sobie i nagrodzonym teraz i w przyszłości, aby takie rzeczy więcej się nie zdarzały. Będę naciskał odpowiednie ciało (bynajmniej, nie pedagogiczne) odpowiedzialne za kontakty ze sponsorami. Tyle mogę zrobić.

jak zawsze, Wasz „Ólóbiony" col. Zgred Killer



LEW LEON - CZ. 2 (PC CD-ROM)

KADMAR II

Etap ten to klasyczny labirynt. Oto kilka uwag na drogę: W piramidzie znajdują się niebezpieczne dmuchawy. Jeden rodzaj zabiera Ci energię, drugi zaś gasi świeczkę. W ciemnościach giniesz ze strachu, więc należy jak najszybciej zapalić świeczkę, używając zapałki. Na prawidłowej drodze znajdują się napisy OK. Do pomocy w odnalezieniu prawidłowej drogi służy również kreda. Zaznaczasz nią miejsca, gdzie już byłeś. W środku piramidy znajduje się starożytna piaskowa maszyneria. Aby ją przejść, należy sprawnie i szybko zasuwać po schodach w jedynym możliwym kierunku (innej drogi nie ma). Pamiętaj, że wciskając Alt możesz się czołgać.

Idź w prawo (na niższym poziomie znajduje się kreda), używając pejcza (trzymając Ctrl) na pierścieniu przerzuć się nad przepaścią, i dalej w prawo - dojdziesz do posągu z mieczem. Czołgając się przejdź pod mieczem, lekko w prawo i w dół do starożytnej maszynerii. Aby ją uruchomić, użyj przełącznika. Przejdź przez maszynerię w prawo do rogu piramidy i dalej po schodach w górę, trzymając się cały czas prawego krańca piramidy. Dojdziesz do posągu - windy, wskocz na młot i na wyższy poziom. Idź cały czas do góry, trzymając się raczej prawej strony piramidy. Obejdź wielki posąg z prawej i stań na jego ręce. Z drugiej ręki posągu spadną schody umożliwiające skończenie etapu. Obejdź posąg uważając na posąg z młotem-wahadłem i ostrożnie zejdź po schodach. Z lewej strony posągu do góry nad głową i na lewo - koniec!

RAN

Tu etap jest typowo zręcznościowy - po prostu leć cały czas w prawo. Zwróć jednak uwagę, że celem ataku ptaków nie jest Leon, a czasza balonu. Dobrą metodą jest więc przyczajenie się przy jakieś skałce, a gdy ptaki będą już blisko - ostra „szpula" w górę. Walka z bossem - złowrogim sępem to nieustająca ucieczka przed bombami. I znowu w prawo, i znowu ptaki.

KARA

Idź w prawo, skacząc po miotłach dotrzesz do pierwszej wieży. Tam koniecznie trzeba wziąć bombę. Teraz po miotłach przejdź na drugą wieżę, przeskocz na linę, zabierz bonus i zejdź w dół. Pokonaj szczura. Idź w lewo, aż napotkasz smoka. Uwaga: smok po pokonaniu nie znika, lecz zmienia się w żabę, którą też trzeba pokonać. Blokadę z pali zlikwiduj bombą (pamiętaj, by się nieco odsunąć, inaczej wybuch odbierze Ci sporo energii). Dotarłszy do ruiny wieży znów użyj bomby. Idź w lewo, aż ujrzysz wnętrze wieży (to ta ze słupem). Wskocz do niej i zbierz gwiazdki. Po wylądowaniu na dnie pokonaj szczura. Idź w prawo, tam kolejny raz użyj bomby. Znajdź koronę. Potem szybki slalom pomiędzy ostrzami wyrastającymi z sufitu i podłogi doprowadzi Cię do studni. Wskocz do niej. Gdy tylko znajdziesz się w środku, skręć w lewo - jeśli dobrze się postarasz, to wylądujesz w bocznym korytarzu. Jeśli nie, to spadasz na dno - ale nie martw się, magiczna winda podwiezie cię do wlotu korytarza (co prawda kosztuje to sporo energii). W korytarzu idź w lewo i w dół - zaczną gonić Cię toczące się kule. Możesz ukrywać się przed nimi we wnękach ścian, lub - jeśli jesteś zręczny - uciec przed nimi. W końcu dotrzesz do kuchni. Jeśli lubisz niespodzianki, wejdź do windy obok drzwi, a jeśli chcesz szybko ukończyć etap zacznij przeskakiwać po garnkach (ale tylko wtedy, gdy pokrywka danego garnka się nie unosi) tak długo, aż dotrzesz do zamkniętych drzwi. Za nimi znajduje się kolejny spiskowiec - mag kojot. Uważaj na niego, razi Cię czarami nawet przez ściany! Użyj bomby, by otworzyć drzwi... a potem chwila emocji i odzyskasz następny element korony.

TUNGA

Nie ma szans na to, by „z marszu" pokonać któryś z podetapów (TUNGA I, TUNGA II). Musisz zrobić to metodą „to tu - to tam". Najpierw musisz pójść do TUNGI II. Twoja pierwsza wizyta nie ma na celu pokonania całego etapu, lecz tylko zebranie 3 przedmiotów, które umożliwią Ci pokonanie Tungi I (dzięki czemu uzyskasz przedmiot, który pozwoli Ci ukończyć Tungę II - proste?).

TUNGA II - wizyta pierwsza: Wchodzisz stając na drzewie - na gałęzi nad Tobą znajduje się jajko. Dostaniesz się tam skacząc po gniazdach w lewej części korony kolejnego drzewa. Gwóźdź znajduje się poniżej miejsca wejścia, można się tam dostać korzystając z dwóch górnych ptaków transportowych, latających z lewa na prawo lub z prawa na lewo w dolnej lewej części etapu (uwaga: trafienie na ptaka-platformę możliwe jest tylko w czasie lotu, obrót i zmiana kierunku powodują zniknięcie platformy). Potrzebujesz jeszcze lusterka, które ukryte jest na skale. Skacząc po górnych gniazdach w prawą stronę napotkasz wiszącą platformę-windę. Jeżeli będziesz na niej stał, zacznie zjeżdżać (to przyda się to później) - na razie podskakuj sobie trochę, kierując się w prawo na windzie. Z prawego końca windy (zawieszonej na górze) skocz ostro w prawo - znajdziesz się na platformie skalnej. To tu znajduje się lusterko. Teraz spadaj z powrotem tą samą drogą do punktu wejścia i do TUNGI I.

TUNGA I: idź w prawo i w dół - znajdziesz tyczkę. Wróć do miejsca, gdzie zaczyna się woda (uwaga: tyczkę „uruchamia" się klawiszem nr 8) i użyj tyczki. Przedostaniesz się na drugi brzeg. Przejdź przez wioskę, przeskocz nad ogniskami oraz toczącymi się klocami, dotrzyj do sągu drzewa. Wskocz na jego szczyt. Stamtąd należy przeskoczyć na huśtający się na lianie kamień. Skacząc po kolejnych kamieniach dotrzesz do platformy z pni. Idź do dziury w platformie, przeskocz ją i wyląduj na ostatnim balu. Teraz uwaga: przesuń się maksymalnie ku jego dalszej krawędzi (w górę) i skocz - wylądujesz na pojedynczym klocu drzewa. Stamtąd skok na pobliską małą platformę, a z niej na wiszący na lianie kamień. Kicając po kolejnych kamieniach (uwaga: urywają się!) lądujesz na ostatnim wiszącym głazie (ten się na szczęście nie urywa). Stamtąd skok na platformę-huśtawkę, z niej sus na nieruchomą platformę. Zobaczysz tam linę - wejdź po niej na górę. Stamtąd przeskocz na most wiszący. Koniecznie musisz pokonać go skokami - inaczej spadniesz. Z prawej krawędzi mostu skocz na platformę-huśtawkę, a z niej na drugą. Teraz pełna koncentracja - musisz skoczyć na niewidoczną platformę (też huśtawkę). Widzisz tylko linę, na której się ona kołysze. Metoda pokonywania tej szczególnej przeszkody jest prosta: skacz w momencie, gdy Twoja platforma zaczyna się cofać. W 4 przypadkach na 5 powinieneś trafić na niewidoczną platformę. Skocz z niej w prawo na skalny most, z niego na linę, zejdź w dół i wręcz szefowi wioski znalezione w etapie Tunga II lusterko. W zamian otrzymasz część bożka. I teraz już sprawa jest prosta. Idź cały czas w lewo, wręczając odpowiednim osobom przedmioty (jakie? - pokażą to tabliczki). Dzięki temu możesz bez problemu wrócić do punktu wyjścia (zaznaczonego czerwoną strzałką). Wyjdź (idąc w lewo) z Tungi I, by żegnając się z nią na zawsze wrócić na etap Tunga II.

TUNGA II - wizyta druga: Musisz zdobyć drugą połowę bożka. Znajduje się ona w środkowej grocie w lewym dolnym rogu etapu. Należy powtórnie skorzystać z ptaków transportowych i przedostać się do skalnych grot. Czeka Cię tu krótka, lecz uciążliwa walka z wężami (można je również od biedy przeskoczyć). W lewej części groty znajduje się druga część bożka. W najniższej grocie znajduje się pukawka-dmuchawka, przydatna broń. Wróć po ptakach i po gniazdach na górę (przez wodospad po prawej nie przeskoczysz) na poznaną podczas pierwszej wizyty windę. Windą w dół i skok. Czeka Cię tutaj spotkanie z raczej nieprzyjemną panterą (najłatwiej ją zadmuchać). Po uśpieniu zwierza użyj przy tabliczce młotka i kołka (jako jednego przedmiotu). Fontanna-winda zabierze cię w górę. Wskocz do groty po prawej i we wskazanym miejscu postaw całego bożka. Wpadniesz w tajemne przejście i rozpocznie się finałowy pojedynek.

FINAŁOWY POJEDYNEK to klasyczna zabawa w berka i chowanego jednocześnie. Celem tej zabawy jest złapanie głównego złoczyńcy: złodzieja-szympansa. Znajduje się on na początku w dolnym prawym rogu wiszącej konstrukcji. Uwaga! Aby sprytny szympans nie chował się z powrotem do chatek, należy stojąc w środku chatki użyć maczety i zwalić dach. Następna kryjówka szympansa to chatka powyżej i z lewej (oczywiście napotkane na platformie węże należy potraktować w należyty sposób). Kolejny domek - wyżej w prawo. Następnie do góry na zapadające się platformy i skokami w lewo. To już przedostatnia kryjówka. Potraktuj ją stanowczo i do góry w lewo.

To już koniec zabawy!

Jarek Modrzejewski, Leryx LongSoft



TITANIC: ADVENTURE OUT OF TIME (PC CD-ROM)

Wskazówki ogólne

Na początku gry odszukaj trzy osoby: swojego osobistego stewarda, operatora windy i faceta o imieniu Trask. Zapamiętaj dobrze jak wyglądają i gdzie można ich najłatwiej dopaść. W trakcie gry zawsze możesz się do nich zwrócić o pomoc. Pozostałe postacie w grze są raczej mało rozmowne, albo mówią o swoich własnych sprawach. Na początku gry pójdź również do recepcji (Purser's Office) i zapisz sobie, jakie kabiny zajmują poszczególni pasażerowie. Oszczędzi Ci to później czasu. Gra nie jest na czas, nie musisz się więc spieszyć (pomimo zegarka, który przypomina Ci o upływających godzinach). I na koniec jeszcze jedna ważna sprawa. Pasażerowie Titanika żyją swoim własnym życiem, chodzą po statku i załatwiają własne interesy. Jeżeli nie znajdziesz danej osoby w miejscu, które podałem w rozwiązaniu, poszukaj jej gdzie indziej. Może się również zdarzyć, że coś przebiegnie nieco inaczej niż w poniższym rozwiązaniu - nie wpadaj wtedy w panikę i zajmij się następnymi rzeczami, które należy zrobić.

Rozwiązanie

Obejrzyj dokładnie sprzęty znajdujące się wokół Ciebie. Zignoruj kobietę dobijającą się do Twoich drzwi. Podejdź do biurka i przejrzyj wszystkie pocztówki i dokumenty na nim leżące. Kliknij na zegarku. W chwilę później w dom obok powinna uderzyć bomba, a Ty znajdziesz się na pokładzie Titanica.

Rozejrzyj się po swojej kabinie. Otwórz drzwi i porozmawiaj ze stewardem. Przeczytaj wiadomość, którą Ci dostarczy. Wypytaj go o wszystko, potem zabierz torbę z łóżka, zegarek leżący koło umywalki i otwórz szufladę w komódce. Przeczytaj dokument. Wyjmij z torby klucz i otwórz nim wielki kufer stojący koło stolika. Złóż do kupy gramofon i pokręć korbką. W dolnej szufladzie znajdziesz maszynę szyfrującą - obejrzyj ją sobie. W górnej szufladzie po lewej stronie znajdziesz kopertę - przejrzyj zawartość. Wyjdź z kabiny i włącz mapę. Pójdź do głównej klatki schodowej na pokładzie B. Podejdź do windziarza i wypytaj go o salę gimnastyczną. Potem każ się

zawieźć na pokład A. Po drodze dowiesz się, że Georgia organizuje zabawę na pokładzie D. Gdy wyjdziesz z windy, spotkasz Traska. Porozmawiaj z nim. Idź do sali gimnastycznej i porozmawiaj z Penny. Zapamiętaj, w której kabinie mieszka. Wyjdź na Boat Deck, idź na rufę i porozmawiaj z Georgią. Spróbuj wejść do pokoju z telegrafem (Wireless Room). Zatrzyma Cię oficer. Odpowiadaj kolejno:

„The sea appears calm"
„It's a clear night, but dark"
„What uproar?"
„You don't care for burocrats"
„What war was that?"
„No wonder moonless nights make you jumpy"
„Now, may I visit the wireless room?"

Teraz będziesz mógł wejść do środka. Kliknij na stoliku z maszynerią. Przeczytaj wszystkie telegramy (jeden jest zaszyfrowany, weźmiesz go automatycznie ze sobą). Wróć do kabiny i uruchom maszynę szyfrującą (podłącz dwa kabelki i włącz przełącznik). Ustaw na bębnie numer z telegramu. Teraz wstukaj treść depeszy i kliknij na klawiszu DECODE. Po odczytaniu wiadomości pójdź do Penny i porozmawiaj z nią. W trakcie wędrówek po Titaniku powinieneś natknąć się na dziennikarza, który zaprosi Cię na spotkanie z Zeitlem. Zgódź się. Po rozmowie weź fajkę ze stolika. Wyjdź z kafejki. Spotkasz Daisy, która poprosi Cię o przysługę - pomóż jej. Idź do Smoking Room, przywitaj się z Rivierą i pograj z nim w karty. Znajdź Traska i pokaż mu fajkę. Idź do łaźni, odkręć kurek z wodą i podejdź do lustra. Odczytaj napis i przekaż wiadomość Penny. Zejdź na najniższy pokład, do maszynowni. Przejdź przez pierwszą komnatę i wejdź do pokoju kontrolnego. Zagadnij marynarza, zaoferuj pomoc. Popatrz na tablice kontrolne i kliknij OK. Poproś o wskazówki - dostaniesz instrukcję obsługi kotła parowego. Przeczytaj ją i powiedz, że chcesz ponownie spróbować. Korzystając ze wskazówek w instrukcji ustaw maszyny tak, by strzałka znalazła się na zielonym polu. Teraz marynarz pozwoli Ci przejść. Idź przed siebie, aż do Boiler Room 3. Po drodze spotkasz Vlada. Zgódź się mu pomóc. Zejdź schodkami na dół i odszukaj wsyp węgla nr 4. Wyjmij ze skrzynki książkę. Ukryj ją w skrzynce koło wsypu nr 5. Idź do kabiny A14, weź od Barbicona paczkę i zanieś ją Vladowi. Weź książkę i idź do kabiny Penny. Porozmawiaj z nią.

Idź do recepcji, zapytaj recepcjonistę, czym się martwi i zaoferuj pomoc. Zostaw książkę w sejfie (check in). Idź do pokoju z telegrafem. Po drodze spotkasz Penny. Teraz idź na pokład A. Na promenadzie spotkasz Georgię. Dostaniesz od niej naszyjnik. Idź do pokoju z telegrafem i wyślij wiadomość, stosując się do instrukcji obsługi leżącej na biurku. Przeczytaj nowe telegramy leżące na stole. Idź do recepcji i powiedz, że wysłałeś telegram. Zaproponuj, że pójdziesz i zawiadomisz Thayera. Recepcjonista pójdzie sam, a Ty przez ten czas zajrzyj do spisu ładunku (koło dzwonka). Zwróć uwagę na wpis Lemke & Buechner. Idź do Penny i porozmawiaj z nią. Odeśle Cię z powrotem do recepcji. Dowiesz się, że tym razem recepcjonista szuka zagubionej spinki. Znów zaoferuj pomoc. Idź do głównej klatki schodowej na deku D. Zapytaj Siedelmana, w którym miejscu siedział Strauss. Kliknij na krześle po lewej stronie i weź spinkę. Zagadnie Cię Zeitel - pogadaj z nim. Zanieś spinkę recepcjoniście i zaproponuj, że oddasz ją Straussowi. Gdy recepcjonista odejdzie, weź ze ściany klucz (ten z breloczkiem). Idź do ładowni (przez pokład A i Forecastle Stairs). Idź trzy razy do przodu, potem przejdź przez drzwi na prawo. Zobaczysz samochód. Kliknij na światłach przednich - zapalą się. Ze skrzyni stojącej naprzeciwko samochodu weź obraz. Idź do Penny i porozmawiaj z nią. Odszukaj stewarda - przekaże Ci wiadomość. Idź oddać obraz do sejfu w recepcji.

Idź do Smoking Room i porozmawiaj z Charlesem. Teraz pójdź do kabiny Georgii. Po wyjściu z kabiny udaj się na Scotland Road, odszukaj Conklinga i porozmawiaj z nim. Idź na Poop Deck. Po drodze spotkasz Georgię, potem Hackerów. Porozmawiaj z nimi i powiedz o żądaniach Conklinga. Wróć do Conklinga i zdaj mu sprawę z biegu wydarzeń. Następnie zejdź do kabin trzeciej klasy i odszukaj Troutta. Zrób, co będzie chciał, a potem idź spotkać się z dziewczyną. Idź do Smoking Room i porozmawiaj z Charlesem. Okaże się, że naszyjnik nie jest prawdziwy. Idź do kabiny Sashy. Zagadnij spotkanego marynarza. Kliknij na panelu na ścianie, przekręć przełącznik A14. Gdy Sasha wyjdzie z kabiny, przełącz ponownie przełącznik i wejdź do jego kabiny. Kliknij na ruskiej babce. Kolejna łamigłówka. Oto kombinacja otwierająca (zgodnie z ruchem wskazówek zegara, od góry do dołu):

15: 5-3-2-5
19: 4-7-3-5
12: 3-0-1-8
4: 0-1-1-2

Kliknij na babce, aby ją otworzyć. W środku znajdziesz prawdziwy naszyjnik. Zanieś go do recepcji. Teraz idź na kort do squasha. Powalcz kilka razy z Haderlitzem, prowadząc z nim rozmowę. Gdy już dowiesz się wszystkiego, co Niemiec chciał Ci powiedzieć i dostaniesz pierścień, wyjdź. Zawiadom Penny o rozwoju sytuacji, potem idź na pokład A. Otrzymasz wiadomość. Znajdź Traska i pokaż mu pierścień. Idź porozmawiać z Penny. Koło recepcji na pokładzie D znajdziesz Siedelmanna, pogadaj z nim. Dowiesz się o dziewczynie Haderlitza w kabinie D19. Porozmawiaj z nią i idź do Penny. Idź do sauny i zapytaj oficera, czy możesz przeprowadzić śledztwo. Porozmawiaj ze stewardem i wejdź do elektrycznej sauny. Podnieś kawałek papieru. Pokaż go Traskowi. Idź na Scotland Road. Posuwaj się w kierunku rufy, aż zobaczysz znak na ścianie. Kliknij na nim - pojawi się Jack Hacker i da Ci kolejny kawałek papieru. Ponownie udaj się do Traska i pokaż mu papier. Idź do Parisian Cafe, weź ze stolika paczkę papierosów. Pokaż je Traskowi. Idź do Smoking Room, znajdź Siedelmanna i oddaj mu papierosy. W zamian dostaniesz użyteczne informacje. Idź na Boat Deck. Porozmawiaj z oficerem koło mostka - dowiesz się, że Morrow zgubił okulary. Znajdziesz je na pierwszej platformie, koło rufy. Zanieś je właścicielowi. Wpuści Cię na mostek. Spróbuj zmienić kurs, potem porozmawiaj z Morrowem. Teraz odszukaj marynarza koło szalup 9/10. Porozmawiaj z nim i zapytaj, czy możesz wspiąć się na komin. Idź do Penny i porozmawiaj z nią. Zejdź do maszynowni. Pomóż drugi raz marynarzowi (już wiesz jak). Przepuści Cię dalej. Przy pierwszej okazji skręć w lewo, spuść lanie Vladowi i wejdź na górę. Weź dziennik. Pojawi się Zeitel i będzie Ci groził pistoletem. Spróbuj wykręcić się sianem. Po chwili Titanic wpadnie na górę lodową. Zeitela, niestety, zbytnio to nie przestraszy. Zaofiaruj mu pióro od Penny i szybko zbiegnij na dół, gdy będzie zajęty. Wpadniesz na Vlada.

Po niedługim czasie obudzisz się we własnej kabinie. Gdy usłyszysz pukanie, otwórz drzwi i porozmawiaj z Penny. Teraz zapisz grę, gdyż od tej pory możesz łatwo zginąć. Do wyboru masz kilka wariantów postępowania, poniżej opisany jest najkrótszy. Idź na pokład A, spotkaj się z dziewczyną Haderlitza, która da Ci szal. Odszukaj Traska i pogadaj z nim. Nie rozmawiaj z Zeitelem, jeśli go spotkasz. Zapisz grę. Idź do Smoking Room, porozmawiaj z Rivierą i zagraj w karty o przepustkę na szalupę (postaw w zamian naszyjnik). Przepustka będzie Ci niezbędna, więc jeżeli przegrasz, wczytaj grę i próbuj dalej. Idź na Boat Deck, z nikim po drodze nie rozmawiaj. Teraz odszukaj schody 2 klasy i zejdź w dół, w dalszym ciągu ignorując wszystkie napotkane osoby. Zejdź do maszynowni, potem po schodkach w dół i podejdź do zaworów na ścianie. Porozmawiaj z Vladem i wymień szal na dziennik. Wróć na górę i odszukaj Penny. Porozmawiaj z nią i z marynarzem stojącym obok. Daj mu przepustkę.

I to już koniec gry, przynajmniej w jej najprostszym wydaniu. Na pokładzie statku rozgrywa się bowiem mnóstwo pobocznych intryg. Może się zdarzyć, że nie znajdziesz książki lub malowidła - wtedy cała fabuła toczy się zupełnie innym torem. Również w końcowej części (po uderzeniu w górę lodową) masz okazję wykonać sporo dodatkowych czynności (porozmawiaj z innymi postaciami podczas ewakuacji, a dowiesz się jakich). Jak to wszystko rozegrasz, zależy tylko od Ciebie.

Frogger

Skarbnica Wiedzy KS Gambler

FIFA Soccer '96 - cz. 2 (PC)

D. Jak skutecznie się bronić?

1. Ogólne rady

a. Pamiętaj, że nie wszyscy obrońcy równie skutecznie wykonują wślizgi. Przed meczem przejrzyj charakterystyki swoich piłkarzy i sprawdź, który z nich ma najwyższy współczynnik TACKLE. Gdy bronisz się przed atakami przeciwnika, staraj się wykonywać wślizgi właśnie nim. Kontrolę nad konkretnym zawodnikiem przejmujesz naciskając klawisz ALT.

b. Najlepszym napastnikom przeciwnika rzadko zabiera się piłkę przy pierwszej próbie wślizgu. Dlatego przygotuj się na więcej takich prób i wcześniej zostaw za sterowanym przez siebie graczem co najmniej jednego obrońcę.

c. Aby wzmocnić swoją linię defensywną, możesz skrócić pole gry, po którym poruszają się obrońcy (opcja Team Coverage). Trudniej wtedy ich minąć, gdyż zagęszczają szyki obronne i trzymają się blisko bramki.

2. Wślizg

Aby wślizg okazał się skuteczną bronią przeciw szarżującym napastnikom, trzeba go wykonać w odpowiednim momencie i w odpowiednim kierunku. Najtrudniej wybrać moment wślizgu. Zazwyczaj pożądany efekt przynosi naciśnięcie klawisza CTRL wtedy, gdy znajdujesz się dwa i pół metra od prowadzonej przez przeciwnika piłki. Wszystko jednak zależy od szybkości piłkarzy walczących ze sobą jeden na jednego. Jeżeli chodzi o kierunek, wślizguj się tak, aby po wybiciu piłka turlała się ku innemu Twojemu zawodnikowi. Inaczej Twój wysiłek pójdzie na marne. Tuż przed wykonaniem wślizgu sprawdź, czy masz zabezpieczone tyły. Jeśli nie, warto czasem zostawić walczącego o piłkę obrońcę pod kontrolą komputera, a samemu innym piłkarzem pobiec (wciśnięty klawisz sprintu) na pozycję między nim a bramkarzem.

3. Popchnięcie

Jest to najmniej efektywny sposób bronienia dostępu do bramki. W większości przypadków popchnięcie rywala kończy się otrzymaniem żółtej lub czerwonej kartki. Mimo to miło jest popatrzeć, jak przeciwnik wpierw szybuje w powietrzu, by potem wylądować nosem w trawie.

E Stałe fragmenty gry

1. Rzuty rożne

a. Dośrodkowanie

Kiedy wybijasz rożnego, ustaw celownik (żółte kółko) tuż za drugim słupkiem bramki rywala i dośrodkuj. Z takiego dośrodkowania w 50% przypadków jeden z Twoich zawodników zdobędzie bramkę głową. Tym zawodnikiem możesz sterować osobiście lub pozostawić oddanie strzału komputerowi. Pamiętaj, by nie podkręcać piłki po jej wybiciu.

b. Rogal

Ustaw celownik na wysokości „jedenastki" i drugiego słupka bramki, a potem wykop piłkę. Jak tylko znajdzie się w powietrzu, podkręć ją tak, aby zmierzała w kierunku bramki. Na początku będziesz miał trochę problemów z odpowiednim wprowadzeniem piłki w rotację, ale po kilkunastu próbach co trzeci rogal będzie lądował w siatce bramki przeciwnika.

c. Obrona przed rożnymi

Ustaw jednego lub dwóch Twoich piłkarzy jak najbliżej krótkiego słupka własnej bramki, ale nie na linii bramkowej. Jeżeli przeciwnik dośrodkuje nisko, nie powinieneś mieć problemu z przechwyceniem futbolówki. Jeżeli piłka poleci wysokim lobem, przejmij kontrolę nad piłkarzem znajdującym się najbliżej słupka i naciśnij CTRL (główkowanie). Potem przejmij kontrolę nad zawodnikiem znajdującym się za nim i znowu zagłówkuj, potem nad kolejnym i tak aż do skutku. Nie dość, że ten manewr obronny wykonuje się trudno, to często Twoim obrońcom nie udaje się trafić piłki głową. Dlatego rożny jest jednym z najłatwiejszych sposobów zdobywania goli.

2. Rzuty wolne

a. Dalekie podanie

Gdy wykonujesz rzut wolny gdzieś ze swojej połowy, zawodnicy drużyny przeciwnej są na tyle rozproszeni na całej długości i szerokości boiska, że pozostają spore luki między nimi. Ustaw wtedy Twojego napastnika na równi z ostatnim obrońcą rywala i zagraj do niego piłkę wysokim lobem. Futbolówka prawdopodobnie nie doleci do niego, ale minie większość obrońców. Aby strzelić gola, wystarczy trochę się po nią cofnąć, minąć ostatniego obrońcę i pokonać bramkarza w akcji sam na sam.

b. Strzał bezpośrednio z rzutu wolnego

Jeżeli zostałeś sfaulowany na tyle blisko bramki przeciwnika, że ustawia on mur, ustaw celownik tuż za murem, między ostatnimi dwoma obrońcami tworzącymi jego lewą/prawą stronę. Potem wciśnij klawisz lobu i patrz jak piłka ląduje w siatce. Skuteczność: 60%.

3. Rzuty karne

Do strzelania karnych wybierz swojego najlepszego napastnika. Celuj w prawy górny róg bramki. Bramkarz prawie nigdy nie rzuca się na tyle daleko, żeby zastopować piłkę. Uważaj, aby nie przytrzymywać za długo klawiszy kierunku, bo inaczej piłka trafi w poprzeczkę.

F. Tips & Tricks

1. Dodatkowe drużyny

Aby uruchomić ten utajony tryb gry, naciśnij ikonę „Quit to DOS". W czasie gdy na ekranie lecą końcowe napisy, wpisz „xplay" i naciśnij Enter. Znajdziesz się w menu „Friendly Game", gdzie będziesz mógł wybrać jedną z pięciu dodatkowych drużyn: All Nighters, As Designed, Strontium 90, The Gimps i The Rod Benders. Wielu grających tam zawodników posiada specjalne umiejętności. Na przykład Jason Rupert (Strontium 90) potrafi nadprzyrodzoną mocą przewrócić zawodników drużyny przeciwnej na plecy. Robi to, gdy sterujesz nim będąc w defensywie i naciśniesz klawisz strzału i podania jednocześnie.

2. Ukryte opcje

Aby je uruchomić, przejdź do menu „Friendly Team". Jako drużynę gospodarzy wybierz Vancouver (USA League), a jako drużynę gości - Kanadę (International League). Potem naciśnij CTRL-ALT-INSERT. Na ekranie pojawi się menu z ukrytymi opcjami, gdzie między innymi można ustawić wielkość piłki, wielkość zawodników, ich stroje i osobowość oraz włączyć niewidzialne ściany zamiast końcowych linii boiska. Do ukrytego ekranu powracasz po przez naciśnięcie klawisza F1.

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

TEKKEN 2, CIOSY – CZ. 7 (PSX)

WANG JINREI

Wzrost: 170 cm

Waga: 65 kg

Wiek: 62 lata

Chce pomścić śmierć swojego starego przyjaciela. Może tego dokonać tylko zwyciężając w turnieju Żelaznej Pięści. Jest sub-bossem Jun.

CIOSY SPECJALNE

Karabinowa pięść (49%): ↓, ↘, → + Δ

Niskie kopnięcie (15%): ↓ + ●

Kopnięcie w klatkę piersiową (17%): ↘ + ×

Duży uppercut (18%): ↓ (1 s, puścić), ↓ + Δ

Kopnięcie w twarz (20%): ↓ (1 s, puścić), ↓ + ●

Uderzenie po nogach - chi (25%): ↘ + □ + Δ

Chi (30%): →, → + □ + Δ

CHWYTY

Uderzenie łokciem w plecy (30%): ↘, ↘ (przytrzymać) + Δ + ●

Wywalenie na orbitę (45%): ↘ + Δ, □

Przetoczenie przeciwnika (39%): ↘ (przytrzymać) + □ + × + ●

Kładzenie przeciwnika (35%): Δ + ●

Przerzut przez bark (35%): □ + ×

KONTRA

← (przytrzymać) + □ + ×, albo ← (przytrzymać) + Δ + ●

SUPERATAK

Superuppercut (70%): ←, ← (przytrzymać) + □ i nacisnąć jeszcze raz □ w momencie, w którym Wang podniesie nogę.

Supercios pięścią (100%): ← + □ + Δ

COMBOS

2 hity (25%): ↓ (przytrzymać) + ●, ●

2 hity (33%): ↘ + □, □

2 hity (35%): ↓ + ●, ●

3 hity (39%): □, □, □

2 hity (40%): ↓ + ●, □

3 hity (45%): ●, ↓ (przytrzymać) + ●, ●

3 hity (53%): ↓ (1 s), ↓ + Δ, □, □

3 hity (55%): ●, ↓ + ●, ●

3 hity (60%): ●, ↓ + ●, □

COMBO 10's

10 hitów (81%): Δ, □, □, Δ, ×, ×, Δ, Δ, □, ●, ×

KAZUYA MISHIMA

Wzrost: 181 cm

Waga: 80 kg

Wiek: 26 lat

Od czasu, gdy zrzucił ze skały ojca myśląc, że go zabił, Kazuya przejął kontrolę nad organizacją. Aby potwierdzić swoją dominację, zorganizował nowy turniej. Jest sub-bossem Heihachiego.

CIOSY SPECJALNE

Unik: (0%): →

Hak w brzuch (37%): ↓ (1 s, puścić), ↓ + Δ

Dragon Punch (49%): →, ↓, ↘ + (przytrzymać) + □

Unik i Dragon Punch (49%): →, ↘ (przytrzymać) + □

Podcięcie (20%): →, ↘ + (przytrzymać) + ●

Unik i podcięcie (20%): →, ↘ (przytrzymać) + ●

Kopnięcie obrotowe z wyskoku (25%): ↗ + ●

Hak nogą (30%): →, → + ×

Uppercut w brzuch (30%): →, ↓, ↘ (przytrzymać) + Δ

Unik i uppercut w brzuch (30%): →, ↘ (przytrzymać) + Δ

Podwójny hak nogami (34%): ↓, (puścić), ↓ + ●, ●

CHWYTY

Przewrócenie na ziemię (5%): ↓ + □ + Δ

Podwójne kopnięcie (40%): □ + ×

Wyjechanie z bańki (35%): →, → + □ + Δ

Cios w przeciwnika (35%): Δ + ●

COMBOS

1 hit (25%): ↗ + ●, ●

2 hity (37%): Δ, Δ

3 hity (39%): ↗ + ●, ●, ●, ●

3 hity (40%): □, □, Δ

3 hity (50%): □, Δ, Δ

3 hity (57%): ↓ (1 s, puścić), ↓ + Δ, →, ↓, ↘ (przytrzymać) + ●, ●

2 hity (61%): ↓ (1 s, puścić), ↓ + Δ, →, ↓, ↘ (przytrzymać) + Δ

4 hity (79%): ↓ (1 s, puścić), ↓ + Δ, □, □, Δ,

5 hitów (82%): ↓ (1 s, puścić), ↓ + Δ, ↘ + □, Δ, ↓ (przytrzymać, puścić), ↓ + ●, ●

4 hity (89%): ↓ (1 s., puścić), ↓ + Δ, □, Δ, Δ

SUPERATAKI

Super Dragon Punch (40%): ← + □ + ●

Mega Dragon Punch (80%): ← (przytrzymać) + □ + ●

COMBO 10's

10 hitów (93%): →, → (przytrzymać) + Δ, □, Δ, Δ, ×, ●, ●, □, Δ, □

9 hitów (104%): + Δ, □, ●, ●, Δ, ●, ×, Δ, □

10 hitów (110%): →, → (przytrzymać) + Δ, □, Δ, Δ, ×, ●, ●, ×, Δ, □

KUNIMITSU

Wzrost: 176 sm

Waga: 56 kg

Wiek: nieznany

Jest rywalką Yoshimitsu. Kiedyś była członkiem gangu zorganizowanego

przez cyborga. Walczy, aby pomścić śmierć bliskiej osoby. Co ciekawe, w części pierwszej Kunimitsu była... mężczyzną. Czyżby jakaś operacja? Jest sub-bossem Yoshimitsu.

CIOSY SPECJALNE

Kunimitsu może stosować część ciosów od Yoshimitsu. Należy próbować.
Wykop z kolana (20%): →, → + ●
Podcięcie (12%): ↘ (przytrzymać) + ×
Obrotowy cios pięścią (12%): → + Δ
Koło (40%): →, → + × + ●
Wbicie noża w głowę (30%): ↗ + × + ●

CHWYTY

Łamanie nogi (35%): ↙ (przytrzymać) + □ + ×
Cios pięścią (30%): Δ + ●
Podcięcie (35%): □ + ×

SUPERATAKI

Cios nożem (15%): ↙ + Δ
Cios nożem w nerki (25%): →, →, Δ
Cios nożem w brzuch (22%): ← + Δ

COMBOS

1 hit (35%): ×, ●
5 hitów (36%): ↙, ← (przytrzymać) + ×, ×, ×, ×, ×
5 hitów (44%): ← (przytrzymać) + □, □ (przytrzymać) + ×, ×, → (przytrzymać) + ●
3 hity (60%): ●, ●, ●
6 hitów (60%): ← (przytrzymać) + □, □, □, □, □, □
2 hity (80%): →, → + × + ●, □ + Δ

COMBO 10's

10 hitów (96%): □, Δ, □, ●, ●, ●, □, Δ, ×, Δ

ROGER & ALEX

Wszystkie dane nieznane.

Zdecydowanie najdziwniejsze postacie w grze. Jeden to Raptor, a drugi - kangur. Co oni tu robią?

CIOSY SPECJALNE

Niskie kopnięcie (17%): ↓ (2 s), ↘ (przytrzymać) + × albo ↓ + × + ●
Uppercut (20%): →, → + Δ
Podwójny cios rękami z wyskoku (25%): × + ●
Proste kopnięcie (30%): →, → + ●
Wyskok do przodu ze złączonymi nogami (30%): ← + × + ●
Uppercut w brzuch (10%): →, →, Δ
Hak w wątrobę (20%): ↓ (1 sek.) ↘ + Δ
Potężny cios pięścią (30%): →, □
Nurkowanie (15%): →, → + □ + Δ
Uppercut w twarz (35%): →, ↓, ↘ (przytrzymać) + Δ
Dragon Punch (50%): →, ↓, ↘ (przytrzymać) + □
Cios ogonem (17%): ↗ + ×
Kolejny dziwny cios (35%): → + □ + Δ

CHWYTY

Karmienie kolanem (30%): Δ + ●
DDT (55%): ↗, ↗ (przytrzymać) + □ + Δ
Nożyce na głowę (65%): ↘ + × + ●
Egzekucja (30%): □ + ×
Pile Driver (65%): ↗, → (przytrzymać) + □ + Δ
Karuzela śmierci (70%): →, ←, ↗, ↓, ↘, → (przytrzymać) + □

SUPERATAK

Supercios pięścią (100%): ← (przytrzymać) + □

COMBOS

2 hity (30%): → + □, Δ
4 hity (38%): ↓ (2 s), ↘ (przytrzymać) + ×, ×, ×, × albo ↓ + × + ●, ●, ●, ●
3 hity (40%): → + □, Δ, □
2 hity (47%): ← + × + ●, ●, ×, ●, ×, ●
2 hity (47%): ← + × + ●, □, ●, ×, ●, ×, ●
3 hity (51%): ↗ + ●, ×, ●, ×, ●
5 hitów (70%): →, → (przytrzymać) + □, Δ, □, Δ, □

Zooltar

A-10 Cuba! (PC CD-ROM)

Po włączeniu niezniszczalności (invincible aircraft) jednoczesne naciśnięcie klawiszy Control i Tab zwiększa wysokość o 500 stóp.

C&C: Red Alert Counterstrike (PC CD-ROM)

Gdy pojawi się ekran menu (New Mission, Load Game itp.), naciśnij lewy Shift i, trzymając go, kliknij lewym klawiszem myszy na głośniku w prawym górnym rogu. Rozpoczną się ant missions.

CyberGladiators (PC CD-ROM)

Ten cheat pozwala zagrać dwoma dodatkowymi zawodnikami. Zaznacz Master Pain i naciśnij SK, PP i PK - masz dostęp do Carnigore. Po zaznaczeniu Psycloppsa naciśnięcie PK, PP, SK i PP daje dostęp do Schrappa.

Hyperblade (PC CD-ROM)

MDMKSB - zwiększa siłę ataku i odporność na ataki przeciwników.
POTATO - zmniejsza rozmiary zawodnika.
SHUIN - dostęp do ukrytej drużyny.
GORILLA - dostęp do goryli.
SPICYBRAINS - gramy w Australii.

Imperium Galactica (PC CD-ROM)

Podczas gry trzymając wciśnięty Shift wstukaj KAROLY - włączą się cheaty. Teraz możesz nacisnąć:
c - wszystki kolonie i wynalazki,
v - dorzuca 100 tys. kredytów.

The Need for Speed 2 (PC CD-ROM)

W dowolnej chwili wstukaj:

hollywood - dodatkowa trasa,
pioneer - wszystkie tajne samochody zostają wyposażone w bardzo potężny silnik,
bus - Amerykański Żółty Autobus Szkolny,
semi - wielka ciężarówka bez naczepy,
armytruck - ciężarówka wojskowa,
vwbug - garbus,
volvo - Volvo Kombi,
bmw - zgadnij...
mercedes - też zgadnij,
miata - Mazda MX5 Miata,
jeepyj - Jeep YJ,
quattro - Audi Quattro,
vanagon - VW Kombi,
landcruiser - Toyota Land Cruiser.

Phantasmagoria 2: A Puzzle of Flesh (PC CD-ROM)

W mieszkaniu Curtisa: obróć się w stronę półki z książkami. Po prawej stronie ekranu jest radio. Kliknij na nim 10 razy. Otworzy się „szafa grająca" ze wszystkimi muzyczkami z gry.

W tym samym położeniu, trzymając Control i Alt, kliknij na książce leżącej na stoliczku. Dowiesz się, co Curtis lubi czytać. W każdym rozdziale gry jest to inna książka.

Obróć się w stronę klatki Bloba. Trzymając Control i Alt kliknij na obrazie wiszącym na ścianie w lewym górnym rogu.

W pomieszczeniach WynTech: idź do pokoju zaopatrzeniowo-sieciowego (supply-network room). Kliknij pięć razy śrubokrętem na Curtisie, a potem raz - jego portfelem. W biurze WynTech, kiedy zobaczysz przód chłodziarki z wodą, przytrzymaj Alt i kliknij na pępku Curtisa.

Zaloguj się do komputera Curtisa jako Trevor Barnes, hasło - BELLYBUTTON. Masz dostęp do konta Trewora i możesz sobie zagrać w jego denne gierki wideo.

Quake Mission Pack 1 i 2 (PC CD-ROM)

Aby skoczyć na inny poziom, wstukaj w konsoli MAP (i spację) oraz:
W Scourge of Armagon - HIPExMy.
W Dissolution of Eternity - RxMy; ostatni poziom to R2M8.
x to numer epizodu, y - numer poziomu.
PS Nie zapomnij nacisnąć Enter :)

Redneck Rampage - wersja pełna (PC CD-ROM)

W czasie gry wstukaj następujące kody, poprzedzając je RED (np. wstukaj REDALL, aby otrzymać wszystko):

ALL - dostajesz wszystkiego do pełna (klucze, amunicja, zdrowie itd.).
CLIP - włącza i wyłącza przechodzenie przez ściany.
FUCKNGOxyy - skok na inny poziom (x - numer epizodu, yy - numer poziomu).
GUNS - cała broń palna.
INVENTORY - inventory do pełna.
ITEMS - wszystkie przedmioty.
KEYS - wszystkie klucze.
MONSTERS - włącza i wyłącza przeciwników.
MOONSHINE - włąca i wyłącza tryb „moonshine" (bimbrowy).
RATE - pokazuje framerate.
SHOWMAP - włącza i wyłącza mapę.
SKILLx - zmienia poziom trudności (x od 1 do 4).
UNLOCK - wszystkie otwarte zamki zamykają się, a zamknięte - otwierają.
VIEW - widok z zewnątrz (jak F7).

Shadow Warrior (PC CD-ROM)

Włącz tryb rozmowy (naciskając t) i wstukaj:
swchan - nieśmiertelność,
swgimme - wszystkie przedmioty,
swghost - przechodzenie przez ściany,
swgreed - włącza wszystkie powyższe cheaty,
swtrekxy - skok do epizodu x, na poziom y,
swloc - pokazuje pozycję,
swmap - włącza i wyłącza automapowanie,
swres - zmiana rozdzielczości,
swstart - idziesz na start,
swtrix - włącza „bunny rockets",
winpachinko - zawsze wygrywasz w pączinko,
quit - wyjście z gry.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

GWARANTUJEMY

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

Zachęcamy do zamawiania naszych czasopism.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

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



Cena kioskowa: 2,60 zł

PRENUMERATA LUPUSA

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

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

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

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



Dla Prenumeratorów LUPUSA - ENTER specjalny - GRATIS!

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

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
ENTER **32 zł**
zamiast 42 zł

ENTER CD **88 zł**

Promocja do 31.08.97 r.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
ENTER - za 12 wydań (cały rok) 116 zł
ENTER CD - za 12 wydań 172 zł

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



Cena kioskowa: 3,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 120 zł

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



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

PRENUMERATA LUPUSA

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

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

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

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

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

Kupon nr 7 ważny do: 31.07.97 r.

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

	liczba pren.	cena prenumerat.	kwota za prenumerata(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 33,0 zł		
		26 wydań 62,0 zł		
ENTER		12 wydań 32,0 zł		
ENTER CD		12 wydań 88,0 zł		
GAMBLER		12 wydań 34,0 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 100,0 zł		
AMIGA		12 wydań 36,0 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,0 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40,0 zł		
NET FORUM		6 wydań 23,0 zł		
UNIX FORUM		6 wydań 23,0 zł		

suma

☐ proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 7 ważny do: 31.07.97 r.

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

	liczba pren.	cena prenumerat.	kwota za prenumerata(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 33,0 zł		
		26 wydań 62,0 zł		
ENTER		12 wydań 32,0 zł		
ENTER CD		12 wydań 88,0 zł		
GAMBLER		12 wydań 34,0 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 100,0 zł		
AMIGA		12 wydań 36,0 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,0 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40,0 zł		
NET FORUM		6 wydań 23,0 zł		
UNIX FORUM		6 wydań 23,0 zł		

suma

☐ proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 7 ważny do: 31.07.97 r.

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

	liczba pren.	cena prenumerat.	kwota za prenumerata(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 33,0 zł		
		26 wydań 62,0 zł		
ENTER		12 wydań 32,0 zł		
ENTER CD		12 wydań 88,0 zł		
GAMBLER		12 wydań 34,0 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 100,0 zł		
AMIGA		12 wydań 36,0 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,0 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40,0 zł		
NET FORUM		6 wydań 23,0 zł		
UNIX FORUM		6 wydań 23,0 zł		

suma

☐ proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 7 ważny do: 31.07.97 r.

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

	liczba pren.	cena prenumerat.	kwota za prenumerata(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 33,0 zł		
		26 wydań 62,0 zł		
ENTER		12 wydań 32,0 zł		
ENTER CD		12 wydań 88,0 zł		
GAMBLER		12 wydań 34,0 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 100,0 zł		
AMIGA		12 wydań 36,0 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,0 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40,0 zł		
NET FORUM		6 wydań 23,0 zł		
UNIX FORUM		6 wydań 23,0 zł		

suma

☐ proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

PRENUMERATA LUPUSA

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



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

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 114 zł

PRENUMERATA LUPUSA

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



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

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 124 zł

PRENUMERATA LUPUSA

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



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

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 65 zł

PRENUMERATA LUPUSA

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



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

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 65 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ZASADY

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

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ODCINEK DLA POCZTY

złotych ... groszy

słownie

Wpłacający

adres

Odbiorca prenumeraty

adres Odbiorcy

NUMER Prenumeratora

data/podpis przyjmującego ... opłata zł

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

ODCINEK DLA BANKU

złotych ... groszy

słownie

Wpłacający

adres

Odbiorca prenumeraty

adres Odbiorcy

NUMER Prenumeratora

data/podpis przyjmującego ... opłata zł

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

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

złotych ... groszy

słownie

Wpłacający

adres

Odbiorca prenumeraty

adres Odbiorcy

NUMER Prenumeratora

data/podpis przyjmującego ... opłata zł

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

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

złotych ... groszy

słownie

Wpłacający

adres

Odbiorca prenumeraty

adres Odbiorcy

NUMER Prenumeratora

data/podpis przyjmującego ... opłata zł

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

Dystrybutorzy gier z numeru 7/97

American Computers & Games
Warszawa
ul. Lektykarska 20
tel. (022) 33 62 77, 79
Super Mario 64 (N64) – 195 zł
Turok: Dinosaur Hunter (N64) – 346 zł pełna wersja amerykańska (369 zł ocenzurowana wersja niemiecka)

Bobmark
01-034 Warszawa
ul. Smocza 18
tel./fax: (022) 38 05 02, 636 76 45
Amok – 229 zł
Saturn Bomberman – bd
CrimeWave – bd

CMR Digital
Warszawa
Al. Jerozolimskie 2
tel. (022) 827 87 73
Porsche Challenge (PSX) – 199 zł
Suikoden (PSX) – 199 zł

Comat
00-024 Warszawa
Przejście podziemne
Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II, pawilon 12
tel./fax (022) 630 29 73
Battle Arena Toshinden URA (Saturn) – 239 zł

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 25 07 03
Ecstatica II PL – 148 zł
MDK – 145 zł

Eureka
62-300 Września
ul. Wojska Polskiego 13
tel. (022) 366 115
Brain Killer (Amiga) – bd
Zdrajca – bd

Hurtownia Oprogramowania USER
30-363 Kraków
ul. Rzemieślnicza 31
tel. (012) 66 88 54
1939 – 40 zł
Polanie CD – 90 zł

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Civilization II PL – bd
Darklight Conflict – 145 zł
Magic: The Gathering – bd
Outlaws – bd
X-Wing vs. TIE Fighter – 195 zł

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Actua Soccer Club Edition – bd
Realms of the Haunting – 160 zł

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
Flying Corps – 155 zł
G-Nome – bd

Microsoft
00-844 Warszawa
ul. Grzybowska 80/82
tel. (022) 628 69 24
MS Golf – 120 zł

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
Jet Fighter III – 160 zł

Optimus Bis
42-200 Częstochowa
ul. Kopernika 10/12
tel. (034) 65 29 74
Interstate '76 – bd
Podwójne kłopoty Buda Tuckera – 99 zł

bd – brak danych

Indeks programów numeru

Program	Nazwa działu	Strona
1939	Recenzja	str. 24
Actua Soccer Club Edition	Recenzja	str. 22
Amok	Saturn	str. 70
Battle Arena Toshinden URA	Saturn	str. 70
Brain Killer	Amiga	str. 74
Civilization II PL	Recenzja	str. 24
CrimeWave	Saturn	str. 69
Darklight Conflict	Recenzja	str. 16
Ecstatica II PL	Recenzja	str. 15
FIFA Soccer '96	TeTe	str. 54
Flying Corps	Opis	str. 92
Funturatum	Amiga	str. 75
G-Nome	Recenzja	str. 21
Interstate '76	Opis	str. 88
JetFighter III	Recenzja	str. 20
Legacy of Kain	PSX	str. 66
Lew Leon – cz. 2	Rozwiązanie	str. 53
Magic: The Gathering	Opis	str. 78
Magic: The Gathering ™	Opis	str. 81
MDK	Opis	str. 96
Microsoft Golf	Recenzja	str. 23
Outlaws	Recenzja	str. 14
Podwójne kłopoty Buda Tuckera	Recenzja	str. 18
Polanie CD	Recenzja	str. 25
Porsche Challenge	PSX	str. 64
Realms of the Haunting	Opis	str. 84
Saturn Bomberman	Saturn	str. 68
Suikoden	PSX	str. 65
Super Mario 64	Nintendo 64	str. 72
Tekken 2	Ciosy – cz. 7	str. 55
Titanic – Adventure Out of Time	Recenzja	str. 12
	Rozwiązanie	str. 53
Turok: Dinosaur Hunter	Nintendo 64	str. 73
X-Wing vs. TIE Fighter	Recenzja	str. 17
Zdrajca	Amiga	str. 75



Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi **Gamblera** umożliwiamy ich zakup. Powyżej znajdują się okładki numerów archiwalnych, dostępnych jeszcze w sprzedaży (plus numery z tego roku). Wystarczy zakreślić wybraną okładkę Gamblera, a numery z tego roku wpisać ręcznie, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

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

.....

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

.....

.....

.....

Adres

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

KUPON WAŻNY DO 31 lipca '97

UWAGA! Oferta specjalna!!!

GAMBLER CD nr 2/96 w cenie 7 zł

Zniżka 2,99 zł w stosunku do ceny okładkowej!



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

Obecność działu amigowego podziałała na wielu z Was jak płachta na byka. Dlatego też spora część działu Reakcji Redakcji w tym numerze poświęcona jest problemowi: czy Amiga powinna mieć miejsce w Gamblerze? Mam też nadzieję, że podzielicie się z nami swoimi przemyśleniami na temat Gambleriady, a zwłaszcza tego, co można by zrobić, aby te targi stały się jeszcze bardziej atrakcyjne.

Problem Amigi

I. *Był piękny, wiosenny dzień i właśnie pełzłem do kiosku kupić jedynego, niepowtarzalnego i w ogóle hiper, super – Gamblera. Z krwiożerczym uśmiechem, niczym zapaleniec sięgający po narkotyk, zdarłem z niego folię, ale gdy me piękne, zezowate oczęta natrafiły na „kącik Amigi", serce me zadrżało (to poezja) i gorycz wypełniła me gardło. Miałem ochotę krzyknąć: nie! (...) Dlaczego akurat Wy? I tak żaden Amigowiec nie czyta Gamblera, chyba że znalazł się taki odmieniec, który nie wie, co zrobić z forsą. Takim rozwiązaniem nie zadowolicie ani jednej, ani drugiej strony. (...) W numerze 5/97 było znacznie mniej demek niż np. w numerze 3/97. Amiga 26 demek, PC tylko 20, co się do cholery dzieje?!*

płk WingMan

II. *Nie chcę obrażać Yuya, ale ze znanych mi Amigowców nikt nie czyta Gamblera i dlatego mam do Was pytanie: dlaczego opisujecie gry na Amigę, podczas gdy moglibyście te trzy strony spożytkować np. na opis sprzętu?*

General Elektryk

III. *Amiga – zlikwidować. Dać więcej miejsca konsolom. Teraz na świecie panują pecety i konsole. Amiga is dead.*

Radek Lewandowicz

IV. *Pluło się na PC, Atari i inne gady. Wykrzykiwało: „Amiga rulez!" w sklepach ze sprzętem do PC. Cóż, świat się zmienia, a ja z nim. Teraz mam P120, 16 MB RAM, CD 8×, a Amisia stoi sobie obok Peceta [nie gryzą się? – don Pedro]. Cóż, na PC są fajne gry i programy, ale Amigi jakoś sprzedać nie mogłem. Nie chodzi tu o brak kupca, a o brak serca dla czynu tak haniebnego. Zresztą, kiedy Windows 95 znów się zawiesi, nie ma to jak odpalić dla ukojenia nerwów poczciwą tysiącdwusetkę. Ale do rzeczy. Piszę do Was, bo bardzo mnie ucieszyliście. Chodzi mi o demka gier amigowych na Waszym kompakcie. To było idealne posunięcie. Mam nadzieję, że na kolejnych krążkach też zamieścicie te kilka mega. Podobnie jest z opisami gier. Dwie czy trzy strony to i tak niewiele. W końcu jesteście pismem dla graczy i to graczy polskich, a w Polsce wciąż jest jeszcze pokaźna grupka Amigowców. Poza tym, skoro piszecie o konsolach, to i o Amidze powinniście. (...) Tak na marginesie, to ciekawy jest fakt, że Wy – dawna czarna owca Amigowców – obecnie zamieszczacie regularne opisy gier, na CD dajecie demka, podczas gdy dawni „dobrodzieje" wręcz przeciwnie. (...) Zostawcie Amigę, precz z Mangą, zostawcie konsole.*

Grzegorz Czuba

V. *Uważam, że Gambler powinien zostać pismem o grach PC. Pisanie o Amidze to strata czasu (Amiga to potęga w Krainie Węgla!). Rozdmuchiwanie tematu Mangi jest bezsensowne i może wyjść Gamblerowi na złe. Natomiast konsole są świeżym powiewem na skostniałym, polskim rynku i należałoby wspomnieć o nich na kilku stronach Gamblera.*

LEEKaY ™

VI. *Jestem stałym czytelnikiem Gamblera od samego początku. Dotychczas akceptowałem drobne błędy redakcji (ach, te kolorki), jednak gdy zobaczyłem dział poświęcony Amidze, nie wytrzymałem. Pytam: jaki jest sens poświęcać trzy strony wymierającemu gatunkowi? Wychodząc z tego założenia można równie dobrze zainaugurować kącik Atari. Możecie nie wierzyć, ale na wrocławskiej giełdzie jest jeszcze jeden sprzedający programy na ośmiobitowe Atari. Zauważyłem, że normalnemu człowiekowi (posiadającemu PC) poświęca się w Gamblerze coraz mniej miejsca – jest coraz więcej reklam, pojawiają się działy poświęcone konsolom (kto to w Polsce ma?) i truposzom (Amiga). Nie jestem oczywiście przeciwny istnieniu działów nie związanych z komputerami, takich jak ś.p. felieton Randalla itd., ale kokietowanie kilku procent czytelników posiadajacych konsole czy Przyjaciółkę, to już lekka przesada.*

Jan Budka

VII. *Musicie sobie uświadomić, że Amiga pogrzeb miała dawno i nie ma sensu wykopywać zgniłego trupa! Przy metryczkach gier powinniście umieszczać napis, ile razy (i jak szybko) należy żonglować dyskami w ciągu minuty. W 4/97 na ten syf przeznaczyliście aż dwie strony. To jest o dwie strony za dużo! Miejsce to spokojnie moglibyście przeznaczyć na VARIA'tkowo lub Reakcje Redakcji.*

Martoos Kovalick

Temat Amigi stał się mało wybuchowy, od kiedy ostatni Amigowcy kupili sobie PC. Redakcja nie dostaje już listów od obrażonych Amigowców, grożących podpaleniem budynku albo zamordowaniem w wyrafinowany sposób redaktorów. Po prostu, ci ludzie zniknęli już ze sceny i stali się „kloniarzami". Naprawdę, nie zrobiłem żadnego chytrego manewru, aby opublikować tylko listy krytykujące pomysł działu Amigi. Liczba listów od osób, które poświęcanie stron Amidze uważają za stratę miejsca, jest nieporównanie większa od tych, którzy sądzą, że to dobry pomysł.

Problem Randalla

I. *Już od dłuższego czasu na łamach Gamblera nie pojawiają się – tak lubiane przez Czytelników – felietony. Tryskający humorem Randall oraz serwujący czasem niezbyt wyszukany dowcip Dr De Stroyer zniknęli bez śladu. Znam wielu graczy, którzy lekturę kolejnych numerów Gamblera zaczynali właśnie od Varia'tkowa. Smutne to trochę, że tak wspaniałe czasopismo „elektronicznych szulerów" nie potrafiło zatrzymać przy sobie dwóch naprawdę utalentowanych dziennikarzy. Wprawdzie zdarzały się próby reaktywacji działu, ale niestety nie dały one pożądanego rezultatu.*

Marcin Zawiślak

II. *Gdy mój tatko przeczytał tekst Randalla „Randall zostaje Żydem i pedałem" stwierdził (jest zwolennikiem Janusza Korwin-Mikkego), że Gambler to bardzo mądra gazeta.*

Bart T.P.

III. *Randall! Wróć!*

General Elektryk

IV. *Gambler ma wspaniałych ludzi, którzy tworzą znakomitą grupę. Poza tym jest trochę jajcarski (chociaż ostatnio brakuje mi Randalla albo Varia'tkowa – czytając Varia'tkowo śmiałem się do łez).*

płk WingMan

Co miesiąc przychodzi kilka listów domagających się powrotu Randalla i mile wspominających ideę Varia'tkowa. Wasza pamięć jest zdumiewająco dobra i wzruszająca – wszak Randall zamilkł przed całymi wiekami. A co będzie, zobaczymy. Gdyby zależało to od don Pedra [ode mnie!!! – don Pedro], to Gambler nosiłby tytuł „Co Randall Pomyślał O Tym i Owym" i miałby 40 mln nakładu, żeby każdy Polak mógł zapoznać się z tymi perełkami myśli. Z pewnością byłoby to bardziej pożyteczne niż rozsyłanie nam do domów pro... pardon, konstytucji.

Gambleriada, str. 28

Gambler na lincz

Powiem krótko i zwięźle: Panowie, odwalacie manianę. Publikujecie tylko te listy, które Was wychwalają. A gdzie są ci inni, którzy mieszają Was z błotem (a na pewno są tacy)? Od czasu do czasu rzucicie tekst jakiegoś dziadka, co trzyma ZX w lodówce i C-64 w piwnicy, dajecie mu nagrodę i myślicie, że reszta się sama ułoży. Albo listy o Top Secret. Dzieci, obudźcie się! „Oni już dawno k-r-a nie żyją! Zmierzyli się z prawdziwą pogańską siłą". Nie oszukujmy się, że gazetka była dobra. Była do (...) i musiała upaść. Ogólnie jesteście POOR RATING. Mogę się założyć, że dostajecie listy o zupełnie innej tematyce. Dlaczego ich nie publikujecie? Może boicie się źle wypaść w oczach Szefostwa lub innych czytelników? Chcecie ukryć złe teksty o Was i okłamywać siebie (plus czytelników), że jesteście dobrzy? Jak tak dalej pójdzie, to wypadniecie z obiegu(...). Prawda o Waszym CD jest taka, że jest cholernie zacofany (dotyczy to momentami samego pisma). Wszystkie gierki zanim pokażą się na Waszym krążku można spokojnie spotkać na innych CD lub kupić w pełnej wersji. (...) Po co dajecie konkursy nie związane z komputerami? Chcecie oszukać czytelnika, że jesteście wszechstronni czy też załatać kilka dziur w swoim brukowcu? (...) Trzymajcie tak dalej, a długo nie pożyjecie.

Martoos Kovalick

Mark Twain powiedział kiedyś: pogłoski o mojej śmierci uważam za przesadzone. Gambler CD jakoś podoba się kilkudziesięciu tysiącom czytelników, obecność nielicznych, którym się nie podoba, redakcja z trudem przeboleje. Twierdzenie, że na CD Gamblera są tylko te gry, które ukazały się w pełnej wersji lub na innych krążkach jest tak kuriozalne, że nie chce mi się go nawet komentować. Opóźnienie w ukazywaniu się niektórych gier na kompakcie Gamblera jest spowodowane tym, iż na publikację wszystkich gier uzyskujemy pozwolenie zachodnich dystrybutorów. Część polskich pism natomiast zamieszcza na krążkach gry nie pytając nikogo o zgodę – w sposób piracki. Na koniec – tematy nie związane z grami. Widzisz, są ludzie na świecie, którzy coś widzą poza ekranem swojego monitora, np. systemy karciane, fabularne i strategiczne czy filmy. Gambler jest też dla nich.

Jak zwykle postanowiłem przyznać nagrodę za List Miesiąca i w tym numerze otrzymuje ją Doctor Szczuru. Cieszę się, że zrozumieliście, iż nagroda jest dla najciekawszego listu, a nie dla najlepszej laurki. W tym miesiącu nagrodą tą jest gra KK'N'D ufundowana przez IPS CG. Przypominam też, iż spośród Listów Miesiąca wybierzemy List Roku, a nagrody będą boskie.

don Pedro z Krainy Drinkniętych Dyliżansów

Komputer killer

Czytając Wasze czasopismo mam często wrażenie, że gry komputerowe to niesamowity świat, dzięki któremu można odrzucić rzeczywistość i przenieść się w niesamowity świat zabawy. Nic natomiast nie mówi się w Gamblerze o negatywnym działaniu giercowania. Bo czy aby gry komputerowe to całkiem odmienny świat? Tak, pod warunkiem, że potrafimy oddzielić go od rzeczywistości. Tymczasem staje się to coraz trudniejsze. Producenci gier kierują się ku ślepej uliczce, którą jest wierne naśladowanie rzeczywistości, zwłaszcza pod względem graficznym. Pesymiści, do których ja się zaliczam, twierdzą, że już za kilka lat rzeczywistość wirtualna niczym nie będzie się różniła od świata realnego. Zabicie w takiej grze człowieka nie będzie się różniło pod względem wizualnym od zabicia żywej osoby. Nie trzeba jednak sięgać tak daleko w przyszłość, ponieważ już teraz patrząc na najnowsze bijatyki na konsolach lub PC mamy wrażenie, jakby się oglądało doskonale zrealizowaną audycję TV. Dziecko, które gra w taką grę, zaczyna tracić poczucie rzeczywistości. Nie ma się więc co dziwić coraz większej brutalności młodzieży wychowanej na Mortal Kombat albo Doomie. Jednak gry nie działają tylko na dzieci. Również dorośli ludzie często popadają w stan maniakalny, kiedy jedyną rozrywką, której poświęcają całe dnie i noce są gry. Tak więc szczególną uwagę podczas grania należy zwrócić na czas, jaki przesiadujemy przed komputerem. Jeśli jest on niebezpiecznie długi, należy zasejfować [rozumiem, że oznacza to zamknięcie gry w sejfie? – Zgr.] grę i np. wyjść na spacer. W przeciwnym wypadku można popaść w nałóg grania, gdyż jak inaczej można nazwać wielogodzinne siedzenie przed monitorem, kiedy przestaje się liczyć rodzina, praca, szkoła i całe otoczenie. Pozostaje jeszcze negatywne oddziaływanie komputera na zdrowie (uszkodzony wzrok, kręgosłup). Tak więc komputer to nie tylko wierny przyjaciel, ale także „killer" (żartuję). Odpowiedniego wymierzania czasu na giercowanie życzy Wasz wierny i lubiący czasem poględzić lub zabawić się w lekarza

Doctor Szczuru

Cytując mojego ukochanego Elektryka mógłbym powiedzieć, że jestem za, a nawet przeciw. Z jednej strony gry naprawdę są niebezpieczną zabawą i trzeba uważać, aby to one w pewnym momencie nie zaczęły grać nami, dyktując nam co i kiedy mamy robić. Ale zdanie, jakoby brutalizacja naszego życia wynikała z brutalności gier jest zbyt pochopne. Uwierz mi, że większość małoletnich przestępców w Polsce nie za bardzo wie, co to jest komputer, a ich stosunek do świata wynika z warunków, w których się wychowywali (narkomania, prostytucja, alkoholizm, bieda). Problematyce uzależnienia od gier będzie poświęcony dział Publicystyki w jednym z tegorocznych numerów.

Rage Against the Manga

Ciągle tylko Manga, Anime, Otaku, Konnichiwa itp. Mam już tego serdecznie dość! Znam gościa, który interesuje się Mangą i nazywa siebie osraku. Po pierwsze to palant do kwadratu, po drugie gdyby mógł, to wylizałby... [imię, nazwisko i miejsce wylizania do wiadomości redakcji – don Pedro], po trzecie lubi mangowe panienki. Taką panienkę można by opisać tak: twarz dziecka 10–15 lat, w niej taaakie oczy, tyci nosek, usteczka, które w razie czego potrafią się rozciągnąć na dwie trzecie twarzy, no i te krople (nie wiem, jakaś ciecz?) mające wyrażać zakłopotanie. Co do reszty ciała, to biust wyglądający jak po kilkakrotnym wstrzykiwaniu silikonu i paru operacjach plastycznych (Pam wysiada), talia osy i taaakie długie nogi. (...) Po co to wszystko w Polsce? Czy wam już nie wystarczy Koziołek Matołek? No, chyba żeby zrobić z Koziołka laskę. Wystarczyłoby dać koziołka jakiemuś Japanese, a on by nam z niego zrobił Macho Koziołektage albo Armiziołka.
Alex, nie daj się, Ty tutaj rządzisz. Machos Buritos. Niech chrupki będą z Tobą, o niepokonany. (...) Gambler jest po to, aby każdy mógł sobie poczytać o grach, ale nie tylko. Poza grami każdy na pewno ma też inne zainteresowania i wszystko do tej pory było w porządku. Możecie pisać o wszystkim, tylko nie o Mandze. (...) Jeżeli dacie jakieś mangowe obrazki na wasze strony, to stracicie jednego z najwierniejszych czytelników w naszym pięknym kraju. Myślę jednak, że nie jestem sam w moich przekonaniach i stracicie ich trochę więcej.

LucAss

Opuściłem co bardziej zjadliwe (żeby nie powiedzieć wulgarne) fragmenty tego listu i zastanawiam się skąd taka nienawiść do Mangi? Listy dziewcząt, które do nas pisały o Mandze były bardzo miłe i sympatyczne, tymczasem przeciwnicy najczęściej posługują się językiem inwektyw. Problem w tej chwili o tyle nie istnieje, iż Gambler jest pismem o grach komputerowych, a nie „o grach i milionie innych rzeczy". Artykułów dotyczących odmiennych tematów niż gry ukazuje się stosunkowo mało i publikowane są nieregularnie. Natomiast, gdyby tematyka pozakomputerowa miała wejść do Gamblera na stałe, to byłbym pierwszym, który nalegałby na włączenie Mangi. Mimo iż sam za tym gatunkiem nie przepadam.

internet GAMBLER

Garść ciekawostek

To wydanie klubu internetowego nie będzie w całości poświęcone stronom WWW. Zajmiemy się w nim omówieniem kilku newsgroups i list dyskusyjnych, a także innych, związanych z Internetem rzeczy. Mam nadzieję, że każdy znajdzie coś dla siebie.

Newsgroups i listy dyskusyjne

Newsgroups są często powiązane z listami dyskusyjnymi. Jeśli nie jesteś zapisany na listę, a chcesz z niej coś ściągnąć, możesz zajrzeć na newsgroup tej listy. Jest to dobrym rozwiązaniem dla takich list dyskusyjnych jak Pecet, gdy poszukując pojedynczej informacji nie chcesz otrzymywać codziennie ponad stu maili.

Aby zapisać się na listę, wysyłasz zazwyczaj odpowiednią komendę do listservera. UWAGA! Nie wysyłaj jej na adres listy! Przychodzące ciągle na listę dyskusyjną maile z komendami dla listservera to plaga polskich list. Do listservera wysyła się zazwyczaj list z pustym polem „Subject", zawierający w tekście linię składającą się ze słowa „subscribe", nazwy listy oraz imienia i nazwiska. Adresu e-mailowego nie trzeba zazwyczaj podawać, ponieważ listserver automatycznie go rozpoznaje. Najlepiej jednak wysłać do listservera najpierw komendę HELP w liście z pustym polem „Subject".



pl.announce.newsgroups – grupa, w której przedstawiane są ogłoszenia o pojawianiu się nowych grup

listproc@man.lodz.pl – listserver dla list dyskusyjnych na man.lodz.pl

pl.comp.pecet – grupa poświęcona pecetom. To chyba największa lista tego typu w Polsce. Jeżeli chcesz się dowiedzieć czegoś o oprogramowaniu lub sprzęcie, to właśnie jest lista dla Ciebie. Można tu też często trafić na rozmaite opinie i wyniki prywatnych testów sprzętu. „Must Read", jeśli chcesz kupić jakąś nową rzecz do twojego PC.

pecet@man.lodz.pl – adres listy dyskusyjnej. Aby się do niej zapisać, wyślij list do listservera listproc@man.lodz.pl z komendą „subscribe pecet Imie Nazwisko"

pl.rec.hihot – najbardziej znana w Polsce grupa lubiących żarty. Można tam znaleźć wszelkiego rodzaju dowcipy, anegdoty itp.

listserv@archimedes.pol.lublin.pl – adres listservera powyższej grupy

hihot@archimedes.pol.lublin.pl – adres listy dyskusyjnej

IRC

Ta usługa internetowa zdobyła w Polsce wielu fanów. Nie wszyscy jednak wiedzą, jakie są główne polskie serwery IRC. Dlatego też podaję dwa adresy:

warszawa.irc.pl

poznan.irc.pl

Większość światowych serwerów IRC wymienia informacje między sobą, dzięki czemu łącząc się z jednym serwerem, automatycznie uzyskujemy dostęp do wszystkich kanałów.

FTP

Ponieważ ściągnięcie pliku ze Stanów Zjednoczonych często jest czasochłonne, warto korzystać z polskich mirrorów FTP. Jednym z serwerów FTP w Polsce, który oferuje mirrory największych światowych serwerów jest Sunsite (sunsite.icm.edu.pl). Można tam znaleźć np. Winsite, Hobbes, czy poprzez FTP dostać się do TUCOWS. Niestety, ostatnio Sunsite wyraźnie podupadł i wiele mirrorów jest uaktualnianych nieregularnie.

Gopher

Ta ciekawa usługa internetowa wychodzi już z użycia, jednak ciągle można dzięki niej znaleźć rzeczy, jakich nie ma w zasobach WWW. W celu przeszukiwania światowych (i nielicznych polskich) zasobów gophera polecam stronę gopher.man.lodz.pl. Można przeczytać też tam archiwa niektórych list dyskusyjnych.

WWW

News

Surfując ostatnio po sieci znalazłem ciekawe miejsce – stronę „News" (www.news.com), należącą do organizacji C-net. Można tam przeczytać najbardziej aktualne informacje – przede wszystkim ze świata komputerów, ale także z różnych dziedzin gospodarki i biznesu. Strona jest ułożona bardzo przejrzyście, trudno się na niej zgubić, mimo że obfituje w ilustracje. Dysponuje też bardzo dobrym systemem wyszukiwawczym. Wpisując dane hasło możesz być pewien, że wszystkie zasoby na stronie zostaną gruntownie przeszukane. Szczerze polecam – nigdzie nie znajdziecie tak aktualnych informacji ze świata komputerów.

NBA

Wyżej podanego skrótu nie trzeba chyba wyjaśniać. Jak każda szanująca się organizacja, NBA też ma swoją stronę w Internecie (www.nba.com), do tego bardzo dobrze prowadzoną. Strona NBA jest znakomitym źródłem informacji dla wszystkich fanów koszykówki. Można przeczytać o najbliższych meczach, przejrzeć składy drużyn i dowiedzieć się wszystkiego o ulubionym zawodniku. Prawie na każdej stronie znajduje się kilka zdjęć – m.in. najlepsze sceny z meczów. Istotną zaletą strony NBA jest to, że działa szybko. Nawet łącząc się z Polski można bez problemów załadować wszystkie zdjęcia.

OS/2 Super Site

Strona www.os2ss.com przeznaczona jest dla wszystkich interesujących się tym systemem, ale także dla tych, którym Bill Gates nie założył jeszcze klapek na oczy (i wiedzą, że istnieje coś oprócz Windows 95). Można tu znaleźć mnóstwo plików z dobrymi opisami, informacje na temat systemu, a także jeden E-zine (Electronic Magazine, czyli magazyn w postaci komputerowej). Jej istotną częścią są linki do stron, na których możemy się dowiedzieć wszystkiego o systemie OS/2. Obowiązkowa lektura dla każdego „osiarza".





Astalavista

Pod adresem astalavista.hack.box.sk mieści się chyba największa wyszukiwarka dla tych, którzy interesują się ciemną stroną Internetu, czyli hackerstwem, crackerstwem itp. Wpisując słowo kluczowe otrzymamy listę hackerskich serwerów z poszukiwaną informacją bądź programem. Bardzo miłe miejsce, jednak ostrzegam – większość podawanych tam stron prowadzi działalność nielegalną!

2600

Na stronie www.2600.com znajdziecie jeden z hackerskich E-zinów, magazyn dla wielbicieli ciemnej strony Internetu. Bardzo ciekawa rzecz – mirrory wielu najsławniejszych „zhakowanych" stron, m.in. CIA.

Anti Microsoft Pictures

Dla wszystkich ludzi z poczuciem humoru, którzy nie lubią podanej w tytule firmy, została stworzona strona z obrazkami o tematyce antymicrosoftowej (www.cs.mun.ca/~stevens/no_ms). Rysunków nie ma wiele, ale niektóre są naprawdę bardzo dobrze zrobione – nic, tylko wydrukować i powiesić sobie nad łóżkiem...

32bit.com

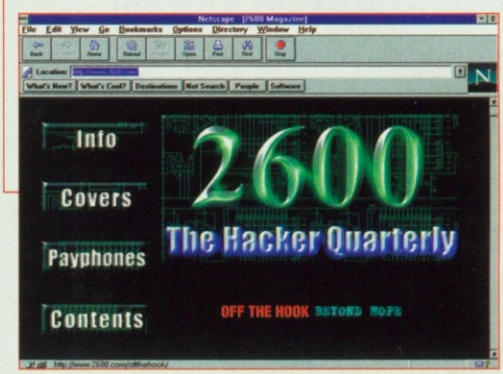
Pod adresem www.32bit.com znajduje się utworzona stosunkowo niedawno strona dla wszystkich użytkowników Windows 95 i NT. Można tu znaleźć wiele programów dla tych systemów, różne porady i tzw. Discussion Forum, gdzie można przeczytać rozmaite maile z pytaniami na dany temat i odpowiedziami. Coś w rodzaju newsgroup na WWW. Struktura katalogów jest zawiła, systemu wyszukiwania plików brak lub bardzo dobrze ukryty. Strona opatrzona jest dużą ilością niepotrzebnej grafiki i do tego pracuje wolno.

The Gamers Choice

Łakomy kąsek dla każdego gracza. Pod adresem kraven.simplenet.com/index.html można znaleźć ogromną kolekcję rozmaitych cheatów, trainerów, solucji, mapek i savegame'ów do gier. Wszystko zrobione porządnie i przejrzyście. Jeśli szukasz ułatwień do gry, to jest miejsce dla Ciebie. Strona nie zawiera zbyt wiele grafiki, ale mimo to prezentuje się bardzo ładnie. Jak tylko będziesz miał czas, wstąp tutaj.

Cennik giełdowy

Wielu ludzi kupuje sprzęt komputerowy na giełdzie warszawskiej. Jednak nigdy nie wiadomo, jakie są średnie ceny – można zostać oszukanym. W celu zdobycia najnowszych informacji z giełdy należy zajrzeć pod adres http://neutron.elka.pw.edu.pl/~pingling/ceny-pl.html. Znajdziecie tam szczegółowy wykaz sprzętu sprzedawanego obecnie na giełdzie, najświeższe informacje, a także drobne artykuliki. Chyba nie muszę polecać tej strony – każdy, kto się wybiera na giełdę, musi tam zajrzeć. Uwaga! Nie ma tam katalogów ani cen pirackiego oprogramowania!



Lech Wiktor Piotrowski

konkurs KOMPUTEROWY
- 5 prostych pytań z zakresu komputerów
0-700-71-423
do wygrania co miesiąc
KOMPUTER MULTIMEDIALNY PENTIUM 166 MMX
oraz inne nagrody
Dla każdego dzwoniącego zniżka 10% na zakupione komputery w firmie Multimedia Komputer.
WPI/MK opłata 3,70 zł za minutę
wymagane 18 lat lub zgoda abonenta

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

UWAGA!!! POSIADACZE KOMPUTERÓW
ATARI lub C64
Wasze wspaniałe maszynki nie muszą być martwe!!!
Mamy w ofercie ponad 70 wspaniałych gier na ATARI XL/XE i około 200 tytułów na C64!
NAPISZCIE PO BEZPŁATNY KATALOG!
Na zamówieniu należy koniecznie zaznaczyć rodzaj komputera!
Prosimy o przysyłanie zaadresowanych do siebie kopert ze znaczkiem. Skraca to znacznie procedurę i czas dostarczenia katalogu.
LK AVALON
LK Avalon
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

PSX GAMBLER

NIE_WIEM_CO_STĘPNIAK

Dziś mam dobrą wiadomość dla wszystkich, którzy albo nie mieli szczęścia i nie zostali wylosowani do turniejów organizowanych na Gambleriadzie, albo z takich czy innych powodów nie mogli się na targach pojawić. Razem z firmą Tornado organizujemy konkurs z bardzo atrakcyjnymi nagrodami.

Konkurs Gamblera i firmy Tornado

Cały problem w tym, aby odpowiedzieć na sześć pytań związanych z grą wipEout 2097. Maniakom (i nie tylko maniakom) pytania nie powinny sprawić BARDZO dużych kłopotów, a nagrody warte są zachodu: rekomendowany przez moją skromną osobę pad **neGcon**, gra **wipEout 2097** oraz **Ridge Racer Revolution**. Nagrody zostaną rozlosowane wśród tych, którzy do końca lipca nadeślą kupon konkursowy z poprawnymi odpowiedziami. A teraz do dzieła:

1. Jakie ograniczenia ma statek Piranha?
2. Czy w w2097 można latać rekinem, świnką i żuczkiem?
3. Na jakiej trasie pada śnieg?
4. Jakiej produkcji jest Piranha?
5. Jaki kawałek Prodigy znalazł się na soundtracku do gry?
6. Jakie statki pojawiają się w intro gry?

No, wiem, że nie są to pytania całkowicie banalne, ale hej! To nie audiotele, gdzie wiadomo, że japońskim wojownikiem jest no... ten... jak mu tam.... maszaj! Huh...

Konkursowy ZooltaR

Kupon nr 2097

.....

Imię

.....

Nazwisko

.....

.....

.....

Adres

Odpowiedzi:

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

PORSCHE CHALLENGE

Kiedyś pojawiła się doskonała gra The Need for Speed. Dawała graczom dokładnie to, co obiecywał jej tytuł – szybkość. Siedząc za kierownicą komputerowego wozu prawie czuło się prędkość, z jaką przemierzał on drogi Ameryki. Gra została wydana także w wersji na PSX i trzeba przyznać, że całkiem nieźle zniosła konwersję. Doczekaliśmy się już kontynuacji tego tytułu i to prawie jednocześnie z pojawieniem się gry Porsche Challenge. Nie mam zamiaru porównywać obu produktów, ponieważ w NfS2 jeszcze nie grałem, ale za to grałem w PC. I muszę powiedzieć, że nie zwaliła mnie z nóg.

Grę zapowiadano już na poprzednich targach ECTS. Zdjęcia robiły niezłe wrażenie, więc czekałem na PC z niecierpliwością. I jak to często bywa – rozczarowałem się. Nie znaczy to, że gra jest słaba. Ona jest po prostu „na poziomie". Ale nic więcej.

Jest to pseudosymulator Porsche Boxter, takie nowe, bardzo zgrabne autko. Chciałbym takie mieć. Do wyścigu staje 6 zawodników i bruuuuummm.... Ciekawą nowością jest wprowadzenie oddziaływań między różnymi zawodnikami. Nienawidzą się, kochają albo mają się w nosie. W zależności od tego różnie wygląda



wyścig. Taki, co nas nie lubi, będzie się starał nas zepchnąć i na odwrót. Jeżeli w trakcie wyścigu będziemy kogoś atakować, to nasze stosunki się pogorszą. Pomysł całkiem fajny, ale nie do końca rozwinięty. Po prostu, nie tak łatwo da się zauważyć te uczucia.

Podstawową wadą PC jest to, że gra jest wolna. Nie mam na myśli grafiki. Ta jest akurat doskonała i pod tym względem PC bije na głowę wiele automatowych gier. Po prostu, sama gra nie jest tak dynamiczna jak NfS czy wipEout 2097. Wydaje mi się, że przy szybkości 220 km/h krajobraz powinien przesuwać się ździebko szybciej.



SCEE/Porsche 1997

Wyścigi

PSX

Grafika: 90%

Dźwięk: 79%

Ogółem: 65%

Nie podoba mi się też, że do wyboru mamy tylko i wyłącznie Boxtera. Gra jest tylko jednym ze środków promocji nowego modelu Porsche'a. Mogłyby się pojawić inne. Ja mam sentyment do Carerry.

Co ciekawe, przez kilka tygodni PC utrzymywała się na pierwszym miejscu najlepiej sprzedających się gier na PSX. Szczerze mówiąc – nie wiem, dlaczego.

Porsche Challenge mnie nie zafascynowała. Nie ma w niej tego adrenalinotwórczego czynnika znajdującego się w wipEoucie czy NfS. Zresztą, ocenę pozostawiam czytelnikom.

Speedy ZooltaRes

Porsche Challenge

Dostarczył: CMR Digital



SUIKODEN

Woooow!!! Jeezoos Krajs!!! Od dawno już nie wciągnęła mnie tak żadna gra. Suikoden opętał mnie całkowicie. Przez bity tydzień prawie nie wstawałem od konsoli. Po raz pierwszy zdarzyło mi się, że postawiłem konsolę koło łóżka i grałem dwie noce z rzędu. Tylko dwie, bo o 12.00 w nocy trzeciego dnia skończyłem grę.



Nie oznacza to, że gra wystarczy na 3 dni. Po prostu, przedtem nie mogłem grać po nocach (rodzice w domu). Ale, ale. Tak się rozgadałem, że



prawie zapomniałem powiedzieć, co takiego wspaniałego jest w Suikodenie.

To typowy mangowy RPG. Podobne gry można znaleźć na SNES i Saturna. Suikoden jest pierwszy w Polsce i dlatego zrobił na mnie takie wrażenie. Sama gra mogłaby spokojnie posłużyć za scenariusz do jakiegoś anime. Mamy więc krainę fantasy, w której żyją smoki, orki, elfy, krasnoludy, ludzie i mnóstwo innego tałatajstwa, zwykle zamieszkującego krainy fantasy. Mamy też głównego bohatera (imię zależy od gracza), syna jednego z pięciu Wielkich Generałów Karmazynowego Imperium - Teo McDohla. Pozornie wszystko wygląda pięknie. Imperator jest mądry, a jego nadworna czarodziejka Windy - piękna, a na dodatek wykazuje zainteresowanie Bohaterem. Gra rozpoczyna się w momencie, gdy Teo McDohl wyjeżdża z miasta bronić granic, a Bohater (nazwijmy go właśnie Bohaterem przez duże B) zostaje przyjęty do gwardii imperialnej.

Już pierwszego dnia zostaje wysłany na misję. W podróży będą mu towarzyszyć: przyjaciel Ted (który okaże się nadzwyczaj ważną postacią), wierny sługa Gremio (najsmutniejsza postać w grze) oraz dwoje oddanych służących generała McDohla - Pahn i Cleo.

Bohater szybko odkrywa, że życie w Imperium wcale nie



jest tak cudowne, jak mu się wydawało. Ludzie głodują, wojsko jest okrutne, a urzędnicy skorumpowani. Na skutek



całkiem nieprzewidzianego wydarzenia Bohater z dumnego, imperialnego gwardzisty staje się nagle najbardziej poszukiwanym zbiegiem w Imperium.

Dalej mamy nie_tak_bardzo_typowy RPG. Każda postać jest oczywiście opisana szeregiem parametrów wpływających na jej szybkość, siłę, umiejętności posługiwania się bronią itd. Tocząc kolejne walki, zdobywa punkty doświadczenia. Gdy zdobędzie 1000 - wzrasta jej poziom (ja skończyłem grę postaciami na 60 poziomie), a wraz z nim poszczególne umiejętności.

Sama gra odbywa się na trzech głównych planach. Kiedy przemieszczamy się między lokacjami (miastami, wioskami, lochami itd.), widzimy malutką postać biegającą po ekranie. W momencie gdy wchodzimy np. do miasta, widzimy wszystko z dużo mniejszej odległości. Postacie wyglądają wtedy jak typowe animki. Gdy dochodzi do walki, grafi-



ka zmienia się na trójwymiarowy rzut izometryczny. Widać wtedy całą grupę i przeciwników.

Walka toczy się w turach. W każdej turze postać może wykonać jakąś czynność: zaatakować, rzucić czar, użyć jakie-



goś przedmiotu czy też uciec. Kolejność, w jakiej postać wykonuje czynności zależy od jej szybkości. W jednej turze „poruszają" się zarówno nasi, jak i przeciwnicy.

W miarę rozwijania się akcji pojawia się mnóstwo opcji. Z czasem uda się Bohaterowi zdobyć zamek, wojsko i wielu kompanów. Co prawda, w jednym momencie można mieć w zespole tylko 6 postaci, ale można czerpać z grupy aż 108!!!!! Co prawda, trzeba ich najpierw znaleźć, ale i tak wybór jest ogromny.

Główną zaletą Suikodena jest genialny scenariusz. Grałem głównie po to, żeby dowiedzieć się, co będzie dalej. Bohater przeżyje chwile zarówno zabawne, jak i tragiczne. Będzie musiał na przykład stoczyć walkę z własnym ojcem, którego zabije. Straci też wielu przyjaciół, zanim zmierzy się z ostatecznym przeciwnikiem.

Suikoden nie szokuje grafiką. Można śmiało powiedzieć, że grafika jest najwyżej dobra. Jedynym miłym elementem są bardzo fajne efekty, generowane w trakcie używania czarów. To typowy przykład, że można zrobić genialną grę - bez napuszonej, wspaniałej grafiki.

Inaczej jest z muzyką - została dobrana idealnie. Co prawda, kilka motywów powtarza się w różnych sytuacjach, ale nie męczą i miło się ich słucha. Efekty są też niezłe. Zwłaszcza odgłosy rzucanych czarów.

Suikoden jest grą wybitną i całkowicie zasługuje na przyznaną jej notę. Czekam na Fi-



nal Fantasy VII, która oprócz podobnego klimatu będzie oferowała wspaniałą grafikę. Gra zawiera dużo tekstu w języku angielskim, przeznaczona jest więc raczej dla graczy starszych i cierpliwych. No i, oczywiście, dobrze mówiących po „szekspirowemu". Mam nadzieję, że Suikoden podbije Wasze serca tak, jak podbił moje.

ZooltaR Oniemiały

Suikoden

Dostarczył: sklep CMR Digital



LEGACY OF KAIN

Kain został zamordowany. Przebito go mieczem. Jego umęczona dusza znalazła się na skraju przepaści, pragnąc tylko jednego – zemsty. Krwawej, brutalnej zemsty. Wtedy pojawił się Nekromanta. Obiecał Kainowi możliwość powrotu do świata żywych, aby ten mógł spełnić swe krwawe marzenie. Kain zgodził się, nie myśląc o konsekwencjach. Powrócił na ziemię, ale nie był już człowiekiem. Stał się wampirem. Skazany na wieczne życie, zmuszony do żywienia się ludzką krwią, miał przed sobą jedyny cel – odnalezienie tych, którzy go zamordowali.

O tej grze mówiło się już od dawna. Miała doprowadzić do całkowitego przełomu na rynku konsolowych RPG. Miała być tym dla PSX, czym jest Diablo dla PC. Gra już się pojawiła, ale nie mam pojęcia, dlaczego mówi się o niej jako o RPG. Bardziej przypomina rozbudowaną grę przygodową o zacięciu labiryntowo–zręcznościowym.





Domyślam się, że takie stwierdzenie wywoła istną burzę na rynku, więc postaram się jak najszybciej wytłumaczyć. Przede wszystkim, LoK nie ma żadnych elementów TYPOWYCH tylko dla RPG. Główny bohater nie jest opisany żadnymi parametrami, tak charakterystycznymi dla RPG. W trakcie gry nie zdobywa żadnych punktów doświadczenia i nie może dowolnie wpływać na cechy charakteru, które chce rozwinąć. Poza tym, sposób prowadzenia walki jest zdecydowanie zręcznościowy i zależy tylko od szybkości, z jaką naciskamy guzik na padzie. Oczywiście, poruszamy się po ogromnym świecie, przemierzamy lochy, możemy rzucać rozmaite czary, ale nie są to czynniki powodujące, że gra automatycznie staje się RPG. W Pandemonium (notabene, to gra tej samej firmy) też można rzucać czary (a właściwie nimi strzelać), a jest to typowa platformówka. Zdaję sobie sprawę, że i tak część z Was uzna, iż jestem osłem i nie wiem, o czym piszę, ale po prostu – po kilkunastu godzinach spędzonych nad grą nie odniosłem wrażenia, jakbym grał w RPG.

To wszystko wcale nie oznacza, że Legacy of Kain jest grą słabą. Wręcz przeciwnie. To jedna z ciekawszych i bardziej wciągających gier na PSX, jakie się ostatnio pojawiły. Przede wszystkim – klimat. Jest niesamowity. Gra rzeczywiście podnosi włosy na karku. Jest mroczna, a wrażenie to potęguje niesamowita muzyka. Życie, a raczej – nieżycie wampira zostało oddane najdokładniej jak się dało. Z ludzi Kain może wyssać krew, w nocy staje się potężniejszy, a w dzień słabnie (choć prawdziwy wampir w ogóle nie może oglądać światła dziennego).

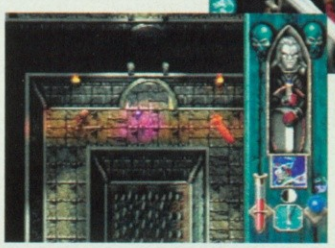
Na uwagę zasługuje doskonale dobrany głos Kaina. Będzie towarzyszył graczowi przez cały czas i tłumaczył, co się właśnie dzieje, objaśniał działanie czarów i broni. Powiadam Wam – ciarki przechodzą po plecach.

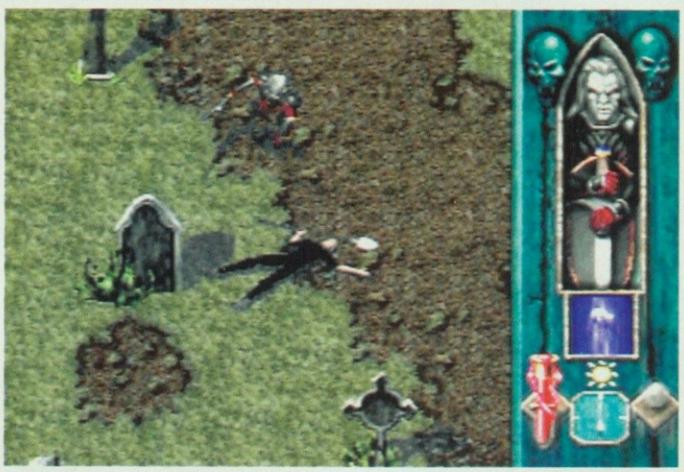
Grafika jest na wysokim poziomie. Świat widać dokładnie w taki sam sposób, co w Diablo. Pole widzenia można powiększać w zależności od tego, co akurat robimy. Najlepiej walczyć, gdy zbliżenie jest największe. Animacja postaci niezła, zwłaszcza gdy Kain biegnie, przybierając postać wilka. W grze występuje noc i dzień. Pory dnia zmieniają się mniej więcej co 7,5 minuty.

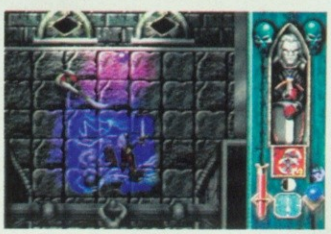
Kain nie może co prawda zmieniać swoich charakterystyk, ale ma za to szereg bardzo ciekawych właściwości. Może przemieniać się w nietoperza, dzięki czemu błyskawicznie pokonuje wielkie odległości. Potrafi też przybrać postać gigantycznego wilkołaka. Porusza się wtedy szybciej i może skakać. Umie też udawać zwykłego człowieka, dzięki czemu może wmieszać się w tłum śmiertelników, nie budząc ich podejrzeń.

W trakcie wędrówki może się natknąć na wiele przedmiotów ułatwiających mu nieżycie. Znajdzie więc samonaprowadzające się ostrza, nowe rodzaje zbroi broniącej go przed różnymi zjawiskami oraz czary. Służą one do zabijania oraz pomagają w podróży. Mogą np. stworzyć światło lub teleportować Kaina z powrotem do jego krypty – tam zawsze można zapisać grę (normalnie trzeba znaleźć specjalne miejsce, a ponieważ jest ono też w krypcie, użycie czaru zapobiega marnowaniu czasu).











Crystal Dynamics 1997

Przygodowo–zręcznościowa

PSX

Grafika: 79%

Dźwięk: 89%

Ogółem: 87%

Legacy of Kain bardzo mi się podobała. Ma genialną atmosferę, a granie przynosi dużo satysfakcji. Dobra grafika i doskonałe udźwiękowienie jeszcze potęgują te wrażenia. Crystal Dynamics po raz kolejny udowadnia, że jest jednym z lepszych twórców gier na PSX. Polecam wszystkim, którzy lubią się bać.

Bloody ZooltaR

PRZEDSIĘBIORSTWO PROFESJONALNYCH TECHNIK MIKROKOMPUTEROWYCH

EMITER Sp. z o.o. 00-723 Warszawa, ul. Chełmska 1/5

Dział handlowy tel.: (22) 41 48 41, 41 50 11, 651 24 54; fax: (22) 41 28 04

Serwis tel.: (22) 41 53 06

Zapraszamy od poniedziałku do piątku w godz. 9.00-19.00, sobota 10.00-15.00

Rok założenia 1988

OTO NADCHODZI ERA SZYBKIEGO KOMPUTERA

5% RABAT ważny do 31.05.97

PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ

NIE MASZ PIENIĘDZY? - TO NIE PROBLEM - U NAS KUPISZ NA RATY

ROZBUDOWA CZY ZAKUP NOWEGO - MY DORADZIMY - ZADZWOŃ

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR : *IPS, MIRAGE, CD PROJEKT, MARKSOFT, AVALON, EXE*

AMI-COMM

1500 TYTUŁÓW W JEDNEJ FIRMIE CZEKA NA CIEBIE

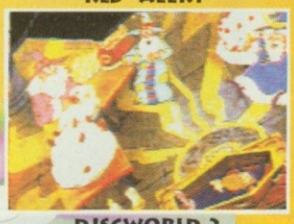
CD ROM:		PC:		AMIGA:	
3 DATLAS	146,00	BETTLE ISLE	30,00	ALFABET ŚMIERCI	39,00
ALBION	138,00	EKSPERYMENT DELFIN	51,00	BEZ KOMPROMISU	35,80
A.D. 2044	122,00	F-29 RETALIATOR	39,00	BRYDŻ	25,00
ADMIRAL SEA BATLES	150,00	FRANKO	39,00	DATA GIRL	29,50
ASSASIN 2015	140,00	FIRST SAMURAI	30,00	DESERT WOOLF	42,00
AZREL'S TEAR	135,00	HANIBALL	39,00	DOMAN GRZECHY ARDANA	35,00
AVALON CLASIC V. I	69,00	HAROLD'S MISSION	45,00	EKSPERYMENT DELFIN	35,80
BLOOD & MAGIC	138,00	ISHAR 3	45,00	F-29 RETALIATOR	39,00
DEADLOCK	146,00	JURAJSKI PARK	55,00	FOREST DUMP FOREVER	29,00
DESTRUCTION DERBY II	145,00	KAJKO I KOKOSZ	49,50	FRANKO	25,00
DIABOLO	155,00	KOSMOS	35,00	GLOOM	62,00
DISCWORLD II	155,00	LAMBORGINI	40,00	HELIOSFERA	30,50
EXTREME GAMES	119,00	LIGA POLSKA MANAGER 95	39,00	INTERNATIONAL SOCCER	25,00
GENEWARS	146,00	MANAGER PIŁKARSKI	29,90	INTERCALARIS	39,00
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	145,00	MEGABLAST	29,90	ISHAR III	43,00
HARWESTER	160,00	MEGALOMANIA	30,00	JURAJSKI PARK	55,00
KRAZY IVAN	138,00	NOC	49,00	KAJKO I KOKOSZ	39,00
LEW LEON	99,00	POLANIE	53,00	KILLING GROUNDS A 1200	89,00
MECHWARRIOR 2	164,00	PRAWO KRWI	33,00	KUPIEC	29,90
METAL RAGE	129,00	RAMON' SPELL	30,00	LEGION	40,00
MEGARACE 2	134,00	SKAUT KWATERMISTRZ	43,90	LIGA POLSKA MANAGER	29,00
MUPPET TREASURE ISLAND	164,00	SLATERMAN	34,90	MIASTO ŚMIERCI	29,00
NHL 97	145,00	SOŁTYS	29,90	MISTRZ POLSKI 96	39,00
PHANTASMAGORIA II	175,00	SPEEDWAY MANAGER 96	40,50	OLIMPIADA 1996	29,00
PRIVATIER II/THE DARKENING/	160,00	STALOWE NERWY	34,00	POLE WALKI	25,00
SCORCHED PLANET	134,00	STARSHIP COMMAND ADV.	43,90	RAID PRZEZ POLSKĘ	29,00
SETTLERS II	138,00	TAJEMNICA STATUETKI	22,50	SNSIBLE WORLD OF SOCCER	89,00
SHATTERED STEEL	138,00	THE MACHINES	29,90	SHAQ FU	49,00
SHERLOCK HOLMES II	146,00	TYRIAN	35,00	SKAUT KWATERMISTRZ	29,00
SITENT THUNDER	134,00	VINYL BOGINI Z MARSA	32,00	SUPER TAEKWONDO MASTER	39,00
SMURFY - po polsku	119,00	WORMS	115,00	TAJEMNICA BUTSZT. KOMN.	29,00
STRIKER'96	119,00	**EDUKACJA / UŻYTKI**		TEENAGENT	51,00
SINDICATE WARS	134,00	2 x 2 DLA WINDOWS	45,00	TYTAN	39,00
TIME COMMANDO	134,00	EDUKACJA	59,90	WORMS	100.00
TOTAL MANIA	142,00	ETEACHER /Ang.Niem.Franc./	57,50	**EDUKACJA / UŻYTKI**	
TOMB RAIDER	145,00	GEOGRAFIA	34,90	AMILAB	24,50
URBAN RUNNER	146,00	GEOMETRIA	16,60	AMITEKST PRO GOLD	49,50
WARCRAFT II	185,00	GEOPHOBIA	33,50	HIPER SŁOWNIK	23,00
EDUKACJA / UŻYTKI		HISTORIA	34,90	FIRMA 6.1	160,00
POLSKIE FONTY WIN	69,00	HYPER SŁOWNIK POL-ANG	52,00	NOVAPAINT	39,00
OKSFORDZKA ENCYKLOPEDIA	120,00	LITERAT	50,00	PISARZ 3.0	47,50
ENCYKLOPEDIA PWN	240,00	LITERKI CYFERKI	29,50	POLONISTA	36.00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	169,00	POZIOMKOWA WRÓŻKA	47,00	SUPERDEMO	49,00
MOJE PIERWSZE ABC	89,00	TESTY PRAWA JAZDY	43,90	YOU & ME J.ANGIELSKI	33.00



TOMB RAIDER



RED ALERT



DISCWORLD 2

TO TYLKO WYCINEK NASZEJ OFERTY WIĘC: ZADZWOŃ, NAPISZ, A WYŚLEMY CI PROGRAM W CIĄGU 24 GODZIN. KOSZTY WYSYŁKI ZAWSZE 5 ZŁ. JEŚLI ZAKUPISZ: 2 PROGRAMY - 5 % RABATU, 3 PROGRAMY - 10 % RABATU + TAJEMNICZY UPOMINEK

OFERUJEMY W DOBREJ CENIE:
- Karty dźwiękowe, - Głośniki, - Joysticki (20 gat.)
- Dyskietki, - Boxy, - Filtry, - Taśmy do drukarek,
- Rozszerzenia pamięci, - Peryferia do AMIGI

SPRZEDAŻ DETALICZNA:
UL. WAŁY JAGIELLOŃSKIE 1
/BUDYNEK "ŻAK"/
tel. (058) 31 29 64

SPRZEDAŻ HURTOWA/WYSYŁKOWA:
80-125 GDAŃSK
ul. KARTUSKA 245
tel. zgłosz. (058) 32 10 44, 31 2964
tel. kom. 090 521-730

SATURN BOMBERMAN

Dawniej faktu, że gra działa w wersji na dwóch lub więcej graczy niemal się nie zauważało. Ot, opcja jak inne. Prawdziwy boom na grę wieloosobową przyszedł wraz z Internetem. Obecnie żaden dobry tytuł nie może zdobyć większej popularności, jeżeli nie ma opcji multiplayer. Utarło się również, że dobra gra tego typu musi być koniecznie strzelaniną w rodzaju Quake'a, strategią podobną do Command and Conquer lub RPG a'la Diablo. W zapomnienie odeszły inne gatunki gier, niegdyś dzierżące palmę pierwszeństwa. Dlatego Saturn Bomberman ma obecnie szansę zdobyć wielką popularność dzięki idei „wielograczowości".

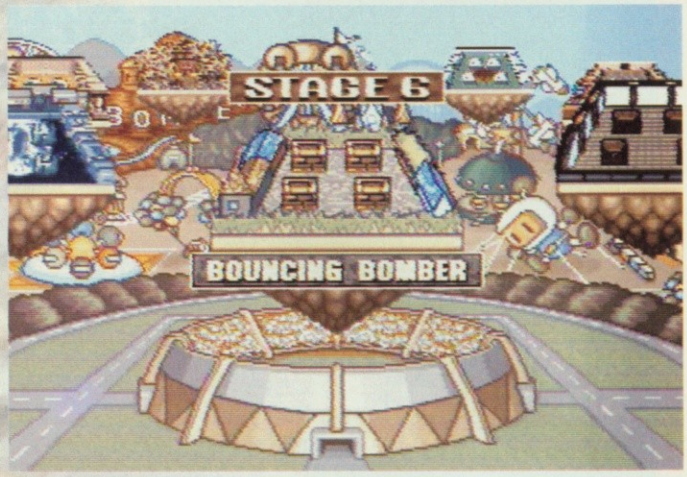
Bomberman to właściwie nie jedna, ale cały cykl gier, które miały początek jeszcze w czasach konsol 8-bitowych (NES) i 16-bitowych (SNES, Sega MegaDrive). Jej „klony" powstawały też na komputery domowe (choćby Dyna Blaster na Amigę). Porównując zastosowany w niej pomysł na grę kilku graczy, trudno znaleźć jakieś analogie do strasznie skomplikowanego Internetu. W przypadku gry Saturn Bomberman do rozpoczęcia batalii w dwie lub więcej osób wystarczy jedynie odpowiednia liczba joypadów (jeżeli graczy jest więcej niż dwóch potrzebny jest także specjalny rozgałęziacz na dodatkowe kontrolery). Po zdobyciu tego wyposażenia, co może być sprawą nie tyle skomplikowaną, co dość kosztowną, można już zasiąść do gry. Trzeba jeszcze tylko wiedzieć, o co w tym wszystkim chodzi. Granie w Saturn Bomberman polega na wysadzaniu wszystkiego, co się tylko da. Można podkładać bomby (należą do głównego wyposażenia bohaterów gry) pod innych graczy, zabijać wałęsające się gdzieniegdzie potworki albo niszczyć murki okalające planszę. Ostatnia czynność ma tę zaletę, że pod murkami można często znaleźć dodatkowe akcesoria.







Jeżeli zdecydujemy się na granie w pojedynkę, możemy wybrać normalny tryb gry, w którym trzeba po prostu przejść kolejne poziomy. Wydawałoby się, że nie jest to sprawa zbyt skomplikowana, gdyby nie fakt, iż z każdym poziomem przeciwników przybywa, a dodatkowe uzbrojenie znaleźć coraz trudniej. Jednak na planszy można odkryć wiele pożytecznych uzupełnień, np. dodatkowe bomby (można podkładać ich kilka, jedną po drugiej), możliwość zwiększenia zasięgu pocisków i sterowania ich ruchem czy też zdolność kopnięcia bomby w stronę wroga.





Przy grze we dwóch mamy dwa wyjścia: albo dysponujemy dwoma (lub więcej) joypadami – wtedy warto poznać opcję Battle Mode, albo chcemy grać w kilku na jednym joypadzie za pomocą Master Mode. W pierwszym przypadku kompletujemy zespół grających i wyruszamy tłumnie na planszę w celu pozbycia się wszystkich przeciwników. Master Mode umożliwia, podobnie jak np. Ranking Mode w Virtua Fighter 2, pobijanie własnych (i nie tylko) rekordów.

Wykonanie gry do najprzedniejszych nie należy, bowiem od czasów wersji na SNES wiele się w oprawie graficznej nie zmieniło. Muzyka, owszem, jest lepsza, choć nie idealna. Jeżeli tylko masz ochotę na zagranie w kilka osób, powinieneś mieć Saturna Bombermana. Takiej rozrywki nie znajdziesz w innych grach.

Yuyo



Saturn Bomberman

Dystrybucja: Bobmark

Hudson 1997

Logiczna

Sega Saturn

Grafika: 68%

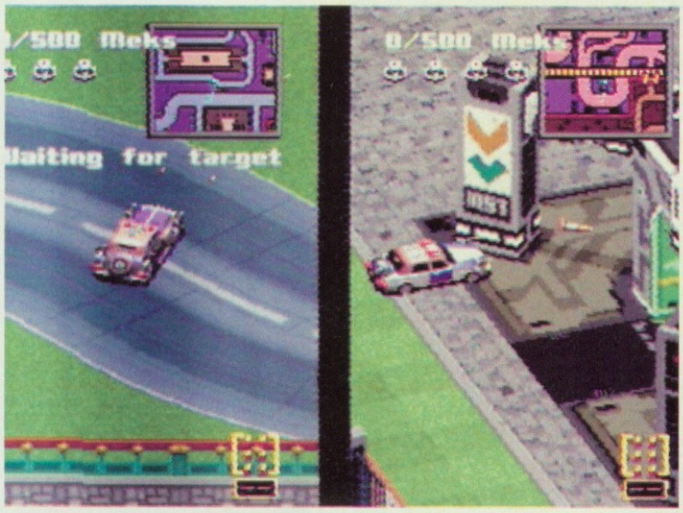
Dźwięk: 73%

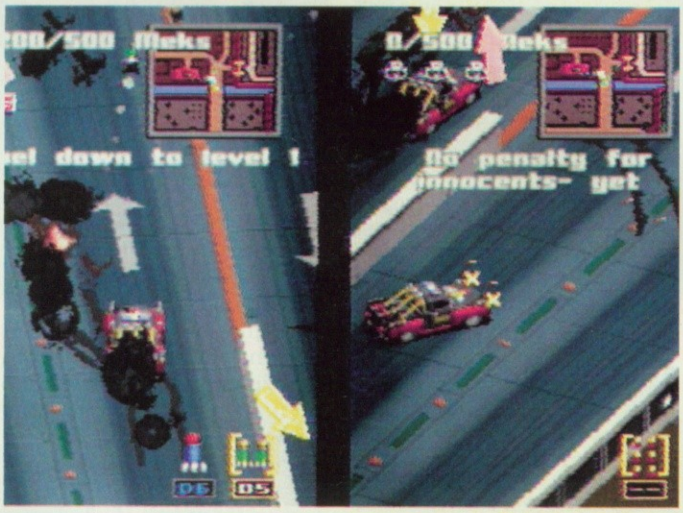
gółem: 92%

CrimeWave

Dawno, dawno temu, za czasów ZX Spectrum istniała sobie znakomita gierka – Turbo Esprit. W zasadzie nie było w niej nic szczególnie nowatorskiego – jeździło się samochodem, strzelało do innych itp. Jej sukces stał się możliwy między innymi dlatego, że można się było wcielić w postać policjanta i ścigać przestępców. Nie wiem, dlaczego od tamtej pory tak mało gier zajmowało się tą profesją? Za to teraz możemy zagrać na Saturnie w CrimeWave i, znów jako policjant, nękać przestępców.

Nie jest to jednak gra, w której jeździmy rozklekotanym Polonezem po zatłoczonej Warszawie uważając, aby nie natknąć się przypadkiem na





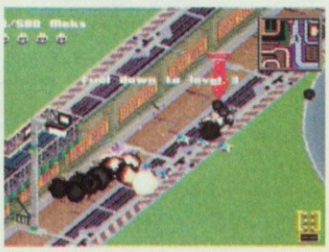


CrimeWave

Dystrybucja: Bobmark

jakiegoś niedobrego człowieka, co to mógłby nam zrobić kuku. Poruszając się w jednej z ośmiu stref mamy do dyspozycji 8 samochodów, po jednym na strefę. Są to potężne maszyny, wyposażone w mnóstwo broni – od standardowego karabinka maszynowego, po wiele rodzajów rakiet czy min. Niestety, ci źli panowie, na których musimy polować, również mają do swojej dyspozycji niezły arsenał, zazwyczaj lepszy od naszego.

Zastosowany w CrimeWave widok na akcję to połączenie trójwymiarowości i rzutu izometrycznego. Co prawda, na swój samochód patrzymy zawsze ze stałej perspektywy – to cały teren obraca się w zależności od tego, w którą stronę skręcamy. Nie jest to najlepiej





dobrany sposób oglądania dynamicznej akcji – budynki często zasłaniają samochód, nasz lub przeciwnika, można też czasem wylądować na ścianie jakiegoś domu. Poza tym miałem wrażenie, że – mimo wszystko – grze brakuje swoistej atmosfery, z tworzenia której Eidos słynie (np. Tomb Raider). Wszystkie strefy, w jakich będziemy walczyć, są do siebie podobne. Także samochody, poza wyglądem zewnętrznym, niewiele się od siebie różnią – parametry mają podobne. Największą wadą strony graficznej gry jest fatalna wręcz animacja. O ile podczas niektórych fragmentów jazdy (zwłaszcza po linii prostej) wszystko jest w porządku, to przy skręcaniu CrimeWave strasznie zwalnia i „rwie" animację. Dałoby się wytrzymać, gdyby zdarzało się to sporadycznie, a nie na niemal każdym zakręcie.

Zdarza się, że program – przy graniu jednej osoby bardzo kiepski – znacznie zyskuje podczas grania w dwie lub więcej osób. O CrimeWave nie da się tego powiedzieć. Znów głównym powodem jest zwalnianie animacji – przy grze we dwóch jest to właściwie nie do wytrzymania. Wydaje się dziwne, że twórcy jednej z najlepszych gier 3D, Tomb Raidera, nie potrafili sobie poradzić z produkcją znacznie prostszą i mniej wymagającą.

Ścieżka dźwiękowa składa się z kilkunastu melodyjek, zmieniających się w zależności od strefy. Są dobrze dopasowane do terenu, tzn. podkład dźwiękowy w dzielnicy przemysłowej jest oczywiście inny niż na przedmieściach. Dźwięki słyszane podczas walki to nic nadzwyczajnego, ale nie schodzą poniżej przeciętnej.

Gdyby nawet pominąć straszliwe spowolnienia animacji, to i tak trudno uznać CrimeWave za dobrą grę. Po pewnym czasie zaczyna wiać nudą – gra polega wyłącznie na jeżdżeniu, szukaniu przeciwników, strzelaniu i znów jeżdżeniu...

Yuyo



Eidos 1997

Strzelanina

Sega Saturn

Grafika: 62%

Dźwięk: 70%

Ogółem: 52%

BATTLE ARENA TOSHINDEN URA

Battle Arena Toshinden, jako jedna z niewielu bijatyk, znana jest posiadaczom konsoli PlayStation oraz Saturn. Jej kolejne wersje wychodzą na przemian to na jedną, to na drugą konsolę. Pierwszej części gry (PSX) towarzyszył BAT Remix (Saturn), a gdy na maszynę Sony pojawiła się część druga, światło dzienne ujrzał jej segowy odpowiednik – Battle Arena Toshinden Ultimate Revenge Attack.

Po niezbyt udanej wersji Remix wszyscy saturnowcy mieli ogromną chrapkę na, jak sądzono, znacznie doskonalszą BAT URA. Jednak po raz kolejny okazało się, że marzenia rzadko się spełniają. Obecna wersja BAT jest dużo gorsza od poprzednich. Nie wiem, na co liczył producent wprowadzając na rynek tak mierny produkt – zapewne na to, że gracze będą się delektować każdą nową wersją gry, nie patrząc na jej jakość.

BAT URA

Sprzedaż: Comat

W całej grze udało mi się znaleźć zaledwie jeden bardzo dobry element. Jest nim muzyka, znakomicie napisana i pasująca do klimatu gry. Aż żal, że tak dobra muzyka znalazła się akurat w tym produkcie.



Oprawa graficzna BAT URA jest na bardzo niskim poziomie – postacie, chociaż nie najbrzydsze, poruszają się nienaturalnie. Przy wykonywaniu ciosów specjalnych, najczęściej są to jakieś strzały lub wybuchy, na ekranie pojawiają się wielkie piksele. Również stopień trudności Battle Arena Toshinden URA jest zdecydowanie zbyt niski, jak na program tego typu. Ukończenie gry nie powinno sprawić większych problemów nawet słabszym graczom. Trudno uznać to za zaletę gry – zmniejsza tylko jej atrakcyjność.



Można powiedzieć, że walka toczy się niemal wyłącznie przy użyciu ciosów specjalnych. I nie jest to tylko skutek łatwości wykonywania tych ciosów – tak gra również komputer, którego ataki są szybkie, lecz chaotyczne.

Czy warto kupować słabą grę tylko i wyłącznie dla muzyki, choćby znakomitej? Zdecydowanie nie, dlatego też odradzam Wam zakup tej produkcji. Warto poczekać na coś lepszego.

Yuyo



Takara 1997
Bijatyka
Sega Saturn
Grafika: 37%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 38%

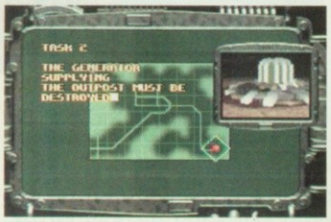
AMOK

Powoli zaczynamy już przywykać do opóźnień w pojawianiu się gier. Jednak przesunięcie terminu wydania gry o ponad dwa lata to, mimo wszystko, rzecz rzadko spotykana. Taki właśnie los spotkał grę Amok, wydaną

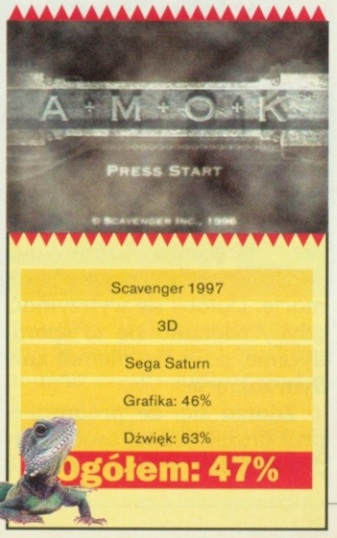


na początku tego roku przez firmę Scavenger. I, jak to zwykle bywa, zadajemy sobie pytanie: „czy warto było czekać?". W tym wypadku odpowiedź brzmi: „nie".

Kiedy gra znajdowała się we wczesnym stadium tworzenia, zapowiedzi brzmiały wręcz fantastycznie. Miała to być niesamowita dawka trójwymiarowej grafiki, znakomity i szybki engine i w pełni trójwymiarowe środowisko gry. I, na swój sposób, obietnice te zostały spełnione. Tyle że dziś taka gra nikogo nie zadziwi.



Jedną z niewielu naprawdę pozytywnych cech gry jest duży wybór misji (20, z podziałem na podmisje) i spora ich różnorodność. Zadania nie sprowadzają się do prymitywnych „zniszcz wszystko", są znacznie bardziej złożone (również z misjami ratowniczymi).



Scavenger 1997
3D
Sega Saturn
Grafika: 46%
Dźwięk: 63%
Ogółem: 47%



Grafika nie jest co prawda najgorsza, ale też nie ma się czym zachwycać. Straszliwie rozpikselowane niemal wszystkie elementy otoczenia, łącznie z tłami i podłożem, przypominają prehistoryczne czasy pierwszych gier 3D. Animacja obiektów (zarówno robota, którym kierujemy, jak i całej rzeszy przeciwników – od małych żołnierzy do potężnych dział) jest płynna, ale nienaturalna. Mimo trójwymiarowości wszystko wygląda jakoś tak... płasko. Nie najlepsze efekty strzałów oraz dziwnie zamazane wybuchy dopełniają tego niezbyt atrakcyjnego obrazu. Muzyka, w postaci lekkiego techno, nie przeszkadza zbytnio, lecz szybko staje się nieciekawa.

Amok

Dystrybucja: Bobmark

Mimo owych braków w wykonaniu, na początku gra się dziwnie dobrze. Potem zaczynają przeszkadzać pojawiający się nagle przeciwnicy (których są całe hordy) i chaos, jaki się przy tym tworzy. W końcu dochodzi do tego, że gracz strzela na oślep, próbując dostać się w jakieś spokojniejsze miejsce.

Dwa lata temu Amok z pewnością byłby hitem, obecnie – już nie mógł się nim stać. Główną przeszkodą jest postęp techniczny, jaki się przez ten czas dokonał.

Yuyo



A.D COP

© 1997 EMAG & UNION SYSTEMS & MIRAGE SOFTWARE

Niezwykła akcja, w której nie ma żadnych ograniczeń w użyciu broni.
Twoim jedynym celem są Ci, którzy próbują Cię zabić.

SIDELINE

Po raz pierwszy na Twoim PC, tak dużo ekscytującej akcji, tak dużo niezwykłej broni, tak wielu przeciwników, tak wciągająca strzelanina !

bit ŻYCIE

DO WYGRANIA 50 NAGRÓD !
Szukaj informacji w poniedziałkowym dodatku do ŻYCIA WARSZAWY.
lub w pudełku z grą A.D. COP.

• NOWOŚCI • NOWOŚCI • NOWOŚCI • NOWOŚCI • NOWOŚCI • NOWOŚCI • NOWOŚCI •

© 1996 US GOLD & EIDOS INTERACTIVE



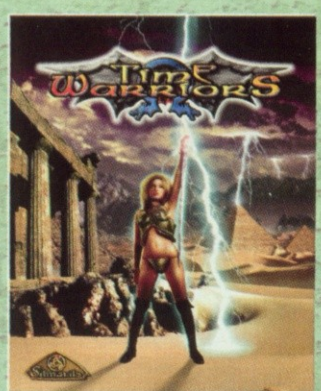
* Francja w niespokojnym XVI wieku
* Gra przygodowa w SVGA po polsku
* Przystojny muszkieter na tropach zagadki
* Ponad 50 nastrojowych, barwnych lokacji
* Znakomity, pełen humoru scenariusz
* Ponad 100 postaci biorących udział w grze
* Prosty i wygodny interface użytkownika
* Wielowątkowa akcja, elementy zręcznościowe
* Ponad 50 czynności do wykonania

© 1997 MIRAGE SOFTWARE



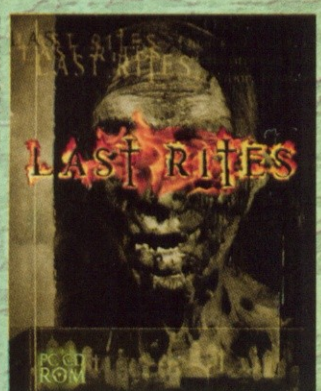
* Gra przygodowa rodem z naszych marzeń
* Baśniowy świat pełen przedziwnych stworów
* Zachwycająca, artystycznie namalowana okolica, niezwykła, barwna sceneria
* Ponad 20 zwariowanych "kreatur" mówiących, opowiadających i klócących się po polsku
* Super szczegółowa, śmieszna grafika
* Znajdziesz tu kilobajty żartów i dowcipów
* Ponad 2600 fraz znakomicie przeczytanych przez członków zespołu CLOSTERKELLER !

© 1997 SILMARILS



* Rewelacyjna graficznie trójwymiarowa bijatyka
* Do wyboru kilkunstu różnych wojowników
* Każda postać posługuje się inną bronią, posiada magiczne ciosy i inną taktykę walki
* Trzy sposoby prowadzenia kamer, powtórki
* Każdy z zawodników to ponad 100 różnych animacji, ciosów, bloków, uników ...
* Teksturowane wszystkie postacie, efekty świetlne, cienie, efekty przenikania ...
* Możliwość korzystania z akcelatorów 3D

© 1997 OCEAN SOFTWARE



* Martwi ożyli i zamieszkali wśród nas
* Krwawa strzelanina "first person"
* Prawdziwe środowisko trójwymiarowe
* Kontrowersyjne scenerie, różne misje
* Ogromna liczba przeciwników
* Super grafika, zmniejszony efekt pikselizacji
* Niesamowity nastrój horroru
* Opcja gry przez sieć, modem

Dystrybucja w Polsce: MIRAGE MEDIA s.c. 03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c tel./fax 616 1555, 616 1551, 617 9321, e-mail:mirage@mirage.com.pl, http://www.mirage.com.pl/

MIRAGE

SUPER MARIO 64

Nintendo 64 od momentu powstania miało posiadać co najmniej kilkanaście gier, będących wyznacznikami możliwości konsoli. Wbrew planom kierownictwa firmy Nintendo, na wstępie było dostępnych jedynie kilka tytułów na N64. Najpopularniejszym, najbardziej rozreklamowanym z nich jest Super Mario 64, określany jako najlepsza platformówka na



świecie. Wiadomo jednak, że prasa zachodnia lubi czasem popadać w przesadę i warto z dystansem podchodzić do fe-



rowanych przez nią wyroków. Tym razem jednak w morzu pochwał kierowanych pod adresem SM64 nie ma ani krzty przesady.

Już poprzednie, dwuwymiarowe wersje gry na słab-



sze konsole słynęły ze sporego rozbudowania – można było w nie grać godzinami bez uczucia nudy. Ta cecha została teraz rozwinięta w niesamowitym stopniu – gram w SM64 już od trzech tygodni i ciągle mam wrażenie, że nie odkryłem jeszcze nawet niewielkiej części tajemnic, jakie ona kryje.

Tak potężna maszyna jak N64 potrzebowała oczywiście czegoś lepszego i bardziej efektownego niż proste, dwuwymiarowe platformówki. Potrzebny był skok jakościowy, który pozwoliłby pokonać 32-bitowych rywali spod znaku Segi i Sony. I chociaż wszyscy spodziewali się fajerwerków graficznych, pełnej trójwymiarowości, całej palety kolorów i tym podobnych bajerów, po ujrzeniu gotowego produktu widzom szczęki opadały.

Wspaniała grafika! Sprzętowy antyaliasing, stosowany w N64, wpłynął na znakomitą jakość obrazu. I chociaż chwilami pomieszczenia odwiedzane w grze wydają się trochę zbyt puste (to skutek użycia kartridży w N64), to ogólny wygląd SM64 jest znacznie więcej niż dobry.





Tekstury nałożone na obiekty są bardzo kolorowe – gra w



dużej mierze przypomina trójwymiarowy film animowany. Tego wrażenia dopełnia ogromny wybór przeciwników, spotykanych podczas wędrówki – to niemalże tłumy. Projekty wszystkich postaci są wykonane profesjonalnie i z dużym poczuciem humoru, co jest dodatkowym plusem gry.

Przed graczem stoi naprawdę trudne zadanie. Trudne przede wszystkim ze względu na ogromną przestrzeń, jaką trzeba zwiedzić. Będzie to stwierdzenie ryzykowne, ale samo przychodzi na myśl – ta gra po prostu nie ma prawa się znudzić. Gracz może się znaleźć w tylu rozmaitych miejscach, na dodatek tak różnorodnie „wystrojonych", że w pewnym momencie zastanawia się: „komu udało się wymyślić tyle fantastycznych rzeczy?" Prezentowane tu obrazki to naprawdę niewielka próbka tego, co można obejrzeć w Super Mario 64.

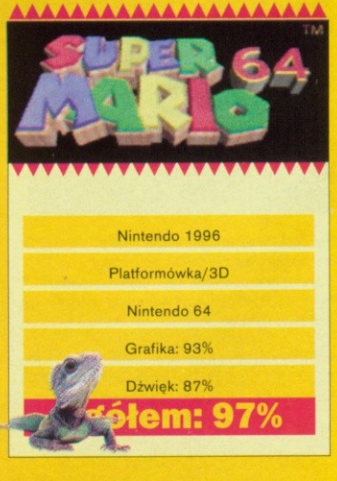
Jeżeli po zakupie Nintendo 64 będziesz się zastanawiać nad wyborem pierwszej gry – z obawą, aby nie wydać pieniędzy na coś słabego (choć trudno będzie znaleźć taką grę na N64) – natychmiast kupuj Super Mario 64.

Yuyo

PS Znacznie więcej grafiki z gry Super Mario 64 możecie znaleźć na stronach Gambler on-line (http://www.lupus.waw.pl/gambler) w dziale „Extra".

Super Mario 64

Dystrybucja:
American Computers & Games



TUROK: DINOSAUR HUNTER

Wielokrotne przesuwanie premiery tej gry stworzyło atmosferę wyczekiwania, ale jednocześnie nieco zirytowało graczy. Jedna z najdoskonalszych produkcji firmy Acclaim miała się pojawić na rynku już na Gwiazdkę ubiegłego roku, tymczasem ujrzała światło dzienne dopiero w marcu roku bieżącego. Wydawca twierdzi, że chciał pokazać światu grę jak najdoskonalszą, stąd te opóźnienia.

Co tu dużo pisać – pod względem grafiki Turok bije wszystkie gry. Takiej konkurencji nie mógł się oprzeć nawet Quake, będący przecież dla wielu graczy produkcją niemal doskonałą. Oczywiście, o gustach się nie dyskutuje, niektórzy przecież nie zamieniliby atmosfery i wyglądu Quake'a na nic innego, jednak fakt jest faktem – Turok to gra 3D na platformy domowe wykonana najbardziej zaawansowaną techniką.

W wypadku tego rodzaju gier technika wykonania ściśle wiąże się z grafiką, toteż tworząca Turoka dla firmy Acclaim grupa Iguana Entertainment najbardziej napracowała się nad warstwą wizualną swego dzieła. Wszystko jest w pełni trójwymiarowe – od zwiedzanego terenu, po wszelkich przeciwników i trzymaną przez bohatera broń. Szczególnie ciekawe są występujące w grze postacie, wręcz perfekcyjnie teksturowane i animowane. Naturalność animacji przejawia się we wszystkich ruchach wrogów – w bieganiu, strzelaniu, a także w... odchodzeniu z tego świata. Muszę przyznać, że byłem wręcz zdumiony różnorodnością sposobów, na jakie może umrzeć bohater strzelaniny. Duży wybór uzbrojenia niesie ze sobą różnorodność strzałów, wybuchów (znakomicie zrealizowanych), ognia itp.





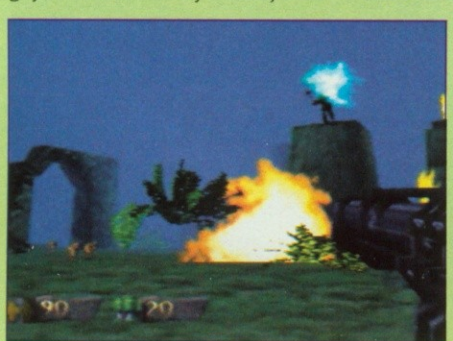
Chociaż, jak już wspomniałem, wykonanie Turoka w pierwszym momencie niemal rzuca na kolana, to po pewnym czasie można znaleźć kilka cech negatywnych. Pierwsza z nich to stosunkowo niewielki wybór tekstur zdobiących otoczenie – co nie wynika z braku umiejętności twórców gry, lecz z budowy samej konsoli i małej pojemności jej pamięci masowej. Trudno poruszać się, mając jako jedyny punkt odniesienia obiekty



spotykane w terenie – po niedługim czasie zaczną się powtarzać, skutecznie dezorientując gracza. Druga cecha – dla niektórych wada, choć wielu z pewnością nie będzie specjalnie przeszkadzać – to pewne udziwnienie zastosowane przy sterowaniu postacią, trzeba się do niego po prostu przyzwyczaić. Mam na myśli włączenie do strzelaniny First Person Perspective elementów... gry platformowej! Główny bohater co chwila musi wykonywać kolejne, często niełatwe, skoki – wielu graczom będzie to zapewne przeszkadzało.



Największa niespodzianka dotycząca sterowania spotyka nas już na początku – do chodzenia po terenie nie używa się drążka analogowego (który służy do rozglądania się na boki), lecz przycisków umieszczonych z prawej strony joypada. Miła wiadomość dla osób leworęcznych: można przełączyć zestaw używanych przycisków.

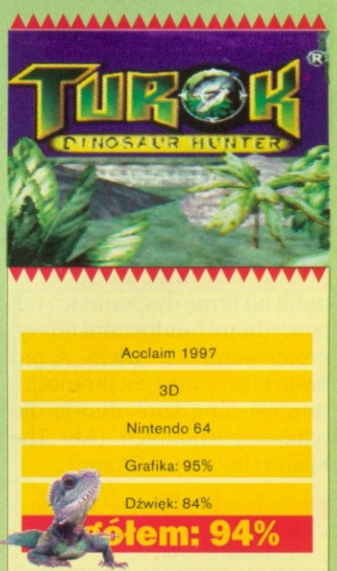


Efekty graficzne to rewelacja, lecz nie byłoby porządnej gry bez dobrego dźwięku. Nie jest to tylko cicho grająca w tle muzyka, lecz także wszystkie efekty związane z poruszaniem się postaci (realistyczne odgłosy kroków) oraz strzelaniem do wrogów (interesujące dźwięki towarzyszące strzelaniu, jęki umierających przeciwników).

Atmosfera gry jest doprawdy rewelacyjna i, moim zdaniem, warto wydać 346 złotych (tak, tyle kosztuje!) na ten tytuł. Wraz z Super Mario 64, Turok stanowi zestaw podstawowy posiadaczy N64.

Yuyo

PS Znacznie więcej obrazków z gry Turok możecie obejrzeć na stronach Gambler on-line (http://www.lupus.waw.pl/gambler) w dziale „Extra".



Turok: Dinosaur Hunter

Dystrybucja:
American Computers & Games

Brain Killer

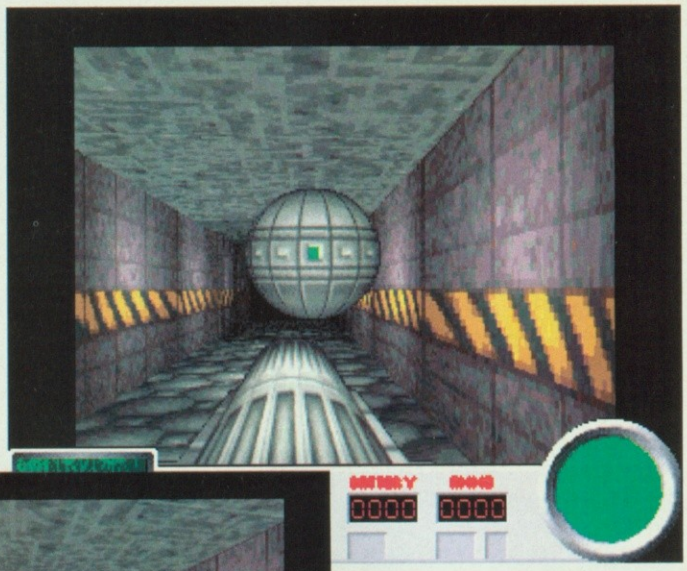
Polski rynek gier amigowych powoli zaczyna się zmieniać. O ile dotychczas jego podstawą były produkcje sprowadzane z Zachodu (powstające przy raczej niewielkim udziale polskich twórców), to obecnie sytuacja wygląda odwrotnie. W dużym stopniu jest to związane ze znacznie mniejszym napływem gier zachodnich – ich powrotu oczekuje się dopiero po wprowadzeniu kart PowerPC i zdobyciu przez nie popularności. Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło i dzięki tej, niecekawej w sumie, sytuacji mają szansę zaistnieć polscy autorzy gier. Dobre rozpoczęcie „kariery" w Polsce może zaowocować zainteresowaniem wydawców zagranicznych. Tak stało się z grupą Virtual Madness i jej produkcją Brain Killer.

Niemiecka firma Titan Computer, wydawca gry, do tej pory omijała branżę rozrywkową i skupiała się na tworzeniu programów użytkowych. Polscy twórcy mieli więc szczęście, że trafili na firmę dysponującą odpowiednimi funduszami na wypromowanie ich dzieła. A gra Brain Killer warta jest promocji – stanowi silną konkurencję dla tytułów zachodnich (AB: The Killing Grouns czy Gloom).

Brain Killer

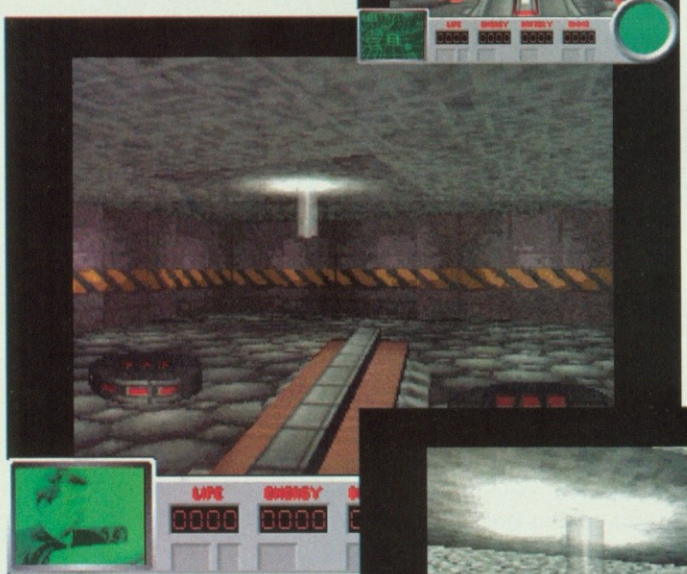
Sprzedaż: Eureka

Wiele jest jeszcze w Polsce Amig nie wyposażonych w jakąkolwiek kartę przyspieszającą działanie komputera, więc nie bez znaczenia jest szybkość, z jaką dany produkt działa na wolniejszych maszynach. Nikt bowiem nie lubi uprawiać masochizmu – a tym właśnie jest granie w Alien Breed 3D 2 bez szybkiego procesora 68030. W Brain Killer można bez problemu (choć również bez zbytniego luksusu) grać na nierozbudowanej Amidze 1200. Gra chodzi wtedy płynnie, chociaż oczywiście nie tak dobrze jak na szybszych procesorach. Jeżeli do Amigi włożona jest karta dopalająca, Brain Killer wykorzysta ją, dając w zamian jeszcze szybszą animację przy niewielkich pikselach.











Digitalizowana grafika jest w BK podstawą. Chociaż tekstury powlekające ściany są ręcznie rysowane, to wszelkie sylwetki ludzi przedstawionych w grze są w pełni digitalizowane. Nie jest to jakość perfekcyjna, chociaż nie należy narzekać – na tym polu Brain Killer wyprzedza dotychczas najlepsze produkcje polskie spod znaku 3D. Nieźle zostały zrobione wybuchy, chociaż brakuje im naturalności.

Ogólny wystrój graficzny jest wystarczająco bogaty, szczególnie robi wrażenie duża liczba tekstur użytych do wizualizacji otoczenia. Można powiedzieć, że pod względem grafiki BK plasuje się w środku amigowej stawki. Warto też przypomnieć, że właśnie m.in. zbyt bogaty wystrój jest przyczyną powolnego działania AB3D 2... Dźwięk jest daleki od perfekcji, chociaż dobrze zgrany z akcją Brain Killera. Autorzy muszą jednak jeszcze trochę nad nim popracować.

Dużo jest natomiast ciekawych nowości w warstwie merytorycznej gry. Zamiast typowego w takich przypadkach noża, podstawową bronią głównego bohatera są nogi i pięści. I chociaż najmocniejszy nawet kopniak nie może być silniejszy od strzału z karabinu, to miło jest móc sobie pochodzić...

Jeżeli tylko Brain Killer dotrze do Polski (a tak zapewnia grupa Virtual Madness), na pewno zdobędzie wielu sympatyków. Stanowi bowiem groźną konkurencję dla Glooma i innych „trójwmiarowców".

Yuyo



Virtual Madness 1997

3D

Amiga

Grafika: 78%

Dźwięk: 50%

Ogółem: 83%

Zdrajca

Dobrych, polskich przygodówek jest naprawdę niewiele. Dlatego ci, którzy pragną czegoś więcej niż tylko szybkiego naciskania przycisków na joypadzie, mogą liczyć niemal wyłącznie na produkcje zagraniczne. Chociaż czasem trafi się rodzynek taki, jak Zdrajca.

Tytuł nieco tajemniczy, lecz jego znaczenie wyjaśnione jest już na początku gry. Kierujemy bowiem poczynaniami młodzieńca, który pragnie zmienić Amigę na PlayStation. Na jego nieszczęście, Amiga ulega „wypadkowi" i do gracza należy znalezienie wszystkich części potrzebnych do naprawy.

Gra Zdrajca w całości opiera się na digitalizacji. Mam tu na myśli zarówno grafikę (filmowe, czarno-białe wstawki, stanowiące główną część gry), jak i dźwięk (wszystkie rozmowy są samplowane). Każde polecenie wydane przez gracza jest przedstawione w kolejnym fragmencie digitalizowanego filmu. Chociaż większość występujących w grze osób, a są tam wszyscy twórcy gry, nie ma zdolności aktorskich i wypowiadane przez nie kwestie brzmią co najmniej sztucznie, to mimo wszystko sam fakt istnienia owych digitalizacji znacznie podnosi wartość gry (ich jakość jest na średnim poziomie, czyli są zupełnie zrozumiałe, ale nie rewelacyjne).



Zdrajcę trudno jest ukończyć. I nie wynika to z jakichś supertrudnych zagadek, przeciwnie, większość da się rozwiązać po krótkim zastanowieniu. Znacznie większy kłopot sprawia limit czasowy, jaki przed grającym postawili autorzy.

Po zagłębieniu się w rozgrywkę łatwo zauważyć, jak



pomysłowymi ludźmi są autorzy. Mnóstwo gagów, żartów słownych – to podstawa gry. Tu uwaga dla rodziców: w pro-



gramie zawarto wiele wyrażeń niecenzuralnych, dlatego nie polecałbym grania w Zdrajcę przy dzieciach.

Jak widać z powyższego opisu, oprawa graficzno – dźwiękowa będzie bardzo bogata. Z tego powodu Zdrajca ukaże się wyłącznie w wersji kompaktowej. Polecam jego nabycie (o ile oczywiście nie będą Wam przeszkadzać pojawiające się sporadycznie wulgaryzmy), jest to bowiem bardzo zabawna przygodówka. Trochę szkoda, że filmiki są czarno-białe, ale może w następnej części gry...

Yuyo



Zdrajca

Dystrybucja: Eureka

Eureka 1997
Przygodowa
Amiga
Grafika: 72%
Dźwięk: 74%
Ogółem: 86%

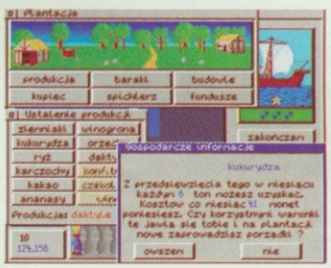
Funturatum

Civilization, Colonization – te tytuły odnosiły ongiś sukcesy również na rynku gier amigowych. Teraz możemy je sobie przypomnieć dzięki polskiej grze strategicznej Funturatum. Jest to produkcja, która bardzo przypomina gry firmy MicroProse – szczególnie Colonization. Z całą pewnością jest bardzo pomysłowa i zawiera dużo ciekawych rozwiązań.



Najbardziej rozbudowana jest, rzecz jasna, warstwa strategiczna. Pełno tu pływania statkiem, odkrywania nowych terytoriów, a także nawiązywania kontaktów w nowo poznanych miastach. Równie ważne, a na pewno ciekawe, jest handlowanie rozmaitymi towarami spożywczymi. Należy tu stosować podstawową zasadę znaną z większości gier zawierających wątki ekonomiczne. Wraz z postępem dokonywanym w grze dochodzą nowe możliwości – np. posiadanie własnych miast. Związane jest z tym stawianie różnych budowli, opiekowanie się własnymi plantacjami, a także konieczność obrony swoich posiadłości. Rozgrywane są więc bitwy morskie, ataki na miasta portowe itp. Walka daje możliwość zdobycia nowych terenów oraz surowców.

Podobnie jak Colonization, także Funturatum działa całkowicie pod kontrolą systemu. Jest to bardzo ważne



dla posiadaczy kart graficznych, którzy mogą odpalić grę w wybranym przez siebie trybie graficznym. Z drugiej strony, w Funturatum można grać również na najsłabszych Amigach, nawet tych z 1 MB pamięci.



Wykonanie Funturatum jest nieco spartańskie – grafika poniżej przeciętnej, choć czytelna. Intro także nie należy do najlepszych, lecz to akurat najmniej istotna wada. Dźwięki, które można usłyszeć podczas rozgrywki, także są raczej słabej jakości. Na szczęście, grywalność o klasę wyższa – Funturatum to produkcja ciekawa i, jak na polskie warunki, oryginalna.

Yuyo



TSS 1997
Strategiczna
Amiga
Grafika: 45%
Dźwięk: 35%
Ogółem: 70%

CD-ROM PO POLSKU

ALBION®

NOWOŚCI



JĘZYK ANGIELSKI DLA DZIECI

Bogaty zestaw programów dla dzieci do nauki j. angielskiego. Książeczki, łamigłówki, słowniki, bajki będą stanowiły doskonałe połączenie nauki i zabawy.



SYMULATORY 2

Gry symulujące samoloty, samochody, statki kosmiczne, wyścigi na torze...



GRY RPG

Gry przygodowe, w których sam tworzysz charakter bohatera. Tajemnicze legendy, nieznane światy, rycerze i czary,... świat gier pochłonie Cię bez reszty.



GRY AKCJI

Szybka, wartka akcja, wybuchy, zasadzki, strzelaniny. Możesz wcielić się w dowódcę komandosów, pilota maszyn bojowych, superrobota lub zostać ostatnim ninja. Walcz i wygrywaj!



GRY PLATFORMÓWKI

Tu zręczność i refleks decydują o sukcesie. Trzeba przejść przez ścieżki i korytarze pełne tajemniczych przedmiotów, które pomogą wyjść cało z każdej opresji i pokonać dziwne stwory.



BITWY MORSKIE

Gry, dzięki którym stoczysz walkę z piratami, będziesz tropił wrogie łodzie podwodne, albo zostaniesz weneckim kupcem. Jedyny warunek to brak choroby morskiej. Przez cały czas gry nie zejdziesz na ląd!



WALKI POWIETRZNE

Helikoptery, myśliwce, statki kosmiczne... siądź za ich sterami i sprawdź się w boju! Płyta zawiera kilkadziesiąt gier strategicznych, symulatorów, strzelanek, których akcja rozgrywa się w powietrzu.



GRY WIRTUALNE 3D 2

Gry w stylu DOOM, trójwymiarowe, wirtualne z doskonałą grafiką i efektami dźwiękowymi.



GRY WYŚCIGI 2

Formuła, gokardy, motocykle, szybkie samochody, wyścigi konne i inne...



GRY HORROR

Zestaw gier dla osób o mocnych nerwach. Mroczne korytarze, duchy, wiedźmy, potwory...



GRY FANTASY

Zamki, potwory, czary, lochy, baśnie i przygoda to wszystko przeniesie Cię w magiczny świat fantazji.



WINDOWS 95 KOLEKCJA GIER 2

Zestaw wspaniałych gier przygodowych, labiryntowych, układanek, strzelanek... pod Windows 95.



GRY EDUKACYJNE

Przygodowe gry edukacyjne, łamigłówki, quizy. Dzięki nim poćwiczysz m.in. angielski, matematykę, geografię, a także pamięć i spostrzegawczość.



WINDOWS 95 DLA DZIECI 2

Nauka alfabetu, kolorowanki, znane postacie z bajek, gry i zabawy specjalnie pod Windows '95.



GRY SPORTOWE 2

Gry związane z tematyką sportową, począwszy od piłki nożnej poprzez siatkówkę, golf, hokej, krykiet, wyścigi samochodowe, aż do gry w kości.



GALERIA DŹWIĘKÓW MOD

Kilka tysięcy plików MOD podzielonych tematycznie na jazz, egzotykę, muzykę taneczną, elektroniczną, muzykę poważną... itp.



JĘZYK ANGIELSKI

Zestaw programów do nauki pisowni, słownictwa, gramatyki, wymowy oraz wiele testów, dyktand, ćwiczeń itp.

Tysiące wyselekcjonowanych programów i gier z całego świata pod DOS, Windows 3.11 i Windows 95 w wersjach shareware, freeware, public domain i playable demo. Wszystkie płyty posiadają polski system „menu".

PYTAJ W NAJBLIŻSZYM SKLEPIE LUB ZAMÓW U NAS.

ALBION® Albion Sp. z o. o.
pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław
tel. (071) 44 21 01, 44 20 13, fax (071) 44 82 16
E-Mail: albion@albion.pl, www.albion.pl

PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ HURTOWĄ I DETALICZNĄ. POSZUKUJEMY DYSTRYBUTORÓW. WYSOKIE RABATY !



Wysoko ponad Dominarią - bohaterska załoga odkrywa tajemnice przeszłości Magii. Zanim zakończą podróż odkryją jej przyszłość. Wyzwania stojące na drodze powietrznego statku "Weatherlight" doprowadzą do poznania nowych mocy, takich jak *Arizoa* i legendarnych tajemnic zawartych w kartach. Jednym z tych sekretów jest *Lotus Vale*.

Epicka opowieść o statku Weatherlight będzie kontynuowana w następnych rozszerzeniach Magic: The Gathering™.

MAGIC The Gathering®



Wizards OF THE COAST

Oficjalny dystrybutor produktów Wizards of the Coast w Polsce: ISA sp. z o.o., ul. Fort Wola 22, 00-961 Warszawa tel./fax (0-22) 36 88 31 w sprawach sprzedaży hurtowej, tel. (0-22) 634 47 90 w sprawach sprzedaży wysyłkowej. Pytajcie w księgarniach, sklepach z grami komputerowymi i w sieci EMPIK.

MAGIC: THE GATHERING

Kiedy Richard Garfield projektował pierwszą karcianą grę fantasy – jak sam mówi – nigdy nie przypuszczał, że osiągnie ona tak ogromną popularność. Dziś, mimo zalewu rynku różnymi „karciankami", MTG trzyma się bardzo mocno i wciąż pozostaje najpopularniejsza. Trudno więc się dziwić, że producenci gier komputerowych zaczęli się zastanawiać nad stworzeniem „cyfrowej" wersji MTG. Pierwsze wieści ze stajni MicroProse dotarły do nas w roku 1995. Gracze musieli jednak dwa lata czekać na gotowy produkt (ponoć autorzy gry długo męczyli się ze sztuczną inteligencją). Dopiero kiedy do programistów dołączył Sid Meier, prace nad grą zaczęły się zbliżać ku końcowi.

Pierwsze spojrzenie

Gra prezentuje się bardzo ciekawie. Razem z pudełkiem otrzymujemy jeden krążek CD oraz grubą (ponad 200-stronicową), przystępnie napisaną instrukcję, w której, oprócz szczegółów technicznych gry, znajdziemy dokładnie opisane zasady MTG. Dzięki temu przy grze dobrze się bawią nawet zupełnie zieloni gracze, na dodatek mogą skorzystać z multimedialnego przewodnika, umieszczonego jako jedna z opcji w menu gry.

Dostępne opcje

Autorzy gry twierdzą, że ich celem jest całkowite przełożenie papierowej edycji gry na komputerową tak, aby każdy mógł sprawdzić skuteczność posiadanego w domu zestawu kart w walce przeciwko różnym przeciwnikom. Na razie jednak wśród dostępnych kart znajdują się tylko karty z czwartej edycji, plus 24 karty normalnie trudno dostępne ze względu na zaprzestanie ich druku (ich posiadanie znacznie przechyla szalę wygranej na jedną stronę, co nie podobało się większości graczy). Jest także 12 kart wchodzących w skład zestawu „Astral Set" (informacje o nich podajemy w tabeli na str. 79-80), specjalnie stworzonego przez autorów papierowego oryginału dla edycji komputerowej. Jak widać z tabeli, są to karty, w których działaniu zawarty jest znaczny element losowy.

Z komunikatów rozsyłanych przez firmę MicroProse można się dowiedzieć, że pierwsze komputerowe dodatki do gry z nowymi kartami ujrzą światło dzienne jeszcze w tym roku. Podobnie nakładka umożliwiająca grę w sieci z drugim graczem (takiej możliwości również na razie brakuje – a szkoda). Na pocieszenie dysponujemy opcją Duel, w której można zbudować własną talię i wypróbować ją w grze z jednym z komputerowych przeciwników.



Kiedy znudzą nam się pojedyncze rozgrywki, możemy wybrać całą kampanię.

Kampania

Tłem kampanii jest kraina Shandalar. Rządzi nią piątka złych magów, z których każdy „opiekuje" się jednym kolorem magii – białym, czarnym, czerwonym, niebieskim lub zielonym. Próbują oni rzucić czar umożliwiający im przyzwanie demona Arzakona. Do tego potrzebna jest magiczna moc, znajdująca się w wolno stojących zamkach, należących do niezależnych czarodziejów zamieszkujących krainę. Aby zdobyć te siedziby, źli magowie wysyłają swoje sługi z rozkazem podbicia neutralnych twierdz.

Naszym zadaniem jest nie dopuścić do tego – musimy się rozprawić z magami i złym demonem. Na początku dysponujemy bardzo ubogą talią kart, ukierunkowaną mniej lub bardziej (w zależności od wybranego stopnia trudności) w stronę jednego, określonego przez nas koloru magii. W każdym pojedynku mamy 10 punktów życia (w karcianym oryginale jest ich 20). Na szczęście, liczbę tę możemy zwiększyć podczas rozgrywania kampanii dzięki przyjmowaniu i poprawnemu wypełnieniu czekających nas mniejszych zadań – questów. W czasie gry, m.in. dzięki wygrywaniu pojedynków, zdobywamy kolejne karty, które możemy włączyć do naszej talii.

Napotykani przeciwnicy zaliczają się do trzech gatunków:

- ludzie (czarodzieje, wiedźmy) – najprostsi do pokonania, możemy z nimi walczyć już na samym początku;
- istoty humanoidalne (elfy, wampiry) – trudniejsi przeciwnicy, dobrzy dla wypróbowania swojej talii przed odwiedzeniem opuszczonych labiryntów, jakie możemy znaleźć w Shandalarze;
- stwory magiczne (hydry, smoki) – na początku ratuje nas przed nimi jedynie szybka ucieczka; nawet posiadając silną talię możemy mieć kłopoty, gdyż te monstra dysponują wieloma rzadko spotykanymi kartami.

Po wygranej walce zamiast kart możemy dostać wskazówki nt. umiejscowienia i „zawartości" labiryntów. Możemy zdobyć tam ciekawe i rzadkie karty, złoto i magiczne kamienie. Oczywiście tylko wtedy, jeśli pokonamy strzegące skarbów potwory. Tutaj mała uwaga: jeśli przegramy walkę gdy jesteśmy w labiryncie, zostajemy z niego wyrzuceni a wejście znika bezpowrotnie – dlatego należy wcześniej dobrze się przygotować, aby taka sytuacja nam się nie przydarzyła.

Za zdobyte złoto możemy kupować karty w przydrożnych osadach. Tę technikę polecam jednak jedynie na początku, gdyż z reguły wybór jest mocno ograniczony i bardzo rzadko trafiamy na wartościowe karty. W wioskach możemy także sprzedać niepotrzebne karty, przeedytować naszą talię i zaopatrzyć się w żywność na drogę. Dobre karty oferują właściciele neutralnych zamków, ale jako zapłaty żądają magicznych kamieni. Jeśli się jednak uprzemy, możemy wyprosić u nich przyznanie nam zadania, za wypełnienie którego otrzymamy upragnioną kartę. Taki quest polega zwykle na ubiciu jakiegoś potworka wałęsającego się po okolicy lub zdobyciu potrzebnego czarodziejowi czaru.

Wspomniane wcześniej magiczne kamienie mają też inne zastosowanie. Służą do uaktywniania pewnych zaklęć, których formułę możemy nabyć w niektórych miastach (za grube pieniądze). Są to zaklęcia używane podczas wędrówki po krainie, nie w trakcie pojedynku. Należy do nich np. teleport do dowolnego miejsca w krainie czy zaklęcie niszczące najbliższego nam potworka,

Magic: The Gathering

Dystrybucja: IPS Computer Group

Wymagania sprzętowe

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

Astral Set

Mana: U – Blue, W – White, G – Green, B – Black, R – Red, Number – Generic

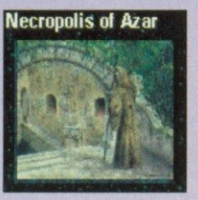












Tytuł	Aswan Jaguar	Call from the Grave	Faerie Dragon	Gem Bazaar	Goblin Polka Band	Necropolis of Azar
Kolor	Green	Black	Green	Land	Red	Black
Typ	Summon Jaguar	Sorcery	Summon Dragon	Land	Summon Goblin	Enchantment
Koszt	1GG	2B	2GG		RR	2BB
Atak/Obrona	2/2		1/3		1/1	
Tekst	When Aswan Jaguar comes into play, chose a random creature type from those in target opponent's deck. GG, TAP: Bury target creature of the chosen type.	Put a random creature from a graveyard into play under your control. Call from the Grave deals to you an amount of damage equal to that creature's casting cost.	Flying. 1GG: Play a random effects.	When Gem Bazaar comes into play, choose a random color. TAP: Add to your mana pool one mana of the color last chosen. Then choose a random color.	2, TAP, Pay R for each target: Tap any number of random target creatures. Goblins tapped in this way do not untap during their controllers' next untap phases.	Whenever a non-black creature is put into any graveyard from play, put a husk counter on Necropolis of Azar. 5, Remove a husk counter from Necropolis of Azar: Put a Spawn of Azar token into play. Treat this token as a black creature with a random power and toughness, each no less than 1 and no greater than 3, that has swampwalk. (If defending player controls any swamps this creature is unblockable.)
Artysta	Pat Morrissey	Quinton Hoover	NeNe Thomas	Liz Danforth	Quinton Hoover	Rob Alexander



WEŹ PRZEZNACZENIE W SWOJE RĘCE.



Niektóre rzeczy pozostają niezmienne. Magic: The Gathering™ to pierwsza i najsłynniejsza z gier karcianych dla kolekcjonerów. Gra stanowiąca wyzwanie bardziej dla Twojego umysłu niż odruchów. Piąta Edycja podtrzymuje najlepsze tradycje MTG. Mocne, bardziej zrównoważone talie, ponad 200 kart z nowymi ilustracjami oraz wznowienia kart z najsłynniejszych dodatków same "ładują" grę.

MAGIC: THE GATHERING™
to gra strategii i wyobraźni.



Nigdy nie załączamy baterii.

Oficjalny dystrybutor produktów Wizards of the Coast w Polsce:
ISA sp. z o.o., ul. Fort Wola 22, 00-961 Warszawa
tel./fax (0-22) 36 88 31 w sprawach sprzedaży hurtowej,
tel. (0-22) 634 47 90 w sprawach sprzedaży wysyłkowej.
Pytajcie w księgarniach, sklepach z grami komputerowymi i w sieci EMPIK.



Wizards OF THE COAST

MAGIC The Gathering
FIFTH EDITION

Astral Set

Mana: U – Blue, W – White, G – Green, B – Black, R – Red, Number – Generic













Tytuł	Orcish Catapult	Pandora's Box	Power Struggle	Prismatic Dragon	Rainbow Knights	Whimsy
Kolor	Red	Artifact	Blue	White	White	Blue
Typ	Instant	Artifact	Enchantment	Summon Dragon	Summon Knights	Sorcery
Koszt	XRR	5	2UUU	2WW	WW	XUU
Atak/Obrona				2/3	2/1	
Tekst	Randomly distribute X –0/–1 counters among a random number of random target creatures.	3, TAP: Choose a random summon cart from all players' decks. For each player flip a coin. If the flip ends up heads, put a token creature into play and treat it as though an exact copy of the chosen summon card were just played.	During each player's upkeep, that player exchanges control of random target artifacts, creature or land he or she controls, for control of random target permament of the same type that a random opponent controls.	Flying. During your upkeep. Prismatic Dragon becomes a random color permanently. 2: Prismatic Dragon becomes a random color permanently.	When Rainbows Knights comes into play, it gains protection from a random color permanently. 1: First strike until end of turn. WW: +0/+0, +1/+0 or +2/+0 until end of turn, chosen at random.	Play X random fast effects.
Artysta	Melissa Benson	Amy Weber	Mark Tedin	Amy Weber	Douglas Shuler	Anson Maddocks

BEZ konieczności pojedynku karcianego.

Pojedynek

W każdym pojedynku na wejście wystawiana jest losowo jedna karta z naszej talii – tracimy ją, jeśli przegramy pojedynek. W WIĘKSZOŚCI pojedynków przeciwnik jest również zobligowany do tego samego. W większości, gdyż nie zdarza się to podczas walk w labiryntach czy ze stworami nasłanymi na nas przez złych magów.



Kiedy przejdziemy do walki, mamy do wyboru dwa układy ekranu – standardowy i zaawansowany. W zaawansowanym brak jest okienka przybliżającego oryginalny wygląd aktualnie zagranej karty – za to mamy więcej miejsca na wykładanie kart.

Wersja komputerowa MTG ma podstawową przewagę nad papierową. Nawet przy natłoku kart wyłożonych „na stół" cała sytuacja jest bardzo czytelna – inna sprawa, że szybkość (a raczej wolność) myślenia komputerowego przeciwnika w takich przypadkach może trochę zaniepokoić posiadaczy wolnych komputerów (khe, khe – mam na myśli jednostki z procesorem poniżej Pentium 133).

Wszystkie rzucane na karty rozszerzenia są natychmiast przedstawiane na nich graficznie – nie trzeba o nich stale pamiętać. Inteligencja komputera jest więcej niż dobra, choć i na najtrudniejszym stopniu trudności komputer potrafi czasem spanikować i zdarza mu się wpadka.

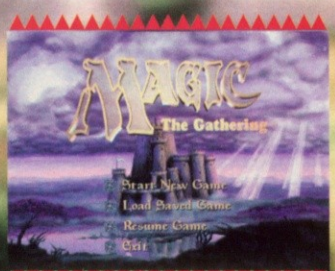
Do grania polecam grafikę 1024×768 najlepiej w trybie True Color (wymagane 2 MB na karcie graficznej) choć 256 kolorów też w zupełności wystarczy – co najwyżej mogą być niewielkie kłopoty z wyświetlaniem animacji. Przy graniu w niższej rozdzielczości napisy na kartach są lekko rozmyte. Jeśli chodzi o dźwięk, to jest to – według mnie – najsłabsza strona gry. Czyżby autorom zabrakło pomysłów na jakieś ciekawsze efekty? Całość na szczęście ratuje muzyka, stylizowana na średniowieczną, która pojawia się od czasu do czasu, np. gdy zbliżamy się do miasta.

ViZ

Podsumowanie

Autorzy gry wykonali kawał solidnej roboty i stworzyli znakomitą podbudowę dla przyszłych dodatków. Na pochwały zasługuje szczególnie sposób kontrolowania kart podczas pojedynku i łatwość obsługi programu. Z niecierpliwością czekam więc na dodatkowe „elektroniczne" karty oraz patch Internetowy mając nadzieję, że firma MicroProse wywiąże się z terminów. No cóż, poczekamy, zobaczymy...





MicroProse 1997

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 95%

Dźwięk: 68%

Ogółem: 92%



MAGIC: THE GATHERING ™ – FENOMEN

Idea połączenia hobby kolekcjonerskiego z grą karcianą przyniosła firmie Wizards of the Coast krociowe zyski. Na pomysł Magic: The Gathering wpadł Richard Garfield, fan fantastyki i RPG. Wykorzystał trzy elementy:

1. Popularność hobby, jakim było kolekcjonowanie kart z koszykarzami, baseballistami czy też zawodnikami futbolu amerykańskiego. Zjawisko to ma kilkudziesięcioletnią tradycję w USA.
2. Popularność fantasy na amerykańskim rynku czytelniczym.
3. Popularność gier fabularnych. Nie zawsze jednak znajdzie się grupa graczy i mistrz gry. Cóż wtedy łatwiejszego od wyjęcia talii kart i szybkiej rozgrywki we dwóch?

Opracowanie pomysłu zajęło Richardowi kilkanaście miesięcy, a produkt wydała Wizards of the Coast jedna z mniejszych firm zajmujących się RPG – do momentu opublikowania Magica cała firma mieściła się w garażu domu Petera Atkinsona, jej właściciela. Premiera MTG odbyła się lipcu 1993 r., na konwencie ORIGIN (po GenConie to najważniejszy konwent producentów i graczy – przyznawane są na nim nagrody dla najlepszych gier roku). Pierwszy nakład (10 milionów kart, składający się z edycji limitowanych Alfa i Beta) trafił do sprzedaży 5 sierpnia 1993 r. Sukces przerósł oczekiwania wydawców. Nakład, bez żadnej reklamy, został wyczerpany w przeciągu miesiąca.

Czas pomiędzy wydaniem edycji limitowanej a premierą nielimitowanej Richard spędził na poprawianiu swojego dzieła i wymyślaniu kolejnych dodatków. 1 grudnia 1993 r. ukazała sie Unlimited Edition MTG. Zmieniono nieco zasady, wyrównano siłę kart i opracowano od nowa instrukcję, dzięki czemu stała się bardziej przystępna dla przeciętnego Amerykanina. To był strzał w dziesiątkę. Sprzedaż rosła i na rynku anglojęzycznym rozpoczęła się magicomania. Sukces Unlimited Edition poparto natychmiast limitowanymi edycjami rozszerzeń. Były to: Arabian Nights (grudzień 1993) i Antiques (marzec 1994). W międzyczasie dopatrzono się błędów w Unlimited Edition i po naniesieniu poprawek wydano Revised Edition MTG (kwiecień 1994). Wraz z tym wydaniem przekroczono magiczną granicę 250 milionów sprzedanych kart.

Co spowodowała, że MTG odniosła taki sukces? Z wypowiedzi R. Garfielda i sprzedawców wynika jasno – Magic: The Gathering trafiła nie tylko do zdeklarowanych miłośników gier i literatury fantasy, ale przede wszystkim do amerykańskiej klasy średniej. Widok maklerów z Wall Street, którzy w przerwie na lunch ucinali sobie partyjkę Magica, nie dziwił już nikogo. To w głównej mierze było przyczyną tak olbrzymiego sukcesu. Magic wyszła poza getto graczy RPG i czytelników fantastyki, podbijając serca kilkunastu milionów Amerykanów.

Rok 1994 zamknięto jeszcze trzema dodatkami: Legends, The Dark, i Fallen Empires. Sprzedano 500 milionów kart, a i tak nie można było pokryć zapotrzebowania rynku. W rok 1995 firma wkroczyła z nowymi pomysłami.

Przygotowano wtedy i wcielono w życie system tak zwanych PRO TOUR, rozgrywanych na podobieństwo turniejów tenisowych, przeznaczając wysokie nagrody pieniężne dla zwycięzców. Wystartowała także ARENA, czyli liga sklepowa. Działania te jeszcze bardziej zwiększyły popularność MTG i pozwoliły WotC wejść ze sprzedażą kart do sieci supermaketów, co wiązało się jednak ze zmianą polityki firmy,



Legendarny Black Lotus, najdroższa z kart do MTG, jej cena sięga 400 USD. Niestety, karty tej nie wolno używać w turniejach. Posiadanie Czarnego Lotosu w talii jest marzeniem każdego prawdziwego gracza – nie tylko ze względu na możliwości tej karty, lecz również na ładną oprawę graficzną.





Time Walk to łakomy kąsek dla ludzi grających niebieską talią. Za cenę jedynie 2 mana umożliwia rozegranie dwóch własnych tur z rzędu, co często okazuje się fatalne w skutkach dla przeciwnika. Time Walk, jak wiele innych silnych kart, jest zakazana w turniejach. Jej cena dochodzi do 240 USD.



Jeden z serii 5 Moxów, których średnia cena wynosi 150 USD za sztukę. Na pierwszy rzut oka karty te nie wydają się zbyt potężne, lecz już po kilku rozdaniach wychodzi na jaw, jak potrafią być przydatne. Używanie Moxów w turniejach jest również zabronione.



Magic wyszła poza getto graczy RPG i czytelników fantastyki, podbijając

Dla tych, którzy nigdy jeszcze...

Magic jest grą, która polega na kompletowaniu własnej, niezwyciężonej talii kart. Dwóch graczy toczy ze sobą pojedynek za pomocą stworów i czarów symbolizowanych przez różne karty. Zwycięzcą zostaje ten, kto pierwszy pokona przeciwnika, sprowadzając do 0 jego Żywotność (wyjściowo równą 20). Każdy gracz potrzebuje do gry talii złożonej z co najmniej 40 kart.
Talię układa się na stole rewersem do góry (zakrytą), tworząc tzw. bibliotekę. Obok biblioteki znajduje się tzw. cmentarzysko, czyli miejsce, gdzie składamy karty odrzucone bądź zbite przez przeciwnika. Karty na cmentarzu układamy awersem do góry (odkryte).
Rozróżniamy dwie podstawowe kategorie kart: lądy i czary.

Lądy (Lands)

Lądy zapewniają energię zwaną mana, potrzebną do rzucania czarów. Każdy ląd może dostarczyć 1 punkt mana w każdej turze. Lądy dzielą się na 5 podstawowych typów, z których każdy związany jest z innym kolorem.
Czarna Magia czerpie swą moc z Bagien; rośnie dzięki śmierci i rozkładowi.
Niebieska Magia czerpie swą siłę z Wysp; znamionuje energię umysłu.
Zielona Magia bierze swą moc z Lasów; związana jest z siłami natury.
Czerwona Magia czerpie swą energię z Gór; rządzi żywiołami ziemi i ognia.
Biała Magia czerpie swą moc z Równin; ma właściwości ochronne i lecące.
Kiedy chcesz skorzystać z energii lądu, musisz to zasygnalizować obracając (tap) leżącą na stole kartę lądu bokiem do siebie. Dzięki temu Ty i Twój przeciwnik wiecie, że efekt tej karty został tymczasowo wykorzystany.

Czary (Spells)

Czary dzielimy na 5 podstawowych typów.

1. *Stwory (creatures)* – te karty charakteryzują się mocą i wytrzymałością, których wartości podane są w prawym, dolnym rogu. Moc określa, ile punktów obrażeń stwór zadaje w walce, zaś wytrzymałość – ile punktów obrażeń musi otrzymać, aby zginąć.
2. *Umagicznienia (enchantments)* – zmieniają warunki gry lub obdarzają specjalnymi właściwościami karty już znajdujące się w grze.
3. *Artefakty (artifacts)* – te przedmioty magiczne nie są związane z żadnym kolorem. Stwory, umagicznienia i artefakty są kartami o tzw. stałym efekcie, dzięki czemu – kiedy zostaną już raz wyciągnięte – za ich efekt nie trzeba płacić w każdej turze gry. Karty o stałym efekcie można wprowadzać do gry tylko podczas własnej tury.
4. *Zaklęcia (sorceries)* – to karty o jednorazowym efekcie, które po wykorzystaniu odkłada się na cmentarzysko. Zaklęcia można rzucać tylko w swojej fazie głównej.
5. *Natychmiastowe i przerywające (instants i interrupts)* – oba rodzaje kart działają niezwykle szybko. Podobnie jak zaklęcia, są kartami jednorazowego użytku i zaraz po wykorzystaniu trafiają na cmentarzysko. Tymi kartami można zagrywać zarówno w swojej fazie głównej, jak i przeciwnika.

Wszystkie karty czarów mają swój koszt zagrania, podany w prawym, górnym rogu. Każdy z pięciu kolorów ma swój charakterystyczny symbol, który reprezentuje 1 punkt mana właściwego sobie koloru. Liczby w szarym kółeczku reprezentują „dodatkową" mana, bezbarwną, odpowiadającą dowolnemu kolorowi lub kombinacji kolorów. Kiedy chcesz rzucić jakiś czar, musisz zapłacić jego pełny koszt, zazwyczaj wykorzystując mana czerpaną z lądów.
Przykład. W celu przywołania Minotaura Hurloon musisz zapłacić 2 punkty czerwonej mana i dodatkowy punkt mana dowolnego koloru. Potrzebną mana uzyskasz, obracając dwie góry i jeszcze jeden dowolny ląd.
Wiele kart ma specjalne zdolności, wyszczególnione w opisie karty, umieszczonym pod ilustracją. Takie karty działają szybko i można nimi zagrać podczas tury własnej lub przeciwnika.
Początek gry: obaj gracze tasują swoje talie i kładą je na stole rewersem do góry. Każdy gracz wyciąga ze swojej talii na rękę 7 kart. Losowo ustala się, kto zaczyna turę. Każda tura gry składa się z następujących faz:

- *Faza odwrócenia (untap).* Wszystkie obrócone karty odwraca się, przywracając im wyjściową pozycję (leżą prosto), dzięki czemu mogą być użyte powtórnie.
- *Faza utrzymania (upkeep).* Podczas tej fazy niektóre karty wymagają wykonania przez gracza określonych posunięć.
- *Faza ciągnięcia (draw).* Ciągniesz 1 kartę z wierzchu swej biblioteki.
- *Faza główna (main).* Podczas tej fazy możesz wykonać wybrane lub wszystkie czynności z podanych niżej, w dowolnej kolejności:

1. Wprowadzenie do gry 1 lądu z ręki.
2. Rzucanie czarów. Możesz wprowadzić do gry kartę czaru z ręki, jeśli zapłacisz koszt jej zagrania przed i po ataku.
3. Ogłoszenie ataku. Podczas własnej tury możesz wykonać 1 atak dowolną liczbą swych stworów. Podczas ataku każdy gracz może wykorzystać tylko karty o szybkim działaniu (natychmiastowe, przerywające i dysponujące specjalnymi zdolnościami karty znajdujące się w grze). Atak dzieli się na etapy:
   - Wyznaczenie atakujących. Powiedz przeciwnikowi, które stwory go atakują i obróć je. Karty stworów już obrócone i te, które weszły do gry w tej turze, nie mogą uczestniczyć w ataku.
   - Wyznaczenie obrońców. Twój przeciwnik określa, które z jego stworów powstrzymują Twoje. Jedynie nie obrócone karty stworów mogą Cię bronić, co jednak nie oznacza, że należy je obrócić. Jednego atakującego stwora może powstrzymywać kilka.
   - Ustalenie obrażeń. Stwory atakujące zadają obrażenia (równe swej sile ataku) tym obrońcom, którzy im się przeciwstawiają, a obrońcy ranią swą mocą tych, przed którymi się opierają. Jeśli jakiś stwór dozna obrażeń równych bądź większych od swej wytrzymałości, zostaje śmiertelnie ranny i trafia na cmentarzysko. Atakujące stwory, którym nikt się nie przeciwstawia, zadają obrażenia broniącemu się graczowi.
- *Faza odrzucenia (discard).* Jeśli po zakończeniu głównej fazy pozostanie Ci w ręku więcej niż 7 kart, musisz odrzucić nadwyżkę, odkładając ją na cmentarzysko.
- *Faza końcowa (end).* Oznajmiasz przeciwnikowi, że kończysz swoją turę.
- *Uzdrowienie stworów (heal creatures).* Każdy stwór, który przeżył, regeneruje wszystkie otrzymane obrażenia.

Jeśli twoja żywotność spadła do 0 lub musisz wyciągnąć kartę z biblioteki, a nie masz tam już żadnej – przegrałeś.

Zdolności

Wiele stworów ma jakąś specjalną zdolność, wymienioną w opisie karty. Poniżej podaję najczęściej spotykane specjalne zdolności. Ochrona i Grupowanie (Protection i Banding) są nieco bardziej złożone niż inne, dlatego nie są wymienione.

- *Regeneracja (regeneration).* Jeśli stwór posiadający regenerację zginie, możesz zapłacić koszt uaktywnienia tej zdolności i zapobiec jego śmierci. Zamiast odrzucić kartę stwora na cmentarzysko, obracamy ją, jeśli jeszcze nie była obrócona.
- *Pierwsze uderzenie (first strike).* Podczas ataku stwór obdarzony tą zdolnością zadaje obrażenia, zanim sam je otrzyma. Dzięki temu, jeśli posiada wystarczającą moc, może zabić obrońcę, zanim ten odda cios.
- *Tratowanie (trample).* Stwór obdarzony tą zdolnością może zranić broniącego gracza, nawet jeśli jest powstrzymywany. Zadaje obrażenia równe punktom, o które jego moc przewyższa wytrzymałość stwora broniącego. Na przykład, jeśli stwór 3/3 tratuje powstrzymującego go obrońcę 1/1, to obrońca ginie, a broniący się gracz traci 2 punkty żywotności.
- *Latanie (flying).* Powstrzymywać latające stwory mogą tylko te stwory, które także mają tę zdolność.
- *Lądochód (landwalk).* Nie można powstrzymywać stworów posiadających określony lądochód, jeśli ich przeciwnik ma tego typu ląd w grze. Na przykład, jeśli Twój atakujący stwór posiada lasochód a Twój przeciwnik ma przynajmniej jeden las – nie może on wyznaczyć żadnego stwora, który mógłby przeciwstawić się Twojemu.

Kilka rad dla początkujących graczy

1. Zacznij od ułożenia swoich kart według kolorów i ich typów (lądy, stwory...)
2. Przeczytaj uważnie teksty na wszystkich swoich kartach, aby poznać ich efekty.
3. Kompletując swoją pierwszą złożoną talię, wybierz tylko 1 lub 2 kolory. Zauważ, że Niebieski jest w grze nieco trudniejszy.
4. Graj stworami, które nie mają specjalnych zdolności lub mają ich niewiele, i czarami, które łatwo zrozumieć.
5. Lądy powinny stanowić ok. 1/3 kart w talii.
6. Pamiętaj o wprowadzaniu do gry, kiedy tylko możesz, lądu. Bez lądów nie można rzucać czarów. Możesz wprowadzić do gry tylko 1 ląd podczas każdej tury. Chyba nie chcesz, aby silne karty z wysokim kosztem zagrania ciągle pozostawały Ci w ręku?

Dzięki powyższym wskazówkom łatwo zrozumiesz zasady gry. Kiedy poczujesz, że dobrze znasz już reguły i poszczególne fazy gry, możesz zacząć dokładać do swojej talii bardziej skomplikowane karty i tworzyć ich idealne kombinacje. Magic: The Gathering jest grą, w której ważna jest zarówno wyobraźnia, jak i strategia. Z czasem nabędziesz doświadczenia, a Twoje umiejętności taktyczne pozwolą Ci pokonać niemal każdego przeciwnika. Powodzenia, Adepcie, może już niedługo staniesz się sławnym magiem!

Grzegorz Szulc

Dystrybutorem kart do gry Magic: The Gathering ™ jest wydawnictwo ISA sp. z o.o., 00-961 Warszawa, ul. Fort Wola 22, tel./fax (022) 36 88 31, (022) 634 47 90.

dotyczącą np. ilustrowania pewnych kart.

W kwietniu 1995 r. wydano 4. Edycję MTG, poprzedzając ją kampanią reklamową nie spotykaną do tej pory w światku związanym z fantastyką. Starzy fani byli zawiedzeni pewnymi zmianami, które wprowadzono w ilustracjach. Między innymi, na życzenie masowych dystrybutorów usunięto elementy mogące kojarzyć się z satanizmem, demonami i wszystkim tym, co w wyznającej zasady politycznej poprawności Ameryce uważa się za zagrożenie dla młodych umysłów. Czwarta Edycja doprowadziła do zrównoważenia siły kart i dała możliwość gry w cyklu PRO TOUR ludziom, którzy nie mieli pieniędzy na zakup najrzadszych i najdroższych kart. WotC, zachwycona sukcesem, przygotowała się do wydania kolejnych systemów karcianych Deckmaster (efektem tego były Netrunner, Vampire: The Ethernal Struggle, Battletech).

Do sukcesu kart MTG dołączył sukces w zupełnie innej niszy rynkowej. Były to serie książkowe i komiksowe, rozgrywające się w realiach świata Dominii. Książki w ciągu kilku tygodni sprzedały się w stutysięcznych nakładach, na co zapewne miała wpływ możliwość otrzymania darmowej karty do MTG, dostępnej tylko dla nabywcy książki „Arena". Mimo że w następnych pozycjach nie było już dodatkowej karty, sprzedaż książek wcale nie zmalała i pojawili się nowi miłośnicy Dominii. Jak by na sprawę nie spojrzeć, te książki to bardzo przyzwoita fantasy, pisana przez dobrych i bardzo dobrych autorów.

W grudniu 1995 r. rozpoczęto wydawanie pisma dla miłośników MTG pt. „Duelist", które stało się jednym z niewielu pism branżowych o stale rosnącym nakładzie, sprzedawanym praktycznie bez zwrotów. Rosnący potencjał nabywczy rynku elektronicznej rozrywki zwrócił uwagę kierownictwa Wizards na ten segment rynku. Podjęto rozmowy z firmami MicroProse i Acclaim (mającymi duże doświadczenie na rynku) na temat wydania MTG jako gry komputerowej, co pozwoliło wyjść z grą karcianą do nowego kręgu odbiorców.

Dla graczy pożądających kolejnych nowych kart przygotowano na 1995 rok kilka niespodzianek. Były to: pierwszy z tak zwanych „stand alone", czyli talia podstawowa i boostery „Ice Age". Wydano także dodatek „Chronicles", będący wyborem kart z wcześniejszych limitowanych dodatków, oraz kolejny nowy zestaw boosterów „Homelands". Nie zaniechano też ekspansji na nowe rynki, przygotowując kolejne wersje językowe, m.in. portugalską i hiszpańską (czyli na rynek południowoamerykański) oraz zaczęto przygotowywywać wersje w językach chińskim, koreańskim i japońskim. Liczba sprzedanych kart MTG w roku 1995 osiągnęła półtora miliarda i wszystko wskazywało na to, że w 1996 r. podwoi się. Przyszłość WotC rysowała się coraz jaśniej.

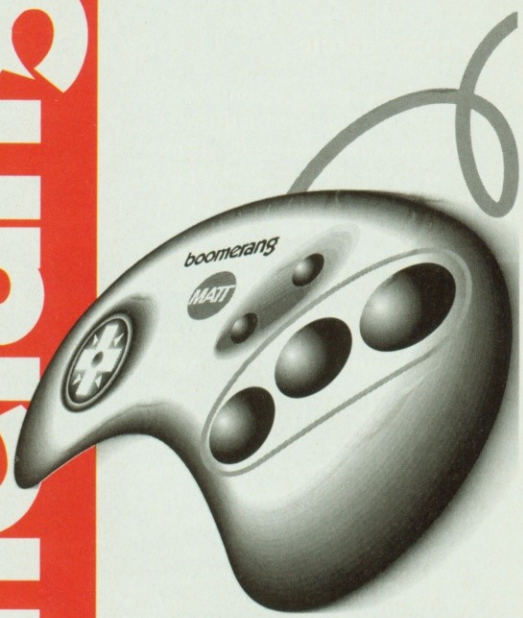
Rok 1996 rozpoczęto Mistrzostwami Świata w MTG z pulą nagród 500 tys. USD. Jako nawet nie ciekawostkę, a dowód, że MTG dotarło wszędzie, należy odnotować II miejsce w Turnieju Drużynowym ekipy Czech, która bardzo nieznacznie uległa drużynie USA.

Magic stał się zjawiskiem światowym. Liczba graczy, wedle nader ostrożnych szacunków, przekroczyła 60 mln. Jest to potężny rynek, nic więc dziwnego, że pojawiły się (tak jak w przypadku np. „Star Wars") gadżety związane z produktem: czapki, koszulki, kalendarze, figurki i mnóstwo innych. Trzeba było iść za ciosem. Premiera „Alliances", nowego dodatku, była niesamowitym sukcesem. Wydano kolejne „stand alone" – „Mirage".

A cóż przyniesie rok 1997? Magic: The Gathering 5th Edition, czyli piątą edycję słynnej karcianki, która będzie obowiązywała do roku 2000. Położono w niej większy nacisk na strategię. Postarano się, aby każdy kto raz przeczyta instrukcję mógł zagrać. Oczywiście, nie znaczy to, że karty z poprzednich edycji nie będą mogły uczestniczć w rozgrywce. Niektóre będą oczywiście wycofane, ale wiele nadal będzie można włączyć do swojej talii.

Grzegorz Szulc

boomerang



nowe joy-pady z gwarancją!

AUGUSTÓW P.H.U.Z.P.Ch. ATVA (0-119) 40-92
BEŁCHATÓW AWEX S.C. (0-44) 32-95-23
BIAŁYSTOK A-Z COMPUTERS S.C. (0-85) 44-16-90
GDAŃSK AMI-COMM (0-56) 32-10-44 w. 8, 28
GDAŃSK P.P.U.H. ARTICA SP. Z O.O. (0-58) 47-02-62
GRUDZIĄDZ STUDIO GRAFIKI KOMPUTEROWEJ (0-51) 218-51
KATOWICE BASTA S.C. (0-32) 51-77-92
KRAKÓW F.H. JASTA (0-12) 25-76-66 w. 102
KROSNO ODRZAŃSKIE P.P. MEDAR (0-68) 83-53-88
LUBLIN XYZ S.C. (0-81) 73-63-23
OLSZTYN A.H. ALMA (0-89) 27-47-75
OPOLE AR-WAL Export-Import S.C. (0-77) 74-64-43
PIŁA P.H. BIS-ELEKTRONICS (0-67) 12-67-27
PIŁA P.H.U.P. PIXEL (0-67) 12-70-24
POZNAŃ HURT-DETAL RYSZARD FRANCZAK (0-61) 67-74-57
RZESZÓW F.H. CENTER S.C. (0-17) 358-96 w. 24
RZESZÓW L.K. AVALON S.C. (0-17) 52-27-07
SŁUPSK P.P.U.H. LINEAR 090526006
SZCZECIN P.P.H. WIZFON 4 S.C. (0-91) 82-04-41
ŚWIDNICA DYSKLAND S.C. (0-71) 25-24-58
TORUŃ P.W. ULMAR S.C. (0-56) 229-11
WAŁBRZYCH ALTRA-POLSKA (0-74) 784-11
WAŁBRZYCH A.H. ELEKTRO-POL (0-74) 786-81 w. 27
WARSZAWA BIURO HANDLOWE - STAWICKI S.C. (0-22) 632-64-20
WITKOWO K/GNIEZNA H.H.D. SEDI (0-63) 77-82-71 w. 3715
ZIELONA GÓRA C-N-T ELECTRONIC S.C. (0-68) 27-22-22

MATT
PRZEDSIĘBIORSTWO TECHNICZNO - HANDLOWE
ŁÓDŹ, UL.WIGURY 15, TEL.(0-42) 36 59 24
FAX (0-42) 36 84 33, TLX 885770 MATT PL

PRODUCENT JOYSTICKÓW Z GWARANCJĄ:
MATTjoystick skorpion boomerang



REALMS OF THE HAUNTING

Drogi Adamie,

na wstępie muszę zaznaczyć, że nigdy się nie widzieliśmy i, prawdopodobnie, nigdy się nie zobaczymy. Jestem dla Ciebie i pozostanę osobą obcą. Obcą, lecz wierz mi, przyjazną. Przeczytaj ten list, zanim wyrzucisz go do śmieci, nawet jeżeli uznasz go za cokolwiek... hm... szalony. Większość z nas miewa sny, czasem są to sny o przeszłości i przyszłości, ale najczęściej jakieś mniej lub bardziej logiczne marzenia i koszmary, które tak dobrze potrafił interpretować stary doktor Freud. Twoje sny są ostatnio wyjątkowo interesujące, Adamie. Nieprawdaż? Skąd wiem, skoro nikomu o tym nie mówiłeś? Mój drogi, są rzeczy na niebie i ziemi... Zresztą, nieważne. Odezwę się jeszcze do Ciebie. Uważaj na sny, Adamie!

JP

Drogi Adamie,

wiem, w jaką melancholię wprowadziła Cię śmierć Ojca. Melancholia nie jest tu może dobrym określeniem, ale czy powinno się mówić o żalu czy tęsknocie za kimś, kogo się prawie nie znało? To chyba nie żal za konkretnymi zdarzeniami z przeszłości, a po prostu żal za tym, co być mogło. Co mogło się stać, ale się nie stało. Tyle niewypowiedzianych słów, rozmów, które nigdy się nie odbyły, rad, które nigdy nie zostały udzielone. Twój Ojciec



miał czas dla wszystkich: dla Boga i dla swoich parafian, tylko nie dla Ciebie. Ale i Ty przecież myślałeś sobie: jutro do niego napiszę, za miesiąc pojadę go odwiedzić. Teraz, kiedy nie żyje, została Ci pustka, Adamie. Ale... Pamiętaj, że śmierć jest jedynie przejściem z jednego bytu do drugiego. Kto wie, co nas jeszcze czeka? Może... Spodziewaj się wkrótce następnego listu ode mnie.

JP

Drogi Adamie,

w poprzednim liście wspominałem, że śmierć nie jest prostym zniknięciem, odejściem na zawsze w jakąś abstrakcyjną próżnię. Mam powody sądzić, że dla wielu ludzi czy istot jest ona dalszym ciągiem walki o pewne ideały, które wyznawali za życia. Lub dalszym ciągiem tortur, jeżeli za życia byli zamieszani w sprawy, w które mieszać się nie powinni. Adamie, będę z Tobą bezwzględnie szczery, choć to, co napiszę może brzmieć dzisiaj dla Ciebie jak bełkot szaleńca. Ojciec potrzebuje Twojej pomocy! Być może bardziej niż kiedykolwiek za życia. Na karcie załączonej do listu zobaczysz adres pewnego domu. Jeżeli chcesz pomóc Ojcu, jeżeli chcesz wyjaśnić genezę koszmarów, które nękają Cię co noc – udaj się tam. Ale ostrzegam Cię: to nie jest zabawa. Nie będziemy przy świecach w ciemnym pokoju bawić się talerzykiem do wywoływania duchów. To, co się dzieje, wymknęło się spod kontroli. Tu już nie chodzi tylko o Twego Ojca, Adamie. Sprawa jest o wiele poważniejsza. Jeżeli zechcesz nam pomóc, przyjedź pod wskazany adres. I nie zastanawiaj się zbyt długo. Naprawdę nie mamy czasu!

JP



Drogi Adamie,

cieszę się z Twojej decyzji przyjazdu tutaj. Ale mam też wyrzuty sumienia. Nie jesteś przygotowany, aby brać udział w tym, co się dzieje. Cóż, być może nikt z nas nie jest przygotowany. Jeszcze nie. Chociaż wiedzieliśmy, że kiedyś trzeba będzie stanąć do walki. Jak zawsze mieliśmy jednak nadzieję, że nie nastąpi to tak szybko. Adamie, od kiedy przekroczyłeś próg tego domu, Twój los się dopełnił. Czy zauważyłeś, że wejściowe drzwi już się nie otworzą? Jesteś tu na dobre i na złe. Z przykrością muszę stwierdzić, iż raczej na złe. Nie chcę Cię przestraszyć, Adamie. To ostatnia rzecz, na której by mi zależało. Ale musisz zdać sobie sprawę z grożących Ci niebezpieczeństw. Im prędzej zrozumiesz, że znalazłeś się w samym środku sennego koszmaru, tym szansa na zwycięstwo będzie większa. Jedyne, co mogę na razie dla Ciebie zrobić, to zostawiać Ci listy. Być może przyda Ci się świadomość faktu, iż nie zostałeś postawiony sam przed obliczem Zła. Zaufaj mi, Adamie: nie jesteś sam! I błagam: uważaj na siebie. Na półce znajdziesz pistolet, wierz mi, że się przyda. Być może prędzej niż myślisz. Współczuję Ci, Adamie, ale miałeś wybór. Teraz wszystko musi się spełnić.

JP

Realms of the Haunting

Dystrybucja: LiComp

Czy wielu ludzi mogło rozmawiać z Aniołami i sprzeciwić się Demonom?

Drogi Adamie,

zorientowałeś się już zapewne, że dom, w którym się znalazłeś, nie jest zwykłym, opuszczonym budynkiem. Są tu tajne przejścia, są bluźniercze pentagramy, są napisy wyrysowane krwią na ścianach. I nie będziesz tu sam. Ci, którzy walczą przeciw Tobie i nam, wyślą istoty, których istnienia nigdy sobie nawet nie wyobrażałeś. Jesteś żołnierzem, Adamie. A jedynym pocieszeniem jest fakt, że walczysz w słusznej sprawie. Co nie znaczy, że wygrasz. Prawda, sprawiedliwość, dobro i honor zwyciężają zwykle tylko w filmach i powieściach. W labiryntach, które przemierzysz odnajdziesz przydatne przedmioty pozostawione przez tych, dla których Twoja misja jest sprawą najważniejszą na świecie. Odnajdziesz magiczną broń, dzięki której pokonasz sługi Ciemności, odnajdziesz też starodawne mapy. Wybacz Adamie, że są tak niewyraźne i niedokładne. Cóż, jak już wspominałem, nie mieliśmy czasu na zaplanowanie Twojej wyprawy. Na koniec, Mój Drogi, pozwól mi na kilka słów szczerości, bowiem zasługujesz na szczerość. Muszę Cię ostrzec, Adamie, że wedle wszelkiego prawdopodobieństwa zostaniesz w tym domu na zawsze. Chociaż mam iskierkę nadziei, która pozwala mi wierzyć, że przecież nie bez powodu zostałeś Wybrany. Uważaj na siebie i cały czas pamiętaj: nie jesteś sam!

JP





Drogi Adamie,

musisz zapomnieć o dotychczasowym życiu. W nim nie było magii, nie było pojawiających się znikąd demonów, w nim o Twoim losie nie decydowały ułamki sekund i to, czy zdołasz na czas przeładować magazynek pistoletu. Ale siła, Adamie, to nie wszystko! Nasi wrogowie są wielekroć potężniejsi, a jednak wciąż mamy nadzieję na utrzymanie Równowagi. Twoja siła jest w Twoim mózgu, Adamie. Pamiętaj, że nie zawsze rewolwerowy pocisk rozwiąże problemy. Zwłaszcza w wypadku, gdy masz się zmierzyć z istotami, które już nie żyją. Masz Dar i zostałeś Wybrany. Pamiętaj o swoim Ojcu i o tym, że bez Twojej pomocy będzie zgubiony. Na wieki. A czeka go los straszniejszy niż wszystko, co jesteś w stanie sobie wyobrazić. Jeżeli przegrasz, niech Bóg zlituje się nad Twoją duszą! I niech zlituje się nad nami wszystkimi!

JP



Drogi Adamie,

nie chcę, abyś odniósł wrażenie, że nie wierzymy w Ciebie. To, że udało Ci się pokonać strach, że potrafiłeś poznać pierwsze emanacje Zła i nie oszaleć, dobrze rokuje na przyszłość. Spotkałeś już naszych wrogów. To dobrze. Wiesz już, z kim mamy do czynienia. W Bibliotece czeka na Ciebie przyjaciel. Ona jest bardzo piękna i bardzo mądra, Adamie. Mam nadzieję, że wspólnie poradzicie sobie z wszelkimi kłopotami. Kłopotami. Hm, zabrzmiało tak, jakbym miał na myśli korek na autostradzie. Wybacz mi. Szkoda, że nie dane Wam było spotkać się w innym miejscu i innych okolicznościach. Adamie, czeka Cię podróż poza granice poznania. Podróż, którą niewielu śmiertelnych miało okazję odbyć. Nasz świat nie jest jedynym światem, lecz inne są zwykle zamknięte przed ludźmi. Dla Ciebie bramy do nich staną otworem. Ujrzysz rzeczy, które niewielu widziało i poznasz tajemnice ukryte przed ludzkością. Tylko od Ciebie zależy, jak wykorzystasz tę wiedzę. Jesteś Wybrany. Nie zawiedź nas.

JP

Drogi Adamie,

tylko niewielu ludziom dana była łaska (czy też zostali obrzuceni klątwą, jak wolisz) wzięcia udziału w bitwie decydującej o obliczu świata. Świat, w którym żyjemy, nigdy nie był doskonały. Ale wierz mi – jeżeli wygrają nasi wrogowie, nasz los będzie stokroć gorszy od najpotworniejszego sennego koszmaru. Spotkałeś ich już, Adamie. Tych, którzy oddali swe siły Złu. Ludzi, którzy zyskali nieśmiertelność w zamian za obietnicę wiecznego czynienia zła. Spotkałeś też naszych przyjaciół. Ufaj im. Hawkowi, Raphaelowi i Aelfowi. Będą Ci pomagać. Ale granica między Złem i Dobrem, Światłem i Ciemnością (czy jakkolwiek byśmy to nazwali) nie jest tak jednoznaczna, jak mogłoby się wydawać. Oprócz istot zaangażowanych w walkę spotkasz też tych, którzy z wszelakiej walki zrezygnowali. Tych, którzy są poza Dobrem i poza Złem. Mogą Ci zaszkodzić, Adamie, ale mogą i pomóc. Ich sposób myślenia różni się od naszego; nie są zainteresowani niczyim zwycięstwem czy porażką. Ustawili się na uboczu wszelkich wydarzeń. Ale, jak wspomniałem, mogą Ci pomóc. Jednak pamiętaj: oni prowadzą własną grę, której zasad nie znamy i nie poznamy. Mogą Cię zabić tak łatwo jak niszczy się uprzykrzoną muchę i wierz mi, że nie będą mieć wyrzutów sumienia. Zresztą, nie znają nawet tego pojęcia i nie potrafiliby wyjaśnić, co oznacza. Są, w pełni tego słowa, nieludzcy. Wykorzystaj ich siłę, przyjmij oferowaną pomoc, chociaż z pewnością nie będzie to za darmo. Tylko od Twojej inteligencji zależy, czy staną się użyteczni w spełnieniu naszej Misji.

JP



Znajdziesz tu tajne przejścia, znajdziesz bluźniercze pentagramy, napisy wyrysowane krwią na ścianach.

Drogi Adamie,

poznałeś już mroczne tajemnice i sekrety, które zgłębiło niewielu śmiertelnych. Wieża Światów, z której prowadzą drogi do alternatywnych bytów, stanęła przed Tobą otworem. Któż by pomyślał, że ten stary dom skrywa tyle niespodzianek, nieprawdaż? Zobaczyłeś już Beliala i poznałeś mroczną potęgę jego umysłu – w tym samym stopniu podobnego do Twojego czy mojego, co umysł pająka lub modliszki. Najważniejsze jeszcze przed Tobą, Adamie. Przyznam, że Twoja misja przybiera zaskakująco korzystny obrót. Jesteśmy bliscy zwycięstwa. Wszystko zależy od Ciebie. Nie popełnij błędu teraz, kiedy sukces jest na wyciągnięcie dłoni. Chciałbym jeszcze podzielić się z Tobą pewną myślą, może spróbować usprawiedliwić się. Bo wiesz, nigdy już





nie będziesz tym samym człowiekiem, co kiedyś i przykro mi, że to ja wprowadziłem Cię w koszmar. Ale z drugiej strony, czy wielu ludzi mogło rozmawiać z Aniołami i sprzeciwić się Demonom? Czy wielu miało okazję zepchnąć z powrotem w Ciemność stwory, które z Ciemności się rodzą? Być Wybranym to wielka odpowiedzialność, to dowód, że obdarzono Cię największym zaufaniem. Ale to też klątwa. Niestety.

JP

Drogi Adamie!

Czy odważysz się stanąć twarzą w twarz z Demonami? Czy chcesz przemierzyć światy istniejące poza naszym czasem i przestrzenią? Czy pragniesz poznać ludzi, którzy umarli przed wiekami, a jednak żyją? Czy chcesz ujrzeć Anioły? Śmierć i potępienie będą czyhać na Ciebie za każdym rogiem. A Twoja śmierć oznacza zagładę świata. Więc zastanów się raz jeszcze. Czy naprawdę... Czy naprawdę chcesz odwiedzić Nawiedzone Krainy?

JP

dumny. Dumny z tego, że wytrzymałeś to, co wielu ludzi przypłaciłoby utratą zmysłów. Byli wśród nas i tacy, którzy nie potrafili oprzeć się Złu. Czy widziałeś smoki przemierzające przestrzenie wokół Wieży Światów? Czy możesz uwierzyć, że kiedyś to też byli ludzie? Byli Wybrani i opiekowali się światem. Nie każdy jednak wytrzymuje wszechwładną i wszechobecną presję Ciemności. Ty oparłeś się jej, Adamie. Jesteś również jednym z Wybranych. To w Twoich rękach leży los nas wszystkich. Mogę Ci tylko podziękować. Za odwagę, za inteligencję, za to, że Twojego umysłu i Twojej duszy nie skalało Zło. Zbliżamy się do końca, Adamie. Jakikolwiek by miał on być.

JP

Jacek Piekara







Drogi Adamie,

tyle miejsc już odwiedziłeś. Piękne ogrody Raqui i zdumiewające pałace w miejscu, które Wy, Ludzie, moglibyście nazwać Niebem. Zstąpiłeś też do otchłani, które Wy, Ludzie, moglibyście nazwać Piekłem. Rozmawiałeś z tymi, którzy dawno umarli i tymi, o których zapomniano. Walczyłeś z naszymi wrogami. Czy kiedykolwiek w życiu przypuszczałeś, że staniesz przeciw hordom nieśmiertelnych szkieletów? Czy myślałeś, że gdzieś jeszcze poza sennym koszmarem zobaczysz monstra ze skrwawionymi toporami w dłoniach? Monstra pędzące do ataku z skach. Czy wyobrażałeś sobie, że powstaną przeciw Tobie stwory miotające ogniem i plujące kwasem? Czy podejrzewałeś, że zmierzysz się z istotami, które potrafią pojawiać się znikąd, z kreaturami latającymi w odwiecznej, mrocznej pustce Wieży Światów? Czy myślałeś kiedykolwiek, że przemówią do Ciebie posągi? Czy sądziłeś, że znajdziesz się kiedyś w lochach Wroga, a jednak uciekniesz? Twoja dusza i Twoje ciało były o krok od zguby. Ale żyjesz, Adamie. Jestem z Ciebie



Gremlin 1997

Przygodowa

PC CD-ROM

Grafika: 95%

Dźwięk: 89%

Ogółem: 84%

Wymagania sprzętowe

Pentium 75, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

DEF

Czy widzisz te ceny?



- Sprzedaż wysyłkowa
- Zamówienia realizujemy w 12 godzin
- Ceny zawierają VAT
- Pokrywamy koszty przesyłki
- Nasza oferta to ponad 1000 tytułów
- Programy PC, Amiga, PSX, Sega Saturn
- Katalog wysyłamy po otrzymaniu koperty zwrotnej i znaczka

Nie mylisz się, to wszystko prawda!

Zamówienia listowne proszę kierować pod adres:
00-144 Warszawa,
Al. Solidarności 82/152
FAX (22) 826-60-63
TEL (22) 826-60-62

DK - Enc. Przyrody (PL)	159 .-
DK - Historia Świata (PL)	158 .-
DK - Jak to Działa (PL)	160 .-
Dyktando	89 .-
Enc. PWN	220 .-
Euro Plus - Angielski (1,2,3)	333 .-
Euro Plus - Niemiecki (1)	189 .-
Word Translator - Multi (CD)	225 .-

Ace Ventura	TEL.	Mega Six Pak	134 .-	Magic Carpet II	39 .-
C & C - Red Alert	144 .-	MS Flight Simulator	180 .-	Net Zone	39 .-
Heroes of M & M II	143 .-	NBA '97	130 .-	Pinball Extreme	39 .-
KK'N'D	137 .-	Necrodome	150 .-	Psychic Detective	39 .-
Polanie CD	77 .-	NFS II	135 .-	Scorched Planet	39 .-
Settlers II - Misje	67 .-	Privateer II	148 .-	Sim Ant	39 .-
War Craft II - Deluxe	174 .-	Tomb Raider	134 .-	Sim City	39 .-
FIFA '97	130 .-	A-Train	39 .-	Sim Earth	39 .-
G-Nome	125 .-	Cyber Mage	39 .-	Sim Farm	39 .-
HIND	125 .-	Grand Prix Manager	49 .-	Speed Haste	39 .-
MDK	134 .-1	Machiavelli	39 .-	SWAT (4 CD)	49 .-

A.D. 2044

GRA ROKU 1995



2 CD doskonałej zabawy!

Uwaga: Gra działa tylko z Windows 95.
Zapraszamy do dobrych sklepów komputerowych.
Gra dostępna również w sprzedaży wysyłkowej.
Cena detaliczna: 122zł.

Nagroda przyznana przez kapitułę GAMBLERIADY dla najlepszej polskiej gry wydanej w 1996 roku.



LK AVALON

- SOŁTYS
- MEGA BLAST
- STALOWE NERWY
- INT. SOCCER
- OP. COMBAT II
- THE MACHINES
- SINK OR SWIM
- ARNIE II
- KARZEŁ
- FUNNY FRUITS



- TYRIAN
- KOSMOS
- CA STARSHIP
- ISLE OF THE DEAD
- SSSM
- INT. TENNIS
- FRANKENSTEIN
- BS WRESTLING
- SPY MASTER
- BALLTRIS

DWA ZESTAWY PO 10 GIER! NIEWIARYGODNA CENA - 6,90 ZA GRĘ! TAKIEJ OKAZJI NIE MOŻNA PRZEGAPIĆ!

Gry dostępne we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Cena detaliczna 69 zł.
Zestawy dostępne tylko na CD!

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Dobre skonfigurowanie samochodu i przemyślane zarządzanie

INTERSTATE '76

Jest rok 1976. Gospodarka Stanów Zjednoczonych pogrąża się w recesji. Paliwo jest trudno dostępne i bardzo drogie. Szaleje przestępczość. Nadszedł czas „vigilantes"...

Już od dawna nie mogłem znaleźć dla siebie gry. Takiej, która by mnie wciągnęła bez reszty, o której można by powiedzieć: „Ta gra rządzi". Ostatnim takim przypadkiem była Syndicate Wars Bullfroga. Od tamtego czasu – pustka. Ostatnio wszystkie wysokonakładowe produkcje okazują się w najlepszym wypadku takie sobie. Czasem tylko pojawi się jakaś gra, która trochę zamiesza na rynku. Niestety, zdarza się to niezwykle rzadko. Natomiast od pewnego czasu praktycznie nie wychodzą gry oryginalne. Mam na myśli takie, które nie powielają schematów zastosowanych w innych grach. Zresztą, sami to możecie sprawdzić. Policzcie tylko, ile pojawia się obecnie gier naśladujących Warcrafta, C&C, Dooma, DN3D? Ciągle to samo. Zmieniają się tylko przeciwnicy, wystrój wnętrz, uzbrojenie. A tu nagle: Interstate '76.

Pewnego razu na Dzikim Zachodzie

Akcja gry toczy się w roku 1976. Jednak nie jest to ten sam rok 1976, który znają nasi rodzice (albo i my, jeżeli jesteśmy w odpowiednim wieku). Różnice niewielkie, ale jednak są. Na przykład, w naszej linii czasu po drogach Texasu nie jeździły ciężko opancerzone pojazdy, uzbrojone od felg aż po szyberdach. W naszej linii czasu USA nie stało na krawędzi bankructwa, ogarnięte kryzysem paliwowym. W naszej linii czasu nie żył nigdy Groove Champion – bohater tej gry.

Jade „Vixen" Champion popełniła podstawowy błąd: wysiadła z samochodu. Zapłaciła za to życiem. Antonio Malochio – samochodowy najemnik, strzelił jej w plecy. Nie zdążył dobić Jade, bo w ostatniej chwili pojawił się Taurus, jej przyjaciel i partner. Konając w jego ramionach „Vixen" poprosiła, aby o tym, co się wydarzyło, opowiedział jej młodszemu bratu, Groove'owi. Jego zadaniem będzie powstrzymanie Malochia i pomszczenie jej śmierci. Jego – czyli Twoim...

MechWarrior na kółkach?

Grafika w Interstate '76 wykorzystuje lekko zmodyfikowany engine gry MechWarrior 2, który sprawdza się znakomicie. Oprawa gry jest doskonała (patrz recenzja w G 6/97). Dostępnych kilka trybów graficznych od niskich rozdzielczości aż po 1024×768. Wszystkie obiekty są poteksturowane. Po niebie płyną spokojnie chmurki, a na ziemi toczy się walka na śmierć i życie. Nie polecam grania w niskiej rozdzielczości, nie da się patrzeć. Dopiero w 640×480 gra zaczyna wyglądać rozsądnie. Widać wszystkie szczegóły pojazdu, uzbrojenie. Ba! Widać nawet tablicę rejestracyjną z napisem „Texas – Champ".

Niestety, doskonała grafika pociąga za sobą DUŻE wymagania sprzętowe. Po prostu, w USA standardem jest P166 i 32 MB RAM i na taki



Interstate '76
Dystrybucja: Optimus Bis

sprzęt robi się teraz gry. Nie ma co narzekać. Takie czasy nastały i powinniśmy się cieszyć, że jeszcze nie ma produktów wykorzystujących TYLKO technologię MMX.

Interstate '95

Ten złowrogi śródtytuł powinien sugerować, co chcę napisać – tak, gra działa tylko pod „jedynie słusznym systemem" Windows 95. Taki teraz obo-



wiązuje „trynd", że gry robi się właśnie pod ten system, a nie inny. Problem w tym, że gdyby I '95, yhm... przepraszam, I '76 została zrobiona pod DOS, z pewnością działałaby o jakieś 15% szybciej. Może to niewiele, ale przynajmniej mógłbym włączyć tekstury podłoża. Znacznie pomaga posiadanie 32 MB RAM, ale taka jest uroda „Windołz Najntyfajf". Grrrr....

Kino samochodowe

Jedną z najważniejszych części gry są przerywniki filmowe. Są ludzie, którzy z zasady ich nie oglądają. Jednak w I'76 filmiki to połowa przyjemności z grania. Zostały wykonane dość ciekawą metodą. Otóż zamiast teksturować, cieniować i dokładnie wykańczać każdą postać, pozostawiono je tak, aby wyglądały jak surowe „półprodukty" graficzne. Dzięki temu FMV (Full Motion Video) wyglądają na integralne fragmenty gry. Dzięki temu został zachowany niepowtarzalny klimat I '76. Wszystkie FMV są doskonale wyreżyserowane, mają świetnie podłożone dźwięki i są bardzo zabawne. Zwłaszcza komentarze bohaterów wywołują nerwowy chichot i drgawki. Oczywiście, należy dobrze znać angielski.

Efekt Dopplera

To efekt fizyczny, który zachodzi np. kiedy mija nas szybko jadący samochód. Takie „zzzzzzzziUUUUwiiiiiiuuuuu". Jak nie wiecie, o co chodzi, to wyjdźcie na chwilę na ulicę [ale starajcie się stać na chodniku – Alx]. W I '76 został on oddany doskonale. Grałem w inne gry samochodowe, ale akurat w tej zwróciłem na niego uwagę. Oczywiście, nie jest to jakieś wyjątkowe osiągnięcie, ale robi dobre wrażenie.

Jeżeli już spojrzeliście na metryczkę gry, to zauważyliście, jak wysoką ocenę za dźwięk dałem grze. Właściwie, wyższej już dać nie można. Oprócz doskonałych odgłosów silników, karabinów, wypadków itp. gra ma inne mocne strony. Przede wszystkim – krystalicznie czysty dźwięk. Nie miałem żadnych problemów ze zrozumieniem, co mówią postacie na ekranie (no, chyba że przez radio – zakłócenia). Po drugie i najważniejsze – Interstate '76 ma drugi najlepszy soundtrack (pierwszy mają obie części wipEouta). Muzyka jest po prostu niesamowita. Idealnie dopasowane do klimatu funkowe kawałki od razu przypominają filmy kryminalne z lat 70. Takiej muzyki przyjemnie się słucha. Ponieważ została nagrana TAKŻE jako ścieżka audio, można ją posłuchać na zwykłym odtwarzaczu. Gorąco polecam na psychodeliczne imprezy. Kopie w... Huh, huh...









Stado Piranii

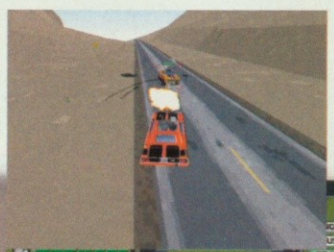
Interstate '76 oferuje też możliwość grania kilku osób jednocześnie. Jest to obecnie taktyka stosowana w każdej dobrej grze i muszę przyznać, że bardzo mnie to cieszy. Łączyć się można przez modem, LAN, Inet i po kabelku. Zawsze twierdziłem, że: „Nie ma nic przyjemniejszego niż postrzelanie do kumpla". Sprawdza się to również w tym przypadku. W trybie multiplayer można wybrać dowolny pojazd i dowolnie go skonfigurować. Dobrze radzę – jeżeli chcecie mieć rzeczywiście dużo przyjemności z grania, nie montujcie broni na wieżyczkach (wtedy nie Wy, ale komputer będzie odwalał całą czarną robotę, a co to za zabawa?). Najfajniej się gra, wykorzystując jedynie własne umiejętności. Aha – to nie jest deathmatch. To raczej dogfight...

Interstate doskonały?

Prawie. Gra ma tylko jedną wadę (oprócz wymagań sprzętowych). Cała historia to tylko 16 misji. Co prawda, za pierwszym razem jej przejście potrwa przynajmniej tydzień, ale to jednak trochę za krótko. Wolałbym jakieś 23. Na szczęście, autorzy już zapowiadają drugą część gry, więc czekam niecierpliwie. Oczywiście ratunkiem (przynajmniej w pewnym stopniu) jest gra w trybie multiplayer. Od strony oprawy I '76 prezentuje się idealnie. Dawno nie było tak przemyślanej i dopracowanej gry.

Czub, Czarnuch i Piranha

Ten rozdział dotyczy głównie Trip Mode, czyli wątku przygo-







NIGDY nie wysiadaj z samochodu.

dowego gry. Dostępne są także scenariusze oraz coś w stylu dogfighta, ale z tym radzę poeksperymentować samodzielnie.

Przygodę zaczynamy od zapoznania się z ludźmi, z którymi będziemy pracować oraz z samochodem, którym przyjdzie nam jeździć.

Taurus – duży czarny pan, z niemniej dużym afro. Początkowo będzie Twoim wingmanem, potem, gdy straci wóz (o tym w samej grze) będzie służył dobrymi radami, rzucał bardzo zgryźliwe komentarze i ogólnie spędzał 90% wolnego czasu na doprowadzaniu Cię do białej gorączki. Co nie zmienia faktu, że należy go bardzo uważnie słuchać, bo mówi, co należy zrobić i gdzie jechać.

Skeeter – to „czub" z tytułu rozdziału, dosłownie – niezrównoważony umysłowo. Jest jednak doskonałym mechanikiem i potrafi w bardzo krótkim czasie doprowadzić do stanu używalności nawet bardzo zajeżdżony pojazd. Lepiej go nie denerwować.

Picard Piranha – samochód pozostawiony w spadku przez Jade. Moim zdaniem, jeden z najlepszych pojazdów dostępnych w grze. Zwrotny, wytrzymały i dobrze opancerzony. Takie autka tygrysy lubią najbardziej. Jeździłem już na wielu wozach w tej grze, ale żaden nie sprawdzał się tak dobrze jak Piranha. Jedyną jego wadą jest bardzo mała liczba tzw. hardpointów, czyli punktów, na których można zamontować broń (omówię to szczegółowo przy okazji omawiania broni).

Na trasie niemal nie spotykasz przyjaciół. Początkowo Taurus będzie Ci pomagał, ale szybko zostanie uszkodzony przez Malochia i zostaniesz sam. Jedynym wyjątkiem jest misja, w której pojawia się Inferno, jedna z Vigilantes. Reszta to kupa „mean mothafuckas".

Prawo jazdy

Najlepiej zacząć grę od przejścia kursu treningowego. Jednak zanim siądziemy za kierownicą, musimy przeprowadzić skomplikowaną operację konfigurowania kontrolsów, czyli klawiatury i... joysticka. Właśnie. Zdecydowanie nie radzę grać w I '76 inaczej niż za pomocą joya. Po prostu, jest to najwygodniejsza metoda kierowania pojazdem. Najlepszy będzie czteroprzyciskowy joy, który da się dowolnie skonfigurować. Zalecam ustawienie wszystkich fire'ów właśnie na joyu oraz dodanie lockowania najbliższego celu. W grze zastosowano doskonałą metodę umożliwiającą strzelanie z dowolnej broni w dowolnym momencie. W ten sposób wykluczono to, co mnie najbardziej denerwowało w MechWarriorze 2, czyli konieczność ciągłej wymiany broni na taką, która w danej sytuacji jest najlepsza. W Interstate '76 wystarczy nacisnąć odpowiedni klawisz.



Bardzo ważnym urządzeniem w życiu każdego „vigilante" jest ręczny hamulec. Bez niego nie da się skutecznie walczyć do momentu, gdy pojawią się wieżyczki. Biorąc pod uwagę, że pojawiają się coś około 8 misji, przez połowę gry czeka Cię walka pozycyjna. Będzie to wyglądało mniej więcej tak:

- gaz do dechy,
- ręczny,
- obrót o 180° z jednoczesnym strzelaniem,
- powtórzyć od początku.

Może to nie brzmi zachęcająco, ale zapewniam, że nie ma nic bardziej satysfakcjonującego niż widok jakiegoś palanta radośnie eksplodującego tuż przed maską Twojej Piranhy.

Kolejna dobra rada wujka ZooltaRa dotyczy sposobu oglądania świata w grze. Zdecydowanie najlepiej jeździło mi się z kamerą „na zewnątrz" samochodu. Wtedy pole widzenia jest największe i nie traci się z oczu samochodów znajdujących się tuż obok. Wbrew pozorom, zewnętrzna kamera wcale nie utrudnia strzelania. Wiadomo, że jak się już zamontowało MG 7,62 mm na wieżyczce to każdemu „zwisa", gdzie znajduje się cel, ale powtarzam – wieżyczki nie pojawią się tak szybko. Przełączanie na tryb wewnątrz pojazdu opłaca się jedynie wtedy, gdy staramy się ustrzelić przeciwnika z pistoletu.

Groove „the Sęp" Champion

Po każdej misji będziesz miał możliwość „posępienia" (czyt. wymontowania) części z rozwalonych przez siebie samochodów. Jak szybko zauważysz, mają one różne kolory (są jakby zaznaczone markerem). Kolory odpowiadają różnym poziomom uszkodzenia. Części zielone są najmniej zniszczone, potem żółte i czerwone. W zależności od stopnia uszkodzenia różny będzie czas naprawy. Bardzo rozsądnie dobieraj to, co chcesz reperować. Nie warto marnować czasu Skeetera (może się zdenerwować i... no cóż). Najlepsza taktyka to używanie jednego zestawu części i posiadanie drugiego, zapasowego w Vanie Skeeta. W miarę pojawiania się nowych, lepszych części, wyrzucaj stare. Dla przykładu: jeżeli masz jeden silnik 261ciV6 całkiem nowy i dwa uszkodzone, a z pola możesz zabrać silnik 305ciV8, to wyrzuć oba zniszczone, daj do naprawy najlepszy, a na czas trwania misji zamontuj ten, który nie jest uszkodzony. Nie warto używać zniszczonego silnika, nawet jeżeli jest lepszy niż ten, który masz aktualnie zamontowany.



To samo odnosi się do broni. A tak naprawdę – zwłaszcza do broni. Uszkodzona broń działa gorzej, szybciej ulega zniszczeniom, a jak ją stracisz, to po kaczakach. Trzeba zaczynać misję od nowa (chyba że masz zamiar kasować wszystkich pistoletem). Zwłaszcza broń na wieżyczkach jest bardzo wrażliwa na uszkodzenia – wolniej się obraca i ma mniejszą celność.

Pancernik Piranha

Czas opowiedzieć o narzędziach używanych do usuwania niedzielnych kierowców. Ogólnie broń można podzielić na pięć głównych grup. Są to: karabiny/działka, wyrzutnie rakiet, moździerze, miotacze ognia i droppery.

1. **Karabiny/działka** – podstawowa broń, jakiej będziesz używał. Poszczególne typy różnią się między sobą kalibrem i szybkostrzelnością. Karabiny maszynowe występują w 3 rodzajach: 30 cal, 50 cal i 7,62 mm. Najmocniejszy jest MG50 cal. Ja jednak preferuję nieco słabszy, ale za to niesamowicie szybki, Mini Gun 7,62 mm. Zdejmuje samochody przeciwnika w kilka sekund. Działka są znacznie mocniejsze niż karabiny, ale też dużo wolniej strzelają i mają mniej amunicji. Robią się skuteczne dopiero w połączeniu z karabinem. Kara-

Wymagania sprzętowe

P90, 16 MB RAM (rekomendowane 32 MB), CD ROM 4×, Windows 95

biny i działka występują w wersji wieżyczkowej.

2. **Wyrzutnie rakiet** – w grze można znaleźć tylko trzy główne rodzaje. Od niekierowanych FireRite'ów, przez AIM – Nein czułe na ciepło, po naprowadzane radarem DrRadar. Oprócz tego, w ostatniej misji można skorzystać z niewątpliwego dobrodziejstwa, jakim są pociski Cherub. Dobrze wymierzony Cherub rozwala każdy pojazd jednym strzałem. Fajna zabawka. Rakiety AIM – Nein i DrRadar są doskonałe do niszczenia helikopterów. Radzę mieć zawsze zamontowaną jedną wyrzutnię. Latające ustrojstwa są jak wrzód na d*.*. Wyrzutnie rakiet występują też w wersji wieżyczkowej.
3. **Miotacze ognia** – nie używałem ze względu na mały zasięg. Niemniej mają ważną właściwość – całkowita penetracja pancerza samochodu. Dobre do



walki kontaktowej. Występują w wersji wieżyczkowej.
4. **Moździerze** – broń niezwykle trudna w użyciu, ale o dużej sile niszczenia. Zwłaszcza Cluster Bomb jest niezły do pozbywania się dużej liczby samochodów siedzących na ogonie, ponieważ rozpada się na kilka części, zwiększając pole rażenia. Dobre do niszczenia pojazdów schowanych za jakąś przeszkodą, ale takie sytuacje nie zdarzają się prawie nigdy.
5. **Droppery** – to takie ustrojstwa, które z tyłu samochodu zrzucają jakieś świństwa, np.: miny, plamy oleju, cegły czy też płonące kałuże. Mało przydatne. Bardzo trudno ich używać tak, aby były skuteczne. Podstawową wadą jest niewielka siła rażenia. Nie polecam. To jedyny typ broni możliwy do zamontowania w hardpoincie oznaczonym „dropper".



Kiedy już wiemy, z jakim uzbrojeniem mamy do czynienia, należy je odpowiednio skonfigurować. Polecam następujący układ:

- Z przodu karabin lub działko. Jak tylko pojawi się MG 7,62mm to dawać go do przodu. Na tym hardpoincie nie można zamontować wieżyczki.
- Na dachu też karabin lub działko (uwaga podobna jak w poprzednim przypadku). Jak tylko pojawią się wieżyczki – natychmiast montować. Absolutny priorytet na MG 7,62mm, który jest najlepszą bronią możliwą do zamontowania na wieży.
- Z tyłu radzę zamontować wyrzutnię rakiet lub, w ostateczności, moździerz. Kiedy tylko staną się dostępne rakiety samonaprowadzające, montować je właśnie na tym hardpoincie. Będą służyły do niszczenia helikopterów. Zapewniam, że znacznie łatwiej robić to uciekając niż jadąc w ich kierunku.
- Dropper, moim zdaniem, można sobie odpuścić. Skończyłem grę praktycznie bez używania go. Plamy oleju przydają się jedynie w dwóch czy trzech misjach. Ogólnie – niepotrzebne obciążenie wozu.

Jeżeli macie dwa takie same rodzaje broni – sprzęgajcie je. Im większa siła ognia, tym lepiej. Wieżyczki nie można sprzęgnąć z normalnym karabinem/działkiem.

Nie ignorujcie potęgi tkwiącej w pistolecie!

Kaliber 45

To właśnie Twój Pistolet. Zdecydowałem się poświęcić mu osobny akapit, ponieważ odkryłem, jak wielką siłą jest obdarzony ten niepozorny kawałek metalu. Z początku wydawał mi się całkiem nieprzydatny. Dopiero kiedy przeszedłem grę po raz drugi, wykańczając 90% przeciwników właśnie pistoletem, zmieniłem zdanie.

Taktyka walki wygląda tak: Strzelaj z „normalnej" broni aż do momentu, kiedy „energia" przeciwnika zejdzie do czerwonego poziomu. Nie jest z nim wtedy najlepiej. W tym momencie przełącz się na widok wewnętrzny i popatrz w bok (którymś z uprzednio skonfigurowanych klawiszy). Będziesz mógł strzelać z 45-tki. Teraz wystarczy tylko dobrze wycelować (jeżdżąc dookoła dymiącego wozu) i blam!!! Efekt piorunujący. Czasem samochód po prostu zatrzymuje się, a czasem słychać jeszcze przeciągły dźwięk klaksonu, jakby kierowca osunął się na kierownicę. Nie dość, że zabawa doskonała, to jeszcze taki sposób wykańczania wrogów ma wielką zaletę. Samochody zniszczone w taki sposób są mało uszkodzone – można odzyskać całkiem sprzwne części. Najczęściej jest to silnik lub podwozie oraz „extrasy" (o nich za chwilę). Jest to znacznie bardziej ekonomiczne niż bezmyślne niszczenie. Poza tym wydaje mi się, że jest to metoda skuteczniejsza i szybsza od zwykłego nafaszerowania przeciwnika wielkokalibrowym ołowiem. Polecam. Naprawdę warto.

Extra, extra!!! Read all about it!!!

„Extrasy/speciale" to dodatkowe wyposażenie samochodu. O ile silnik jest niezbędny do poruszania się (coś w tym jest), o tyle jedynym celem zamontowania np. podgrzewanych siedzeń jest trzymanie tylnej części ciała w cieple podczas długich nocy na pustyni. Ze wszystkich „extrasów" najbardziej przydają się:

- **Radar Jammer** – co prawda nie znalazłem go w normalnej grze, ale przydaje się w trybie multiplayer. Czyni Twój samochód całkowicie niewidzialnym dla radaru.
- **Nitrous Oxide** – typowe NITRO, które można znaleźć niemal w każdej grze samochodowej. Daje potężnego kopa silnikowi. Potrzebne do wykonywania niektórych skoków. Przydaje się też do wyrywania z nieprzyjemnych sytuacji. Jedyna wada – ograniczona kontrola nad pojazdem pędzącym ponad 150 mil/h. Nitro można użyć tylko trzy razy.
- **Blower** – wtrysk. Działa podobnie do NO tylko słabiej, ale za to przez cały czas, aż do momentu zniszczenia lub usunięcia. Krótko mówiąc, zwiększa moc silnika.
- **X – Aust Brake** – skraca o połowę dystans hamowania. Potrzebne.
- **Structo Bumpers** – zwiększa o połowę wytrzymałość przedniego i tylnego zawieszenia. Też potrzebne.

Moja kombinacja to NO, X-AB i SB, a jak się tylko pojawi Blower to wymienić NO na niego. Dzięki zastosowaniu SB można przenieść trochę osłon z podwozia na pancerz.

Radzę też zwiększyć grubość pancerza przedniego i tylnego. Te miejsca są najbardziej narażone na uszkodzenia.

Sumując – dobre skonfigurowanie samochodu i przemyślane zarządzanie odpadkami są podstawą Twojego życiowego sukcesu!!!

ZooltaR '76

Wnioski

Połączenie serialu „Starsky & Hutch" z „Mad Max" i kawał dobrej fachowej roboty. Świetna grafika, genialna muzyka i oprawa dźwiękowa. Przemyślany, zabawny i wciągający scenariusz. Gra godna polecenia każdemu, kto lubi strzelać i jeździć. Dawno nie było takiej gry i nieprędko pojawi nowa.
Aha... i jeszcze jedno: NIGDY nie wysiadaj z samochodu...



Flying Corps

Lata 1914–1918, czyli I wojna światowa, przeszły do historii jako okres wprowadzenia do walki nowej broni. Wtedy rozpoczęła się era lotnictwa, które obecnie stanowi trzon broni konwencjonalnej. Początkowo jednak nikt nie wierzył w aeroplany. Stopniowo zaczęto wykorzystywać je do zwiadu i obserwacji ruchów wojsk nieprzyjaciela, a gdy dostrzeżono taką konieczność – do zwalczania wrogich samolotów zwiadowczych. Najpierw zamontowano na nich pojedyncze karabiny maszynowe, zazwyczaj na górnym płacie. Potem wynaleziono mechanizm synchronizujący obroty śmigła z ogniem karabinu, zapobiegający przestrzeliwaniu śmigła. Powstały specjalne samoloty myśliwskie, przeznaczone do zwalczania zwiadu wroga, jego bombowców i balonów zaporowych. Wkrótce standardem stało się uzbrojenie samolotu w dwa zsynchronizowane karabiny maszynowe, umieszczone na kadłubie, przed kabiną pilota.

W latach 1917–1918 lotnictwo myśliwskie przeżywało swój rozkwit. Pojawiły się najnowocześniejsze konstrukcje, np. SE-5a, Sopwith Camel czy Fokker DR1. O tych właśnie latach opowiada gra Flying Corps.

Gra zawiera

cztery kampanie

Pierwsza to **The Flying Circus**. Tu wcielasz się w postać brata Manfreda von Richthofena, Lothara. Twoim zadaniem jest uzyskać jak najwięcej zestrzeleń. Latasz w elitarnej jednostce, Jasta 11, stworzonej specjalnie do działań myśliwskich.

Druga, **Tank Battle – Cambrai 1917** stawia Cię również po tej złej stronie frontu.

Spring Offensive umożliwia latanie w RAF-ie, czyli w barwach brytyjskich – tu będziesz mógł wypróbować słynnego Camela i SE-5a, najszybszy myśliwiec I wojny światowej.

Ostatni scenariusz, **Hat in the ring**, pozwala Ci zająć pozycję w siłach amerykańskich. Tu szczególnie trzeba uważać na samolot. Latamy bowiem na Nieuporcie 28.

Z pamiętnika Asa

„10 maja 1917

Start alarmowy. Nad naszym lotniskiem przelatują cztery brytyjskie BE2c. Wskakujemy do trójpłatowych Fokkerów i za nimi! Brytyjczycy kierują się na Amiens. O eskorcie nic nie wiadomo. Po chwili już jesteśmy w powietrzu i kierujemy nasze cztery myśliwce za BE2c. Po następnych piętnastu minutach prawie ich dochodzimy, pozostało jeszcze kilkaset metrów. Nagle, nie wiadomo skąd, powietrze wokół nas przecinają smugi pocisków. Myśliwce wroga! Jeden z naszych buchnął dymem i zwinął się w korkociągu ku ziemi. Ja tymczasem rozglądam się, kto do nas strzela. Idealnie z godziny szóstej spadają na mnie dwa francuskie myśliwce, Nieuporty, sądząc po malunkach. Ciasno zakręcam w prawo. Dwóch moich skrzydłowych już związało się w walce. Francuzów jest czterech. To zapewne eskorta BE2. Jeden z Nieuportów siedzi na ogonie por. Schaferowi. Ten chyba o niczym nie wie, bo goni innego Francuza. Wybieram swój cel. Zbliżam się, on nadal leci za Fokkerem Schafera. Rośnie w celowniku. Tylko spokojnie. W momencie, gdy tamten otwiera ogień do Fokkera, ja naciskam spust. On na szczęście nie trafił, ja natomiast tak. Nieuport dymi i obniża swój lot. Moja druga seria powoduje eksplozję samolotu.





Schafer tymczasem wykończył drugiego Francuza. Rozglądam się po niebie i widzę tylko dwa pozostałe Nieuporty, uciekające na zachód. Gdzie się podział trzeci Fokker? Nagle dostrzegam kolejny słup dymu na ziemi. Tam jest...

Pogoń za Francuzami nie ma sensu. Ich samoloty są znacznie szybsze od naszych Fokkerów. Wracamy na lotnisko...

Niestety, wróciliśmy tylko we dwóch. Pozostali dwaj piloci zginęli. Ja natomiast odniosłem swoje piąte zwycięstwo powietrzne. Zostaję mianowany ASEM!

„12 maja 1917

Dzisiaj patrol nad frontem, od 12.00 do 13.30. Najpierw zniszczyłem samotny samolot rozpoznawczy. To było proste. Usiłował ukryć się w chmurze, ale na nic mu się to zdało. Była w tym zagadka. Minęły już czasy samotnie latających samolotów. Gdzie była eskorta? Jak się zaraz okazało, nie-



daleko. Na mojego samotnego Fokkera (eskadra w tym czasie znacznie się oddaliła), spadły z góry cztery Spady XIII. Po ciężkiej walce zestrzeliłem dwóch, ale nie byłem w stanie uciec. W końcu zapędzili mnie nad swoje linie i tam włączyła się do walki artyleria przeciwlotnicza. Dostałem po nogach, a po serii z nieprzyjacielskiego Spada wysiadł silnik i mój samolot zaczął się palić. Wpadłem w korkociąg, ale ostatkiem sił udało mi się wyprowadzić i jakoś dociągnąć do swoich. Lądowałem

Flying Corps

Dystrybucja: MarkSoft

Tylko Ty, drążek, ster kierunku i przepustnica. Zapnij pasy i start!



Ci wspaniali mężczyźni w swych szalejących maszynach... Dołącz do nich. Pokaż, że jesteś godny miana Asa.

zaraz za linią frontu. W czasie kołowania załamało się podwozie i samolot przewrócił się na grzbiet. Najbliższy czas spędzę w szpitalu..."

W tym miejscu pamiętnik się urywa. Nie wiadomo, co się dalej stało z anonimowym pilotem. Czy przeżył? Może umarł w szpitalu? Tego się już nie dowiemy.

Samoloty

Albatros DIII (Niemcy) – stosunkowo powolny, ale łatwy do pilotażu. Niezła zwrotność do 12 tys. stóp. Powyżej 15 tys. stóp staje się ociężały i bezbronny. Najlepiej walczyć blisko ziemi, wykorzystując zwrotność i nie najgorsze wznoszenie. Prędkość maksymalna – 108 mph na poziomie morza. Dwa synchronizowane karabiny maszynowe Maxim.

Fokker DR1 Triplane – myśliwiec „akrobacyjny". Doskonała zwrotność (szczególnie w prawo mógł wymanewrować każdy samolot aliancki) i dobre wznoszenie. Mała prędkość maksymalna (110 mph na poz. morza) i słaba konstrukcja, źle znosząca ostrzał i przeciążenia – to słabe strony samolotu. Walka kołowa – do tego był stworzony. Dwa synchronizowane karabiny maszynowe Maxim.

Nieuport 28 – mocny silnik, dobra zwrotność, szybkość i... fatalna konstrukcja. Skrzydła, bardzo wrażliwe na przeciążenia i nadmierną prędkość, łatwo ulegają uszkodzeniom. Bardzo dobry na dużych wysokościach, rzędu 18 tys. stóp. Prędkość maksymalna na poziomie morza 128 mph i lepiej jej nie przekraczać (powyżej 150 mph pożegnasz się ze skrzydłami). Uzbrojony w dwa karabiny maszynowe Vickers.

SE-5a – najszybszy myśliwiec I wojny światowej. Łatwy w pilotażu. Uzbrojony w dwa karabiny maszynowe, synchronizowany Vickers i zamontowany na górnym płacie Lewis. Słaba zwrotność, lepsza w lewo niż w prawo. Mocny silnik zapewnia prędkość do 137 mph i duże wznoszenie.

Sopwith Camel – najsłynniejszy samolot myśliwski I wojny światowej. Rotacyjny silnik zapewniał prędkość 122 mph na poziomie morza. Legendarna stała się zwrotność tego samolotu. Dorównywał nawet Fokkerowi Triplane, a był szybszy i szybciej się wznosił. Uzbrojony w dwa synchronizowane karabiny maszynowe. Generalnie, im niżej, tym lepsza zwrotność. W czasie walki nie powinno się przekraczać 12 tys. stóp. Podobnie jak Fokker, znacznie lepiej skręcał w prawo niż w lewo. Jest to cecha charakterystyczna dla samolotów z silnikiem rotacyjnym.

Spad XIII – bardzo szybki, dobrze uzbrojony i słabo zwrotny. Prędkość maksymalna – 133 mph na poz. morza. Pilotom radzono, aby unikali walki kołowej. Podstawą była akrobacja w pionie i duża szybkość. Trzeba uważać, bo Spad jest jak narowisty koń. Ma swoje niespodzianki, np. przy małych prędkościach ciąży znacząco na ogon, co może się fatalnie zakończyć przy lądowaniu.

Mechanizm lotu

jest stosunkowo prosty – tylko Ty, drążek, ster kierunku i przepustnica. Start jest banalny – moc silnika na maksa i po nabraniu odpowiedniej prędkości (około 60 mil na godzinę) drążek do siebie. Teraz ostrożnie nabieraj wysokości – Fokker to nie F-16 i zabiera mu to wieki. Aby skrócić sobie męki oczekiwania, można włączyć przyspieszenie czasu – ten zabieg szybko i bezboleśnie przeniesie Cię bezpośrednio do walki. Jeśli udało Ci się wygrać (czytaj: przeżyć i nie zostać zestrzelonym), pozostaje powrót do domu. Gdy już będziesz widział Twoje lotnisko i hangary dookoła, najlepiej (według mnie) zamknąć przepustnicę i bardzo ostrożnie wytracać wysokość. Aby przyziemić bezpiecznie powinieneś mieć taką prędkość, żeby przy dziobie skierowanym w horyzont, lub lekko ponad, samolot minimalnie opadał. Dotknąć kołami ziemi trzeba na początku, lub co najwyżej w połowie, lotniska. Wtedy masz jeszcze miejsce na kołowanie. Trzeba pamiętać, że hamulce nie były w tamtych czasach znane. Jeśli oszacujesz, że się nie zmieścisz, a jesteś jeszcze w powietrzu, dodaj gazu i zrób drugie podejście. Prędkości nie jestem w stanie podać, bo zawsze wykonuję lądowanie metodą „na oko", z widokiem zaszytym pod klawiszem F8 (tylko celownik), bo wtedy jest największe pole widzenia.

Walka powietrzna

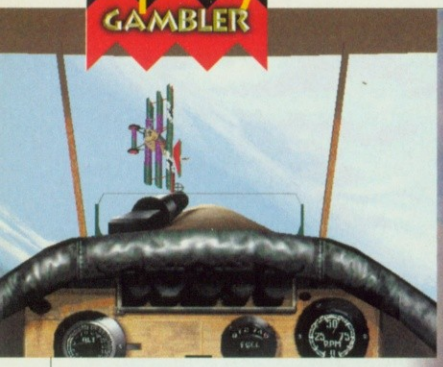
Podstawą sukcesu jest pomysł i wczesne rozpoznanie, z czym się ma do czynienia. Oczywiście, gdy grasz po stronie Cesarstwa, problemy są mniejsze, bo nie masz wyboru. Musisz polegać na zwrotności swego Fokkera czy Albatrosa. Natomiast, jeśli latasz dla Aliantów, najpierw musisz rozpoznać, z czym masz do czynienia i potem zastosować odpowiednią taktykę.

Jeśli nie wbijesz sobie do głowy zalet i wad wszystkich samolotów, nie masz co myśleć o sukcesie. Nawet gdy najlepiej opanowałeś manewry, Spadem nie pokonasz w walce kołowej niemieckiego Asa na Fokkerze DR1. Jest to fizycznie niemożliwe.

Dobry manewr to połowa sukcesu, a trzeba pamiętać, że walka wiąże się ze stałą utratą wysokości, że nie tak łatwo wykonać pętlę nawet mając SE-5a wyposażony w supermocny silnik, że duże przeciążenia mogą zniszczyć samo-









Musisz mieć oczy z przodu, z tyłu, na górze, na dole i po bokach.

lot, że wreszcie duża prędkość spowoduje urwanie skrzydeł. Nie ma lekko.

Większość walk to bitwy kilku (-nastu) samolotów, więc lepiej opanuj arkana walki zespołowej, pamiętając przy tym, że nie możesz wzywać przez radio pomocy...

Musisz mieć oczy z przodu, z tyłu, na górze, na dole i po bokach. Po pierwsze, musisz uniknąć ataku czołowego. Na szczęście komputer rzadko decyduje się na taką walkę. Musisz mu dosłownie wleźć na celownik. W większości walk to przeciwnik będzie miał przewagę wysokości i prędkości (szczególnie, gdy latasz po stronie państw centralnych). Musisz wtedy polegać na zwrotności i szczęściu.

Gdy samoloty się mijają, a masz dużą prędkość, zrób immelmana i złap najbliższego wroga na celownik. Wyceluj starannie i jedną serią poślij do piachu. Potem rozejrzyj się dookoła (zacznij od własnego ogona) i rusz na gości, którzy dobierają się do tyłka Twoim kumplom. Gdy masz kolejnego gagatka na celowniku, wiesz chyba co robić...

Natomiast, gdy to Ty masz wroga na ogonie, odwróć samolot na plecy i daj drążek do siebie. Gdy znów zobaczysz horyzont to – w zależności od tego, co jest mocną stroną Twego samolotu – albo rozpocznij walkę kołową, wykorzystując zdobytą prędkość do odzyskania części utraconej w poprzednim manewrze wysokości, albo kontynuuj wykonywanie pętli i zacznij walkę w pionie. Po takim manewrze w 9 na 10 przypadków uwalniasz swój ogon i zaczynasz walkę z całkiem niezłej pozycji taktycznej.

Atakując cele naziemne musisz niestety bombardować metodą „na oko", najlepiej nurkując z niemal całkowicie zamkniętą przepustnicą. Innych metod brak.

Trzeba chyba jeszcze wspomnieć o flaku. Jedyną obroną przed artylerią przeciwlotniczą, która zresztą pudłuje haniebnie (to były czasy!) jest wysokość i prędkość. A uważać trzeba, bo nawet „Czerwony Baron", czyli Manfred von Richthofen nie ustrzegł się jej. To znaczy dokładnie: do dzisiaj trwają spory, czy Richthofena zestrzelił młody angielski pilot czy artyleria przeciwlotnicza. I jedni i drudzy sobie przypisują ten sukces. Jedno wiadomo na pewno: Manfred von Richthofen, jak stwierdzono, oglądając wrak jego samolotu i ciało pilota, był ranny w nogi, co sugeruje ostrzał z ziemi.

Dodam jeszcze, że gdy nie masz spadochronu (takie były czasy!) jedyną Twoją szansą w wypadku zestrzelenia przez wroga jest awaryjne lądowanie. Jest to wykonalne, ale tylko w dwóch wypadkach. Po pierwsze, gdy Twój samolot pali się, ale generalnie jest cały – wtedy szybki korkociąg do ziemi i lądowanie na polu; po drugie – gdy wróg uszkodził Ci tylko silnik.

Czasami nieprzyjaciel odstrzeli Ci podwozie (też możesz próbować delikatnie posadzić samolot, możesz zostać ranny i kilka dni spędzić na ziemi) lub skrzydła – w takim wypadku czeka Cię kaplica i nagrobek. Na szczęście, misję zawsze można powtórzyć (replay).

Grafika, muzyka etc.

Oprawa programu jest doprawdy imponująca. Samoloty, hangary i inne obiekty stojące, jeżdżące czy latające odwzorowane są na najwyższym możliwym poziomie. Teren też wygląda doskonale z wysoka. W miarę zmniejszania wysokości piksele stają się coraz większe i grafika nieco się psuje. Ale za to pracuje w wielu rozdzielczościach: od 320 × 240, przez 800 × 600, aż do 1600 × 1200 (!!!). Nie wiem, na co to komu, bo już do 640 × 480 trzeba mieć Pentium 133, aby cieszyć oczy płynną grafiką, a i większość graczy w Polsce będzie odpalać tryb 320×240, ale fakt pozostaje faktem. Pobito rekord US Navy Fighters, zarówno pod względem osiąganej rozdzielczości, jak i jej całkowitej nieprzydatności.



Dźwięk jest taki, jaki powinien być. Nie ma tu rozmówek w eterze. Jest tylko odgłos pracy silnika, wystrzały kaemów, gwizd pocisków i trzaski łamanych konstrukcji samolotów.

Jedno jest tylko dla mnie tajemnicą: dlaczego podkład dźwiękowy pod intro wyłącza się po kilku sekundach i potem mam film niemy? Może to i klimat tamtych czasów, ale w takim razie, dlaczego w kolorze?

Jeśli chodzi o muzykę, to lepiej ją wyłączyć...

Grywalność to mocna strona gry. Ja generalnie nie bardzo lubię latać tak prymitywnymi konstrukcjami (co dopalacz, to dopalacz), ale lubię pojedynki na działka. Prościutki system opcji na ikonkach robi swoje. Nic, tylko zapiąć pasy i wystartować. Wszystko, co jest poza samym symulatorem i lotem, ograniczono do niezbędnego minimum, a i istniejące wątki poboczne, np. czytanie gazet, można pominąć rozkoszując się czystym powietrzem i rykiem silnika. Wyznam szczerze: mając za sobą grę w Dawn Patrol podchodziłem z rezerwą do Flying Corps, ale muszę przyznać, że to bardzo dobra, wciągająca gra, o dokładnie wypra-



Flying Corps

Empire Interactive 1997

Symulator

PC CD-ROM

Grafika: 78%

Dźwięk: 80%

Ogółem: 80%

Na koniec

Tym razem firma Empire Interactive odwaliła kawał dobrej, symulatorowej roboty. Flying Corps przedstawia dawne czasy w najlepszy możliwy (jak dla mnie) sposób. Dużo latania i walki oraz mało dodatków, bez prób łączenia symulatora ze strategią, przygodówką, platformówką czy PacManem. Bardzo dobra oprawa graficzno–dźwiękowa, duża grywalność i spory realizm przyciągają niczym magnes. Lepiej już chyba być nie może. Zakończę cytatem z Chucka Yeagera: „Remember, it's a man, not the machine!"

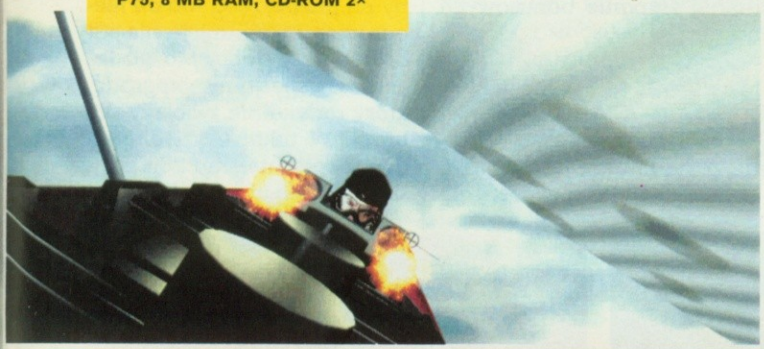


cowanych proporcjach – symulator i jego otoczka (dla mnie idealnych). Po kilku dniach grania bardzo polubiłem Flying Corps – tak bardzo, jak kiedyś Knights of the Sky. Wszystkim, którzy mają dość techniki i chcą się sprawdzić latając na kawałku dykty (a nie na komputerze ze skrzydłami i odrzutowym silnikiem, do którego pilot jest tylko wkładką mięsną), radzę zwrócić uwagę na Flying Corps.

von Sunrider

Wymagania sprzętowe

P75, 8 MB RAM, CD-ROM 2×



WAKACYJNE SZALEŃSTWO!

SUPER OFERTA - NIEWIARYGODNIE TANIO!

tylko do ostatniego dnia wakacji - UWAGA! ilość ograniczona



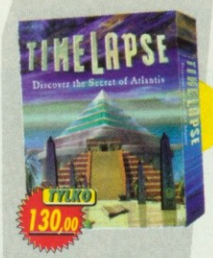
SOULTRAP

Zanurz się w fascynujący świat 3D. Bohaterem tej oryginalnej gry jest Malcolm. Jest to facet, któremu do szczęścia nic nie jest potrzebne. Jego życie jest pełne sukcesów i pieniędzy. Jedyny jego problem to nocne koszmary, a sposobem na pozbycie się ich jest zmierzenie się z własną, chorą wyobraźnią. Żadna gra nie uświadomi Ci tak realistycznie, co to jest lęk wysokości. SOULTRAP to zwariowana wędrówka przez 11 zróżnicowanych poziomów, w których będziesz musiał wykazać się nie tylko zręcznością, lecz również pewną dozą inteligencji. Mnóstwo zagadek i potworów z nocnych koszmarów czyhających na chwilę Twojej słabości sprawia że SOULTRAP wciągnie Cię bez granic.

G-NOME



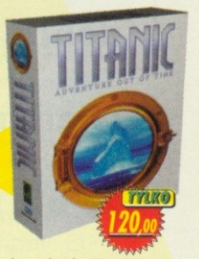
Na planecie RUHELEN, w systemie gwiezdnym OMICRON RETICULI, panuje wojna totalna. Teraz, gdy do dyspozycji masz 60 tonowego WALCERA (krocząca machina przyszłości), nic nie stanie Ci na drodze. Dla przeciwników masz rakiety i działa laserowe. Dysponując najnowszą technologią, możesz nieść zniszczenie w nieograniczonym zasięgu i ilości. Niewątpliwie G-NOME to najbardziej realistyczny symulator bojowy ostatnich lat. Wspaniała grafika, doskonałe efekty dźwiękowe no i nowatorska opcja walki pieszo powodują, że gra ta może stać się prawdziwym hitem.



TIMELAPSE

TIMELAPSE to świat starożytnych cywilizacji i ich wciąż nieodkrytych tajemnic. Wśród nich ta największa - Atlantyda. Do dziś nie wiemy co stało się z tą kulturą. Każdy z nas chciałby rozwiązać tą pasjonującą zagadkę. Jak to zrobić? Nic prostszego! Wystarczy zainstalować grę TIMELAPSE i otworzyć bramy czasu. Przygoda czeka a zadania nie są łatwe. Będziesz musiał odwiedzić egipskie świątynie, kultowe miejsca Majów, nieznaną Atlandydę i wiele innych mitycznych miejsc naszego globu. Fabuła gry ma wiele wątków pobocznych i możliwych jest wiele zakończeń.

TITANIC

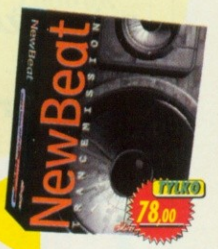


Jako brytyjski agent specjalny, wyposażony w sprzęt rodem z XX wieku, rozwiązując tajemnicze zagadki, musisz stoczyć pojedynek z czasem. Titanic to pływający kolos. Uznany był przez swych konstruktorów za niezatapialny. Jak się jednak okazało, jego pierwszy rejs był jednocześnie ostatnim. Statek rozbił się o górę lodową, tak przynajmniej głosi najbardziej popularna wersja. Istnieją przypuszczenia, a nawet dowody, że zatopienie statku było działaniem zamierzonym. Do Ciebie należy zmiana biegu historii i ocalenie setek istnień ludzkich. Musisz jednak pamiętać o jednym. Czas nieubłaganie dąży do pamiętnego i tragicznego dnia, dnia zagłady Titanica.



CODE RED - obowiązkowa pozycja w kolekcji każdego miłośnika RED ALERT

Zestaw dodatków do światowego hitu RED ALERT zawiera 200 nowych misji w wersjach Single Player i Multi Player oraz cały wachlarz poraad, wskazówek i ułatwień. Wyposażony jest w przyjemny i efektywny interfejs użytkownika.



NEW BEAT TRANCEMISSION

Najlepszy program do tworzenia muzyki jaki kiedykolwiek powstał. Dzięki NEW BEAT TRANCEMISSION nawet zupełny laik ma szansę zostać gwiazdą dyskoteki. Efekty pracy z tym programem można porównać do utworów "Prodigy" czy "Chemical Brothers". Pytasz co decyduje o klasie NEW BEAT TRANCEMISSION? Ponad 250 różnego rodzaju instrumentów i sampli, 20 niezależnych kanałów, zaawansowane edytory muzyczne i setki dźwięków, a przede wszystkim bardzo przyjazny - intuicyjny interfejs użytkownika.



LET`S DRAW

LET`S DRAW to pierwszy profesjonalny program do tworzenia karykatur. Te śmieszne grafiki umilają nam czas od wieków. Teraz i ty możesz zmienić w dowolny sposób zdjęcie każdej osoby. Program umożliwia obróbkę plików graficznych zachowanego w formacie BMP. Ponadto posiada gotowe zestawy elementów wykorzystywanych w karykaturze, między innymi zarysy postaci, twarzy i fryzur. Szablony dokumentów, dołączone do LET`S DRAW, umożliwiają wykonanie plakatów, wizytówek, nagłówków dokumentów, papeterii czy kalendarzy.



TACTICAL OPERATIONS

Kolejny zestaw poziomów do gier: Command&Conqer, Red Alert i Warcraft II. CDROM zawiera ponad 1000 nowych misji. Doskonałe efekty graficzne i dźwiękowe sprawiają, że bitwy stają się bardziej realne niż kiedykolwiek.

Jeżeli zakupisz co najmniej 2 programy, dodatkowo otrzymasz program niespodziankę (wartą ponad 70,00zł)

JAK SKŁADAĆ ZAMÓWIENIE ??????



Pod numerm faxu: 062/34 78 13
Telefonicznie: 062/ 34-88-90 w. 112
Listownie na adres: TECHLAND
63-405 Sieroszewice, Parczew 105

TECHLAND

LASER 1 S.C.

25-518 KIELCE, ul Warszawska 31/33





BEZPOŚREDNI IMPORTER OFERUJE:
OBUDOWY, KLAWIATURY, KARTY DŹWIĘKOWE

DZIAŁ HANDLOWY: tel: (0-41) 368 13 99 w. 15, (0-41) 344 85 58 w. 15
fax: (0-41) 368 02 23, (0-41) 368 13 99, GSM: 0602 267 156, www.kie.top.pl/users/laser1
ODDZIAŁ KATOWICE: UL. G. Zapolskiej 21, tel./fax: (0-32) 152 37 31

MDK

Najbardziej reklamowana gra sezonu (niewiele w tym przesady) okazała się tak dobra, jak zapowiadano. Mimo że nie ma trybu multiplayer, mimo że główny bohater jest płaski a nie trójwymiarowy i mimo że ma silną konkurencję w postaci Tomb Raidera z jednej i Quake'a Wiecznie Żywego z drugiej strony.

Murder, Death, Kill?

Nikt nie wie, jak powinno się rozszyfrować ten skrót. Sami autorzy skutecznie spotęgowali atmosferę tajemniczości zarzekając się, że nikomu nie wyjawią, co znaczy MDK [w oficjalnym FAQ do gry autorzy twierdzą, że NIC nie znaczy – Alx]. Trudno. Trzeba się będzie posłużyć wyobraźnią i samemu coś wymyślić. Może: Mama Drży Klekocząc? Albo: Muminek Drapie Kaczkę? A może: Max, Doctor Fluke Hawkings & Kurt? Huh, huh...

Doktor Fluke Hawkings

to taki mały oszołom, który akurat znajdował się na orbicie planety Ziemia, kiedy ta została zaatakowana przez Obcych. Pojawili się nagle, przybywając długimi tunelami łączącymi Układ Słoneczny z ich planetą. Doktor, jak przystało na Ostatniego Wolnego Wynalazcę, szybko coś wynalazł. Pierwszą rzeczą był specjalny kostium o niezwykłych właściwościach, a drugą był...

Max

czy może Bones? Ustalenie tego jest moim głównym problemem i bolączką. Na oficjalnej stronie WWW firmy Shiny pies nazywa się Max, ale w całej grze jest uparcie nazywany Bones. Nieważne. W każdym razie to specjalny, inteligentny, czteroręki (!!!) pies, który będzie pomagał

Kurtowi

Hecticowi w jego nie_całkiem_normalnej przygodzie. Bones czasem zrzuci jakieś bombki, czasem bonusa, ale resztą będzie się musiał zająć sam Kurt. To właśnie w jego ręce trafił specjalny kostium wynaleziony przez Doca. A stało się tak, ponieważ Kurt miał pecha i też znajdował się na satelicie w momencie ataku. Teraz jego zadaniem jest powstrzymanie Obcych przed zniszczeniem Ziemi.

Każda misja zaczyna się od swobodnego spadania Kurta w kierunku gigantycznego pojazdu. Takie urządzenia, nazywane City Crawler, służą do niszczenia naszych pięknych ziemskich miast. Nie wolno na to pozwolić. W trakcie lotu Doc zrzuca na specjalnych spadochronach dodatkową broń. Oczywiście, nic za darmo. Spadając należy unikać promienia radaru (???) wysyłanego przez CC. Jeżeli Kurt zostanie przez niego złapany, to w jego kierunku poszybuje salwa rakiet. Co prawda, nie tak trudno ich unikać, ale skutecznie utrudniają złapanie bonusowych broni.

Na ziemi

Świat widać zza pleców głównego bohatera. Jest to tzw. Third Person Perspective. Taki sam sposób wykorzystano w kultowej grze Tomb Raider. Z tą małą różnicą, że Kurt, w przeciwieństwie do Lary Croft, nie jest trójwymiarowy. Jest tylko bardzo dobrze animowanym spritem. Na szczęście, nie razi to za bardzo. Poruszamy się tak jak w każdej normalnej grze 3D. Szczerze mówiąc, MDK najbardziej przypomina Dooma, ponieważ prawie nie używa się w nim patrzenia góra–dół. Oczywiście, można sobie spojrzeć pod nogi, jeżeli akurat ma się taki imperatyw, ale trzeba się najpierw zatrzymać.

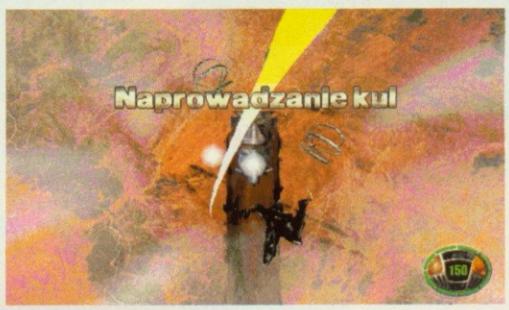
Na plecach Kurt ma zamontowany specjalny spadochron, który otwiera się przy przytrzymaniu klawisza skoku. W ten sposób wydłuża się znacznie odległość, jaką można pokonać w powietrzu. Radzę dobrze opanować taki sposób poruszania, bo może się przydać w wielu miejscach.

Kurt jest wyposażony w karabin maszynowy zamontowany na prawej ręce. Ma on nieograniczoną amunicję, ale jest bronią dość słabą. Można też znaleźć specjalny upgrade, który radykalnie zwiększy siłę broni. W takim wypadku jeden magazynek ma 200 pocisków i trzeba uważać, bo zapas kończy się niezwykle szybko. Polecam granie myszką i na klawiaturze. Mysz odpowiada za skręcanie, a za pomocą klawiatury sterujemy ruchami do przodu i na boki (strafe'owanie). Strzał pod LPM, a skok pod PPM. Wypróbowałem taką kombinację w innych grach tego typu i zapewniam, że nieźle zdaje egzamin. Walka będzie polegała głównie na bieganiu dookoła potencjalnego celu i unikaniu prób uziemienia Kurta. Jeżeli jednak czujemy się bardziej „subtelni" i uważamy, że walka w półdystansie to barbarzyństwo, zawsze pozostaje...

Snajpowanie

Kurt ma zamontowany w hełmie specjalny system snajperski. Umożliwia on „zdjęcie" Obcego z bardzo dużych odległości. Wystarczy tylko dobrze przycelować w oko i blam! Zapewniam, że nie ma lepszej zabawy niż wy-





Mówię: Dobre, kupcie

MDK jest jedną z najlepszych gier zręcznościowych tego roku. Ostatnio gry robi się głównie pod kątem zabawy w kilka osób, zapominając czasem o samotnych graczach bez dostępu do LAN-u czy Internetu. Shiny Entertainment o nich nie zapomniała. Dzięki jej za to.

MDK

Dystrubucja: CD Projekt

Wymagania sprzętowe

Pentium 90, 8 MB RAM (nie wiem czy na pewno, miałem wersję beta), CD ROM 2×

koszenie całego oddziału Obcych siedzących w okopach i wyglądających z niego (jak w dowcipie „Eto ja – Wasia..."). Na każdego czeka jego kulka. Podstawowa amunicja snajperska jest nieograniczona. Można jednak znaleźć cały wachlarz środków rażenia, które znacznie przyspieszą likwidację najeźdźców. Mamy więc:

- **pociski samonaprowadzające** – trochę silniejsze, no i nie trzeba się martwić o trafienie w prawe oko;
- **pociski do moździerza** – przydatne tylko w niektóych miejscach, mają mały zasięg, ale dużą siłę;
- **granaty samonaprowadzające** – zwane także rakietami, potężne i celne;
- **całkowicie samonaprowadzające się pociski granatowe** – pheew, BARDZO dobra broń;
- **nalot Bonesa** – niezła sprawa, problem tylko w tym, że bardzo ciężko jest w cokolwiek trafić, bo nalot jest „punktowy" a nie „dywanowy".

Oprócz tego Kurt może znaleźć szereg bardzo przydatnych urządzonek.

„Sprzęta"

Każdy znaleziony przedmiot zostaje wyświetlony w dolnym lewym rogu. Wystarczy go potem wybrać i użyć. Liczba przedmiotów, które Kurt może nieść jednocześnie jest ograniczona. W czasie podróży przez korytarze obcych statków można więc natknąć się na:

- **Granaty** – zwyczajne, normalne granaty. Wyjąć zawleczkę, policzyć do pięciu i rzucić. Jeżeli jeszcze ma się czym rzucać. No dobra, w MDK jest to trochę prostsze. Wystarczy tylko nacisnąć jeden klawisz. W każdym razie Kurt z zupełnie niezrozumiałych powodów zatrzymuje się w momencie rzutu, przez co staje się doskonałą tarczą strzelniczą dla każdego Obcego.
- **Dummy Decoy** – śmieszność. Puszczamy coś takiego i przez moment wszyscy głupi Obcy strzelają w makietę. Co najśmieszniejsze, ona ZUPEŁNIE nie przypomina Kurta. Ale nic to. Działa.
- **Tornado** – niezła zabawka. Powoduje powstanie niezwykle silnego wiru niszczącego Obcych. Polecam używanie w zatłoczonych pomieszczeniach.
- **Thumper** – młotek wielkości wychodka. Nie wiem, gdzie go Kurt chowa w tym obcisłym stroiku. Użycie Thumpera powoduje, że wszyscy się przewracają na ziemię. Kurt też. Obcy (ci słabsi) przy okazji giną. Kurt nie.
- **Najmniejsza na Świecie Bomba Atomowa** – pod tą nieco tajemniczą nazwą kryje się... po prostu mała bomba atomowa. Służy głównie do rozwalania zamków w drzwiach. Zabawne.
- **Najciekawsza Bomba Świata** – w grze znalazłem ją tylko w jednym miejscu. Ale działa fajnie. Zresztą, sami zobaczcie. Jest w pierwszym etapie.

Oprócz tego można znaleźć przedmioty do natychmiastowego użycia. Są to apteczki. Najzabawniejsze jest to, że Super Health ma paskudny zwyczaj uciekania na kurzych nogach i trzeba go gonić.



Interplay/Shiny Entertainment 1997

3D

PC CD-ROM

Grafika: 90%

Dźwięk: 80%

Ogółem: 94%

„Wrogi"

czyli wrogowie, czyli ci_co_nas_chcą_zabić. MDK nie jest grą bardzo bogatą w przeciwników, co jakoś zupełnie nie przeszkadza. Podstawą armii najeźdźców są zwykli szeregowcy. Zmieniają się w zależności od poziomu gry. To znaczy, zmienia się głównie ich wygląd i liczba, bo parametry pozostają takie same. Mogą być dość niebezpieczni w dużych grupach. Problem w tym, że zawsze występują w dużych grupach. Na szczęście, są niezbyt wytrzymali. Oczywiście, celny strzał w głowę załatwia problem. Piechota nie jest jedyną siłą Obcych, ale o tym możecie się sami przekonać, gdy zagracie.



Ramka, czyli oprawa

Grafika i dźwięk są na bardzo wysokim poziomie. SVGA jest oszałamiająco szybka nawet na słabszych Pentiumach. Zadziwia jakość obrazu w momencie używania trybu snajperskiego. Nawet maksymalne przybliżenie nie powoduje pikselizacji. Jest to niebywałe i godne odnotowania. Efekty dźwiękowe są bardzo dobrze dobrane. Zwłaszcza odgłos ciężkiego karabinu maszynowego robi wrażenie. Uwagę zwraca też genialna muzyka. Świetnie tworzy nastrój w grze. Aż szkoda, że nie została nagrana w formie ścieżki audio.

„Połlisz Werszyn"

Gra została wydana w polskiej wersji językowej. Nie wiem po co, bo tekstu w niej tyle, co kot napłakał, ale liczy się fakt. Jakość tłumaczenia? Możecie się pośmiać z tego, co napisałem w recenzji w poprzednim numerze. W każdym razie, firmie CD Projekt radzę zmienić tłumacza.

MDZ, czyli Mały Dobry ZooltaR

ARwal
Hurtownia komputerowa
Opole 45-776 ul.Wyszomirskiego 1
tel. / fax 077-746443, tel. 0-601746443
e-mail arwal@free.polbox.pl

Edukacyjne
Comptons Encyklopedia 96 50
Euro Plus Poziom 1 niemiecki 199
Historia Świata Optimus 169
Moje Pierwsze ABC 89
Pokoloruj Świat 59
Zwierzęta Świata Ssaki
300 zdjęć, filmy video, odgłosy zwierząt, quizy i zgadywanki
łatwa obsługa
69

Super Gry
Command&Conquer Red Alert 160
Hard Line 130
Virtua Fighter 150

Erotyka - 20zł
American Pie
Asian Babes Cube 1-5
Bare Cheeks
Cheeky Chics
City of Sin
Climax
Gay Girls
Homo Alone
Hot Shot
Juicy Joyride
Luscious Lips
Pussy Galore
Sliding In
Smashing
Tight Squezze
Wide Open
World of Pinups Cube 1-6
World of Sex 1-10

Sex & Games 26-29
Sex & Games
Gry i zdjęcia, filmy, animacje erotyczne /średnio 4 filmy, 1200 obrazków/
17

Fun & Games 13-28
Grafika, video, gry muzyka, edukacja
17

Ciekawe Gry w niesamowitych cenach (pełne wersje) !!!

25
Blue Force
Campaign
Campaign 2
Elite Plus
Lawn Mower Man
Litil Divil
Megatraveller
Pipomania
Pacific Islands
Walczysz z Sowieckimi komunistami, ciekawa fabuła
25

35
Blown Away
Breach 3
Central Intelligence
Empire Soccer
Iron Assault
Inferno
Symulator kosmicznego myśliwca
35
Renegade
Slip Stream 5000
System Shock

50
Dogz
Pack 9 Games Pack
Last Dynasty
gra przygodowa w stylu Star Wars świetna grafika 3D
50
Tank Comander

60
Mega Tripak
Silent Hunter

80
Are You Ready & Alert
Assasin 2015
Chronomaster
Civilization
Fire Fight
FX Fighter
Mad Dog MC Cree 1&2
Mutant Penguins
Primal Rage
Return Fire
Shannara
Shockwave Assault
Space Hulk 2
Terra Nova
Unnessary Roughness
Shadow President
Twilight 2000
Wrath of the Demon

zadzwoń aby otrzymać (bezpłatny) pełny katalog !!!

INTERACT by Multi-Styk



SV-213 PC SABRE joy analogowy,
fire A, B, C i D, autofire



SV-214 PC SABRE PRO joy analogowy,
fire A, B, C i D, autofire, 4 WAY VIEW



SV-234 PC POWER PAD PRO
joypad cyfrowo - analogowy, 9 x fiire,
autofire, Throttle, Win'95



SV-235 PC PROGRAMM PAD joypad cyfrowy,
programowany, 10 x fiire, autofire, Win'95



SV-243 PC MAGNUM 6 joy analogowy,
fire A do F, autofire, Throttle,
4 WAY VIEW, Win'95



SV-244 PC CYCLONE 3D joy analogowy,
programowane17 klawiszy, 6 x fire,
autofire, 4 WAY VIEW, Win'95

MULTI-STYK

Dostępne we wszyskich dobrych sklepach komputerowych.
Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie, tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.
Pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10^{00}-16^{00}. Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.

BSA informuje
Nielegalne kopie kupione po niższej cenie zapewniają:

Jakość, która nawet najtwardszych może doprowadzić do rostroju nerwowego w starciu z wadami i brakami charakterystycznymi dla kradzionych kopii
Pewność przebywania w permanentnym stresie związanym z popełnianiem przestępstwa zagrożonego nawet karą pozbawienia wolności oraz narażeniem na wirusy
Aktualizacje coraz bardziej wyszukanych wersji wirusów czekających na opanowanie i zniszczenie kolejnych ofiar
Zwalczanie problemów w osamotnieniu, ponieważ ujawnienie użytkownika nielegalnej kopii grozi poważnymi konsekwencjami

Gorąca linia antypiracka BSA: (0-22) 661 55 12

DUNGEON KEEPER NADCHODZI

LISTA DYSTRYBUTORÓW IPS & LICOMP:
AMI-COMM Gdańsk, ul. Kartuska 245; tel. 058-32 10 44 w.8
ARTICA Gdańsk Wrzeszcz, ul. Matejki 6; tel. 058-47 02 62
AVAX W-wa, ul. Angorska 15A; tel. 022-617 14 78
BILANG Szczecin, Pl. Rodła 8; tel. 091-59 40 42
„PLAY" W-wa. D.H. „JUPITER" ul. Towarowa; tel. 022-35 42-65
MARMET Zabrze, ul. Wolności 262; tel. 032-171 56 11 w. 460; 175 39 72
MIRAGE W-wa, ul. Gen. Abrahama 4; tel. 022-671 15 55; 616 15 51
WALDI Wrocław, ul. Klaczki 4/1; tel. 071-325 24 58
USER Kraków, Przemysłowa 12; tel. 012-66 85 00, 56 45 66, 56 50 53

SKLEPY FIRMOWE:
ANGUS W-wa, ul. Widok 19
AMIKOM Białystok, ul. Piłsudskiego 38
ARTICA Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45
CATOM 40-092 Katowice, ul. Mickiewicza 4
COMAT W-wa, Dw. Centralny paw. 12
CMR DIGITAL W-wa, Al. Jerozolimskie 2
Dom Handlowy „FENIKS" IVp. Wrocław
Dom Handlowy „PODWALE" Ip. Wrocław
DMG W-wa, Grzybowska 39
DYNAMIC 41-200 Sosnowiec, ul. Modrzejowskiej 16
MIKRO-FAN Olsztyn, Pl. Wolności 2/3
P.H.U. „JANA" 44-100 Gliwice, ul. Barlickiego 4
ULISSES Kalisz, ul. rÚdmiejska 26
XYZ Lublin, ul. Okopowa 6
„WALDI" Wrocław, ul. św. Mikołaja 56/57
SKLEPY EMPIK

wersja językowa Polska

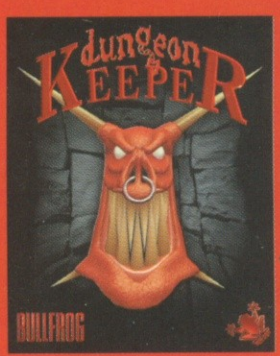


dungeon KEEPER

JAK DOBRZE BYĆ ZŁYM

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group Sp. z o.o.
02-916 Warsz[illegible] ul. Okrężna 3
tel.: (0-22) 642 [illegible] 642 27 68; fax: 642 27 69
www.ipscg.waw[illegible]

PC CD-ROM
www.bullfrog.co.uk



Dungeon Keeper, Bullfrog i Bullfrog logo są znakami towarowymi lub znakami zastrzeżonymi Bullfrog Productions Ltd w USA i/lub innych krajach.



Agencja Reklamowa

chcesz wprowadzić na rynek nowy produkt ...

AUSTRALIAN GENERAL ENTERPRIES Sp. z o.o. ul Andersa 10 tel./fax (0-22) 635 80 36, 831 80 20, e-mail: age@zigzag.pl