JUŻ ZA MIESIĄC: GAMBLER 2 x CD!!!

GAMBLER 7/98

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
LIPIEC
7
ROK 98
Cena 4zł 30gr

NOWE GRY ZA PÓŁ CENY?

Wywiad z Grzegorzem Onichimowskim

Inne oblicze Voodoo²

Ekonomia, ekspansja, euforia

Targi E³ Atlanta

GRAMY!



The Feeble Files



Reflux



(prawie) wszystko o grze



Rebellion — **wszystko o grze**



Panzer Commander

ISSN 1230-8676 07
9 771230 867985

139 zł



Historia II Wojny Świat. - Blitzkrieg

139 zł



Encyklopedia Świata - Ameryka

152 zł



Encyklopedia Kotów

152 zł

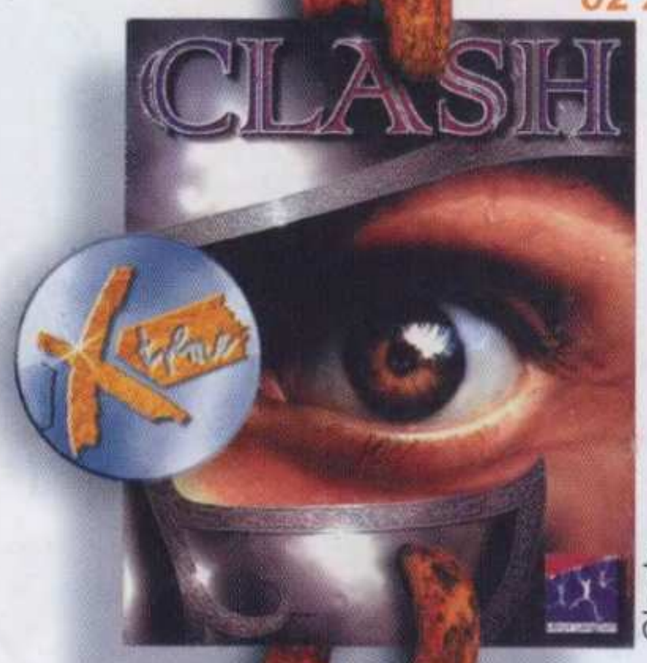
Encyklopedia Człowieka

44 zł



Trzy czaszki Toltekówn

62 zł



Clash

35 zł



Zagadki Lwa Leona

62 zł



Payuta I Bóg Lodu



market 2000

Dom Sprzedaży Wysyłkowej

Nasza oferta PRZYKUJE Twoją uwagę!!!

Bezpłatna infolinia: 0-800 66-002

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

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

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

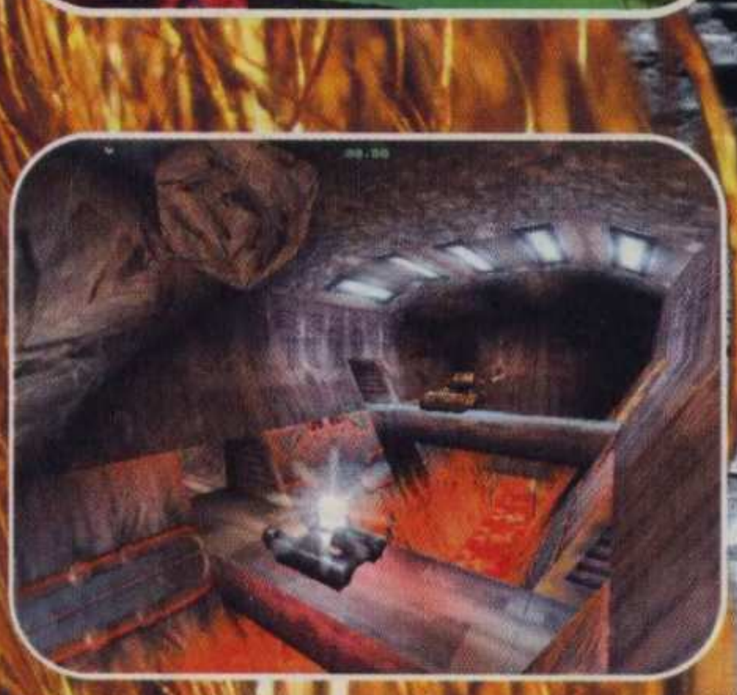
A dla najmłodszych:
Lasy Podpoduszańskie 98 zł, **Czarownica Agata** 53 zł, **Multimedialne la, la, la** 53 zł, **Urodziny Prosiaczka** 53 zł, **Marzenia Złotej Rybki** 53 zł, **Tomek i Oskar** 89 zł, **Sekrety Króla** 62 zł, **Herkules Animowana Bajka** 143 zł

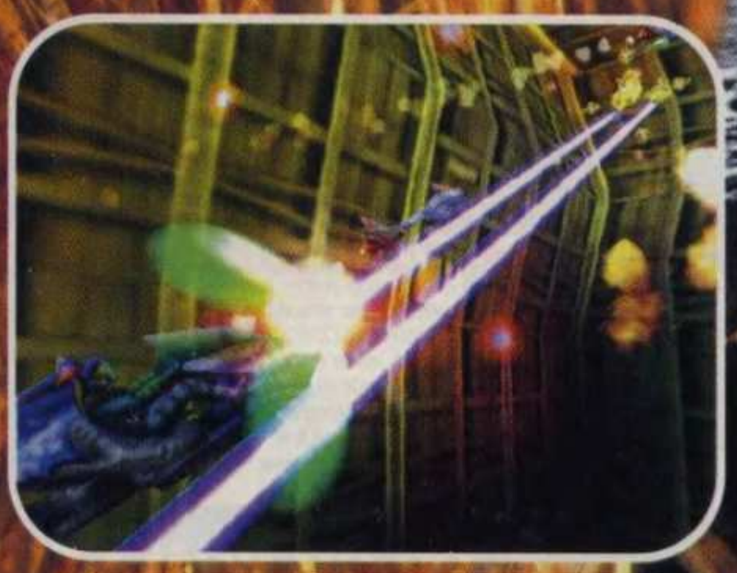
Te i wiele innych tytułów znajdziesz w naszym bezpłatnym katalogu i na stronie internetowej **www.market2000.pl**

SPEŁNI TWOJE MARZENIA!









FORSAKEN

Forsaken NIE wymaga karty z akceleratorem 3D



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

Działa lepiej z procesorem Pentium®II firmy Intel

Acclaim

CD PROJEKT

Koniecznie odwiedź naszą stronę w internecie
www.cdprojekt.com

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

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

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

PC CD GRY

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE ®
SKLEP WYSYŁKOWY

JEDYNA PIŁKA NOŻNA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ



Krótka droga do gry - Długa do mistrzostwa. Kick Off 98 dostarcza emocji brania udziału w największej piłkarskiej imprezie świata. 120 drużyn narodowych, 2880 piłkarzy z całego świata. Mecze treningowe, towarzyskie i 30 rundowe rozgrywki pucharowe. Tworzenie własnych rozgrywek ligowych i o puchar Świata. Gra dla 1 do 4 graczy. Zaprojektuj graczy od koloru skóry i fryzury po nazwisko i ... ZAGRAJ!



49,95

Wymagania: WIN 95, 486 DX4/Pentum, 16MB, CD-ROM

SUPER SZYBKIE WYŚCIGI MOTOROWE NA PC

Wspaniałe wyścigi motocyklowe w bardzo szczegółowej i super szybkiej grafice. Wybierz jeden ze wspaniałych motocykli i ... DODAJ GAZU. Walcz z 12 lub 24 przeciwnikami na trzech poziomach trudności. Potrenuj przed startem (opcja Trening) i wystartuj w pojedynczym wyścigu lub w mistrzostwach na ośmiu torach: 4 wyścigowych i 4 motokrosowych. Na koniec możesz obejrzeć powtórkę wyścigu sfilmowaną przez kamery ustawione wzdłuż toru.



49,95



Wymagania: WIN 95, Pentum, 16MB, CD-ROM

STRATEGIA CZASU RZECZYWISTEGO



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

49,95

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

Wymagania: Win 95, Pentum 100, 16MB, CD-ROM

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



49,95



Wymagania: 486 DX66, 8MB, CD-ROM



Wyrusz na umierającą planetę IO i wystartuj do wyscigu na śmierć i życie. Wspaniała szybkość - 80 klatek/sek z kartą 3D. Wybór z 16 torów i 8 typów samochodów. Gra dla jednego lub dwóch graczy na jednym komputerze lub do 8 graczy w sieci. Na stronie www. nowe tory i samochody oraz spotkanie innych graczy. Więc odpalaj i startuj!



49,95

Wymagania: WIN 95, Pentum 130, 16MB, CD-ROM

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



49,95



Wymagania: 486 DX 100/Pentium, CD-ROM

JACK ORLANDO



49,95

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

LITTLE BIG ADVENTURE



29,90

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

ATLANTIS



119,95

Poznaj Atlantydę i jej mieszkańców, wcielając się w Setha rozpocznij poszukiwania na 5 kontynentach. 50 postaci, z którymi możesz rozmawiać w wielu fascynujących miejscach, wszystko w rewelacyjnej grafice z wyko-rzystaniem OMNI-3D i OMNI-SYNC.

DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2

139,99

12 gier, 4 CD-ROM

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

DUNGEON KEEPER



89,95

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

FRAGILE ALLEGIANCE



69,95

Działaj szybko i myśl jeszcze szybciej. Zarządzaj kolonią w nowych światach. Do dyspozycji masz najnowszą technikę i broń. Pamiętaj, życie jest kruche.. a przyszłość leży w Twoich rękach. Możliwość gry wieloosobowej i w sieci

CRUSADER: NO REMORSE



29,90

Jesteś krzyżowcem przyszłości, uzbrojony i zakuty w zbroję walczysz przeciw Konsorcjum, które niszczy Ziemię. Współdziałaj z podziemiem i nie cofaj się przed niczym. Ponad 3000 klatek animacji i wspaniałej renderowanej grafiki.
Więc walcz!!

UFO 3



79,99

Rok 2084, przeludniona, zagrożona konfliktami i inwazją obcych Ziemia. Największe miasto Mega-Primus jest oblężone i zagrożone.
Jako d-ca X-COM powstrzymaj agresję, wykorzystaj nowe techniki i rodzaje broni. Trzecia gra z udanej serii X-COM.

DIE HARD



49,95

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

PHANTASMAGORIA 2



99,99

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

SCORCHER



69,95

Zasiądź za kierownicą superszybkiego vexoida - super motocykla. Przejdź kolejne tory i zdobądź umiejętność poruszania się z prędkością błyskawicy. Zmierz się z szybkim niczym wiatr rywalami w finałowym wyścigu na torze SPIRALA.

C&C RED ALERT



129,95

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.

SYNDICATE WARS



49,95

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.

FIFA SOCCER MANAGER



49,95

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

SIM ANT



59,99

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

PC CD-ROM EDUKACJA

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



PROMOCJA

EuroPlus+ ProPack 319,90
INTERAKTYWNY KURS JĘZYKA ANGIELSKIEGO



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

ORTOMANIA 39,90

EuroPlus+ ProPack

INTERAKTYWNY KURS JĘZYKA NIEMIECKIEGO

399,90

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

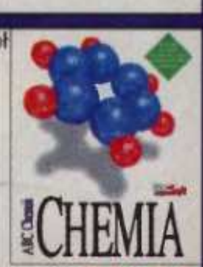
WORD TRANSLATOR 249,99

Wersja dla WINDOWS 95

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

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

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



ABC CHEMII 39,90

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



Matematyka kl. VII-VIII 39,90



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

EDUKACJA 59,90

PC 3,5" HD EDUKACJA

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

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

Ceny w złotych, zawierają VAT



ZNIŻKA! Szczegóły w kuponie zamówienia.

AMIGA

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



ZNIŻKA! Szczegóły w kuponie zamówienia.

C-64

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

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

(0-94) 34-02-541

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

PC 3,5" HD GRY

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



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

KUPIEC (Windows) ***39,99***



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

LAZARUS (DOS) ***39,90***



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

SKAUT KWATERMASTER ***44,90***



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

POLANIE ***54,90***



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

SUICIDE SPEED (DOS) ***39,90***

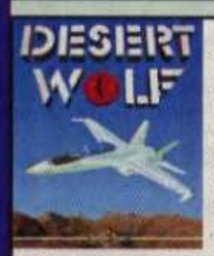
AMIGA

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



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

CYBER FORCE ***29,90***



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

DESERT WOLF ***39,95***



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

KUPIEC ***29,90***



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

LEGION ***tylko*** ***39,90***



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

TOTAL FOOTBALL ***49,90***



Jest epoka Raganarok. Jako Heimdall i jego towarzysz Ursha wyruszasz na wyprawę. Twoim głównym zadaniem jest odnalezienie wszystkich 4 części amuletu, potrzebnego do pokonania byłego boga Lokiego. Uważaj na jego knowania i podstępy. 4 dyskietki.

HEIMDALL 2 ***39,95***



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

KAJKO i KOKOSZ ***39,95***

COMMODORE C-64

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



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

CHWAT ***tylko*** ***7,95***



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

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



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

ETERNAL ***7,95***



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

(kaseta)

NIGHTBREED ***7,95***



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

GEOGRAFIA ***7,95***



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

MIECZE VALDGIRA II ***7,95***



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

LAZARUS ***7,95***

JAK ZAMAWIAĆ

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

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

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE

(0-94) 34-02-541

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

ZAMÓWIENIA POCZTOWE

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

TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1

Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 1.08.98. Termin realizacji 3-14 dni.

G07 Kupon zamówienia

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

Nazwisko, imię: . . . . . .

ul./miejsc. . . . . .

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

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

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

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

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

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

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

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

G07



***Redline Racer**. Dziki pęd. Wyścigi motorów-ścigaczy. Jedna z najszybszych gier, jakie kiedykolwiek powstały. I przy okazji jedna z ładniejszych. Miłośnicy symulatorów poczują się jednak rozczarowani, RR to najbardziej zręcznościowa gra, jaką można sobie wyobrazić.*



***Die by the Sword**. To dużo więcej niż klon Tomb Raidera, to prawdziwy symulator walki na miecze! Co prawda fabuła uboga, a projekty postaci nieciekawe, jednak rekompensuje to świetna grafika i wiele zaskakujących pomysłów.*



***Tex Murphy: Overseer**. Piąta część przygód sympatycznego detektywa Texa Murphy'ego. Tym razem retrospekcja, wspomnienia Texa z czasów jego pierwszego małżeństwa. Niestety, fabuła szybko zaczyna nużyć, a wykonanie – nie wiadomo dlaczego gorsze niż gry Pandora Directive. Zamiast rewelacji, pierwsza plama w historii serii.*



***Actua Soccer 2.** Czwarta piłka nożna firmy Gremlin (kolejna próba zachwiania pozycji EA Sports) z opóźnieniem, ale jednak pojawi się na naszym rynku. Gra dla tych, którzy preferują szybkość (a nie symulację) i którym zbytnio nie przeszkadza brak skuteczności obrońców i wąski repertuar zagrań specjalnych.*

Na płycie ..... **str. 8**

NEWS ..... str. 10
Fallout 2 ..... str. 14
The War of the Worlds ..... str. 16
Wirtualna Lista Przebojów Gier Komputerowych ..... **str. 17**

RYNEK
TopWare promuje Robo Rumble ..... str. 18
Nowe monitory Sony ..... str. 18
Wieści ..... str. 18
Po Gambleriadzie ..... str. 19

RECENZJE
Tex Murphy: Overseer ..... str. 20
Die by the Sword ..... str. 21
Motorhead ..... str. 22
Redline Racer ..... str. 23
Panzer Commander ..... str. 24
Armored Fist 2 ..... str. 25
Semper Fi ..... str. 26
Great Battles of Caesar ..... str. 27
The Feeble Files ..... str. 28
Queen: The Eye ..... str. 29
Man of War ..... str. 30
Reflux ..... str. 31
Blade of Destiny ..... str. 32
Star Trail ..... str. 32
Shadows over Riva ..... str. 33
Actua Soccer 2 ..... str. 34
Hexen II Mission Pack: Portal of Praevus str. 35
Sam piszę ..... str. 36
Tatry – góry polskie ..... str. 36
Leksykon polskich filmów fabularnych ..... str. 37

HARDWARE
Voodoo² – czy warto? ..... str. 38

GamblerClub ..... **str. 40**

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

TeTe ..... str. 43

REAKCJE REDAKCJI... str. 56

INFORMACJE
Dystrybutorzy gier z numeru 7/98 ..... str. 58
Spis ogłoszeń ..... str. 58
Kupon i zasady prenumeraty ..... **str. 59**

TEMAT NUMERU
Targi E³, Atlanta ..... str. 62

INTERNET
Gambler On-Line ..... str. 68

PUBLICYSTYKA
Żyjemy w getcie ..... str. 70

VARIA'tkowo
IV bajka abstrakcyjna ..... str. 72
Oceny Absolutnie Obiektywne ..... str. 72
Literacka zbrodnia ..... str. 72
O, nierządnica protoplastka ..... str. 73

NewsPad ..... str. 74

OPISY
StarCraft ..... str. 78
Star Wars Rebellion ..... str. 82
Tone Rebellion ..... str. 86
Star Command Revolution ..... str. 90
Napoleon in Russia ..... str. 94

Indeks programów numeru

Program	Nazwa działu	Strona
Actua Soccer 2	Recenzja	str. 34
Armored Fist 2	Recenzja	str. 25
Blade of Destiny	Recenzja	str. 32
Die by the Sword	Recenzja	str. 21
Feeble Files	Recenzja	str. 28
	Rozwiązanie – cz. 1	str. 55
Great Battles of Caesar	Recenzja	str. 27
Hexen II Mission Pack: Portal of Praevus	Recenzja	str. 35
Legacy of Time	Rozwiązanie	str. 51
Leksykon polskich filmów fabularnych	Recenzja	str. 37
Man of War	Recenzja	str. 30
Motorhead	Recenzja	str. 22
Napoleon in Russia	Opis	str. 94
Panzer Commander	Recenzja	str. 24
Queen: The Eye	Recenzja	str. 29
Reah	Rozwiązanie	str. 55
Redline Racer	Recenzja	str. 23
Reflux	Recenzja	str. 31
Sam piszę	Recenzja	str. 36
Semper Fi	Recenzja	str. 26
Shadows over Riva	Recenzja	str. 33
	Rozwiązanie	str. 51
StarCraft	Opis	str. 78
	TeTe	str. 53
Star Command Revolution	Opis	str. 90
Star Trail	Recenzja	str. 32
Star Wars Rebellion	Opis	str. 82
Tatry – góry polskie	Recenzja	str. 36
Tex Murphy: Overseer	Recenzja	str. 20
Tone Rebellion	Opis	str. 86

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
LIPIEC 1998

Gambler - Numer 7 (56), rok szósty
Nakład: 25 500 egz.
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN: 1230-8676
Gambler CD - Numer 7
Nakład: 39 000 egz.
Numer indeksu: 321753
Numer ISSN: 1427-0307

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

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

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

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

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

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

WYDAWNICTWO LUPUS

Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem
Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

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

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

Gambler na dwóch kółkach

Od następnego numeru nasze pismo przejdzie kilka rewolucyjnych zmian, które mam obowiązek jak najdokładniej przedstawić Czytelnikom.

Otóż po pierwsze, Gamblerowi przybywa „drugie kółko" – drugi krążek CD. Swego czasu broniłem się przed takim posunięciem, jednak sytuacja w naszej branży zmienia się szybko i trzeba się do tych zmian dostosowywać. Przy tworzeniu naszego krążka kierujemy się ambicją, by raz w miesiącu dostarczyć Wam zestaw najważniejszych, najciekawszych materiałów na temat pojawiających się gier. Do niedawna wystarczył do tego jeden CD. Jednak od czasu, gdy producenci wydają demka o objętości przewyższającej (czasem sporo) 100 MB, jeden krążek to po prostu za mało. Zwłaszcza że rośnie też objętość tak przez Was lubianych kącików tematycznych. A więc już za miesiąc (i za miesiąc od za miesiąc, i jeszcze za miesiąc, i już zawsze) w Wasze ręce trafi Gambler z dwoma krążkami CD, wypełnionymi treścią równie atrakcyjną co nasz dotychczasowy krążek. A nawet atrakcyjniejszą...

No właśnie: druga i równie ważna (a może nawet ważniejsza?) zmiana to fakt, że od numeru sierpniowego będziemy umieszczać na CD bezpłatne, pełne wersje gier. Jakie to będą tytuły, tego nie mogę powiedzieć, bowiem nie skończyły się jeszcze negocjacje z zachodnimi producentami. Jednak obiecuję, że na pewno Wam się spodobają. Osobiście uważam, że pisma nie powinny udostępniać komercyjnych programów na swoich krążkach. Naszym zadaniem jest ocenianie i opisywanie gier. Jednak jeśli redakcja (czyli wydawca) płaci za zakup licencji, staje się po prostu dystrybutorem gier.

Wiążą się z tym rozmaite zagrożenia, znamy je i postaramy się ich unikać. Czynimy to, co nakazuje nam sytuacja rynkowa. Nawiązując do politycznej analogii, jaką już kiedyś przedstawiłem, idziemy za wolą Czytelników, naszych wyborców, którzy głosują na nas swoimi pieniędzmi. Zatem – od numeru sierpniowego na krążkach Gamblera zagoszczą komercyjne, pełne wersje gier, za które w sklepie należałoby zapłacić wielokrotnie więcej niż za nasze pismo.

No właśnie, zapłacić. Tu wiadomość najweselsza: nowy, jeszcze lepszy Gambler z dwiema płytkami CD będzie kosztował TYLE SAMO co dotychczas. Tak, tak, to nie pomyłka: Gambler, dwa krążki i pełne, bezpłatne wersje gier będą kosztować tylko 11 złotych. Myślę, że to Wam się spodoba...

Kolejna zmiana – od sierpniowego numeru rezygnujemy z wydawania Gambera bez krążka CD. Decyzja ta ma kilka powodów, których nie będę tu wymieniać (nasi Czytelnicy i tak się pewnie domyślają, jakie komplikacje powoduje wydawanie magazynu w dwóch wersjach). Uważamy, że pełnym produktem, nad którym ciężko pracujemy i który Wam z dumą oferujemy, jest Gambler 2×CD. Pismo bez krążka to wersja uboższa, zaś dalsze jej wydawanie przypominałoby sprzedawanie samochodu bez silnika, skrzyni biegów i kół (bez wątpienia, sporo tańszego). Tym wszystkim, którzy nie zgadzają się z tą opinią pozostawiamy możliwość zaprenumerowania Gamblera pozbawionego krążków. Taki numer będą też otrzymywać ci, którzy mają wykupioną prenumeratę „bezkrążkową".

Tak oto prezentują się nadchodzące zmiany. Mam nadzieję, że ocenicie je pozytywnie. Czekam na Wasze głosy, w tym propozycje tytułów gier, które chcielibyście widzieć w pełnych wersjach na naszym CD. Mam nadzieję, że pojedziecie w przyszłość Gamblerem na dwóch kółkach. Ten sposób komunikacji jest zdrowszy od czterech kółek a także, jak zaobserwowałem podczas ostatniej wizyty w cyrku, bezpieczniejszy od jazdy na jednokołowcu.

Alex

NA PŁYCIE

Team Apache

Symulator lotu helikopterem, jak twierdzą autorzy – bardzo zaawansowany (z pewnością ucieszy to wielbicieli tego typu gier, którzy pragnęli więcej akcji). Zmienne warunki atmosferyczne, efekty świetlne, zadziwiająca grafika 3D, a nawet sieciowe deathmatche i gra zespołowa.

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



Dominion: Storm Over Gift3



Daleko w kosmosie sonda wysyła słaby sygnał – wiadomość sprzed tysięcy lat o potężnym artefakcie, The Gift3 Messiah, leżącym gdzieś na trzeciej planecie systemu Gift. Ma on moc, jakiej człowiek nigdy wcześniej nie spotkał. Cztery różne rasy odkryły sondę i podążyły za jej sygnałem na planetę. Od tej pory trwa bitwa o władzę. Ludzie, Darkeni, Merce i Scorpi – nikt nie chce dopuścić pozostałych na powierzchnię. Tylko małym stateczkom z osadnikami się udaje. Dowodzisz jednym z nich...

Minimalne wymagania: P133, 16 MB RAM, WIN, DX5

W katalogu \DEMOS\DOMINION znajdziecie plik DEMOMAPS.EXE zawierający nowe mapy do demka.

Action SuperCross



Gra Balazsa Rozsy na pierwszy rzut oka może nie wygląda rewelacyjnie, ale zastosowany w niej rzeczywisty model motocykla krosowego bije na głowę wszystko, co do tej pory można było spotkać.

Hexplore



Czy pamiętacie grę Gauntlet? Starsi czytelnicy na pewno. Był to przebój fantasy na automaty – niektórzy stracili na nim kupę forsy. Teraz pomysł, znacznie odmłodzony, powraca na ekrany komputerów PC. Czterech bohaterów (przyjaciół) wyrusza na poszukiwanie sekretnego manuskryptu. Całość utrzymana w klimacie Diablo, umożliwia grę w sieci i przez Internet.

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

Jazz Jackrabbit 2



Gra platformowa skierowana do gracza w każdym wieku: od 6 do 106 lat. Płynna animacja, wibrujące kolory i fascynujące światy – jednym słowem wspaniała rozrywka. Autorzy, wprowadzając tę kontynuację znanej i lubianej gry, pragnęli dowieść, że pogłoski o śmierci najstarszego gatunku gier są mocno przesadzone.

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

3D Ultra MiniGolf Deluxe



Demo najnowszej wersji Deluxe gry opartej na popularnym w USA minigolfie. Jest to rodzaj golfa, w którym zawodnicy wbijają piłkę do dołka, pokonując jednocześnie różne wymyślne tory przeszkód. Demo zawiera dwa dołki.

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

Mongar's Prophecy



Gra RPG tworzona przez dwoje ludzi, mieszkających kiedyś w Polsce. Jak na tak skromny „potencjał twórczy", wygląda naprawdę nieźle i, co najważniejsze, niektóre elementy ma oryginalne. Na szczególną pochwałę zasługuje sposób rozgrywania walk, a także system czarów przypominający trochę ten z gry Wizardry VII. Część z Was ucieszy wiadomość, że pełna wersja, podobnie jak prezentowane demo, będzie dostępna w języku polskim.

Monster Truck Madness 2



Sequel gry, będącej swego rodzaju wyścigami olbrzymich ciężarówek, znanych na Zachodzie m.in. pod nazwą „bigfoot". W drugiej części dopracowano i rozbudowano teren, po którym odbywa się jazda, uwzględniono zmianę pogody. Zasiądziecie przed kierownicą najbardziej moco- i paliwożernej konstrukcji, aby zgniatać, rozjeżdżać, rozpłaszczać i niszczyć konkurencję w drodze do zwycięstwa.

Minimalne wymagania: P133, 16 MB RAM, WIN, DX5

Queen: The Eye



W roku 2150 rzeczywistość i generowane komputerowo światy połączyły się. Ostatni osobnicy miejskiego społeczeństwa są nadzorowani przez rozległą sieć komputerową, znaną jako „Oko", która chce wykorzenić z ludzkiego umysłu wszelką kreatywną myśl. Głównym wrogiem „Oka" jest muzyka, bo pobudza do aktywnego działania. Gracz wciela się w Dubroca, jednego z dawnych agentów Sieci uznanego za zdrajcę. Musi uciekać, walczyć na Arenie, zatrzymać „Oko" i ujawnić, jakie siły drzemią w muzyce.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DOS

Wacki: Ko(s)miczna Roz(g)rywka



Polska gra przygodowa pokazująca świat w krzywym zwierciadle, z przymrużeniem oka. Spotkacie dwóch chłopców w wieku poborowym, którzy zakończyli edukację w szkole średniej i pomyślnie przebrnęli przez egzaminy na studia. Rozpoczyna się typowa, wakacyjna nuda. Jednak los uśmiecha się do nich. Stają przed szansą przeżycia Naprawdę Wielkiej Przygody W Celu Uratowania Ziemi I Nie Tylko Przed Zniszczeniem.

Minimalne wymagania: 486DX2, 8 MB RAM, WIN, DX5

Programy naszych czytelników

Inwestman

Program Rogera Sumki, pomocny przy inwestowaniu w giełdowe akcje.

Minimalne wymagania: DOS

Chemik

Prosty program Marcela Sawickiego, służący do nauki symboli pierwiastków chemicznych.

Minimalne wymagania: DOS

Target



Polska gra FPP umożliwiająca rozgrywkę dwóch osób na jednym komputerze – do tego celu wykorzystano (dawniej bardzo powszechny) „tryb podzielonego ekranu". Gracz może wcielić się w jedną z trzech postaci o różnych możliwościach i parametrach – sabotażysty, komandosa lub snajperki. Prezentujemy nową wersję demka (poprzednią umieściliśmy w ubiegłym miesiącu na krążku Gamblera). Zawarto w niej dodatkowo możliwość gry dla jednej osoby.

Minimalne wymagania: 486DX100, 16 MB RAM, WIN, DX3

Vangers: One for the Road



Vangers to tajemnicze stwory z ludzkiej przyszłości. Płatni zabójcy, efekty okrutnych eksperymentów, mistrzowie szosy? Autorzy nie podejmują się zdefiniowania typu gry. Jest to mieszanina różnych, ale znajomych, elementów (m.in. strzelanina, wyścigi, badania, handel, negocjacje i wiele innych). Gracze wchodzą w dziwny świat przyszłości, który pojawił się w rezultacie zderzenia dwóch kultur (ludzi i inteligentnej rasy stworów), a teraz żyje według swoich własnych reguł.

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

Kącik PowerVR

Witam serdecznie wszystkich posiadaczy kart PowerVR. Zauważyłem straszliwą dominację kart bazujących na chipsecie Voodoo, a sam jestem posiadaczem akceleratora PowerVR. Nie mogłem więc dopuścić, aby na płytce Gamblera zabrakło kącika dla nas. W tym wydaniu zamieściłem sterowniki i kilka poprawek popularnych gier.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\POWERVR

Kącik RIVA 128

Wreszcie finalna wersja 2.0 sterowników dla RIVY 128 dla Windows 95 oraz NT 4.0 ze sprzętową akceleracją OpenGL. Także najnowsze sterowniki dla kart Erazor z dopalaniem OpenGL, z obsługą wejścia i wyjścia.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\RIVA128

Kącik Magic: The Gathering

Prawdziwa gratka dla miłośników tej bardzo popularnej gry karcianej – zgodnie z obietnicą zaczynamy prezentować związany z nią software. Dziś znajdziecie dwa znakomite programy do zarządzania swoim domowym zbiorem kart (Ultradeck oraz Mage's Workshop) plus komplet patchy do komputerowej edycji M:TG (w sumie ponad 70 MB!), umożliwiających grę z wykorzystaniem sieci lokalnej lub Internetu.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\MAGIC

Kącik 3Dfx

- Sterowniki kart z chipem 3Dfx
- Poprawki gier, umożliwiające im współpracę z kartami 3Dfx

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\3DFX

DDTpack i TeTepack #29

Edycja dwudziesta dziewiąta, uaktualniona do numeru 6/98 Gamblera.

Drugi CD gratis?

Szczegóły na str. 98.

Będzie taktycznie

MechCommander



Gra RTS osadzona w świecie BattleTech. Inaczej niż na ogół w strategiach tego typu, nacisk położono przede wszystkim na walkę, a nie na ekonomię. Nie budujesz więc żadnych budynków, a misje wykonujesz uprzednio przygotowanymi jednostkami (coś w stylu UFO w wersji RTS). Za każdym razem możesz dowolnie skonfigurować swoje Mechy, nie zapominając jednak, że statek desantowy ma ograniczoną pojemność. Czasami też ilość gotówki, którą dysponujesz, zadecyduje, kogo będziesz mógł posłać w teren. Termin: koniec 1998. Producent: MicroProse. (frogger)

Storm in the West



Firma Schwerpunkt, znana z produkcji kilku gier strategicznych z okresu II wojny światowej (w tym Izyum i Leningrad, które wchodziły w skład serii War in the East) ukończyła właśnie prace nad nowym projektem. Tym razem przeniesiemy się na zachód, gdzie weźmiemy udział w największych kampaniach II wojny światowej, rozgrywanych na terenach Francji, Belgii, Holandii i Luksemburga. Seria ma poprawiony interfejs użytkownika (gracze krytykowali stary jako zbyt „sztywny" i „nieprzyjazny"). Termin: już jest. Producent: Schwerpunkt. (Frogger).

Global Domination

Kolejna gra, w której usiłowano wymieszać elementy strategiczne ze zręcznościowymi (na podobieństwo Battlezone czy Uprising). W walce o tytułową dominację będziesz mógł wybierać: czy chcesz kierować swoimi wojskami zza murów schronu, czy też wsiąść do samolotu lub czołgu i osobiście zmierzyć się z wrogiem.

Akcja gry osadzona jest w 2015 roku, kiedy rządy toczą wojnę z wielkimi korporacjami. Zaczynasz jako jeden z generałów, wkrótce jednak przypadnie Ci w udziale fotel prezydencki i dopiero



wtedy zaczną się prawdziwe starcia. Gra oferuje kampanię i zestaw misji oraz edytor. Termin: koniec 1998. Producent: Psygnosis. (frogger)

Caesar 3

Dla wszystkich wielbicieli gier ekonomicznych w stylu SimCity już wkrótce nadejdzie wiekopomna chwila. Pojawi się bowiem trzecia część gry Caesar, która zdobyła duże uznanie na całym świecie. W części trzeciej zrezygnowano z zarządzania na kilku poziomach (miasto, prowincja, bitwa) na rzecz rozwoju samego miasta. Rozgrywka jest przez to trochę uboższa, ale za to programiści mogli się skupić na dopracowaniu szczegółów. Stopień realizmu w Caesar 3 ma być zdecydowanie wyższy niż w dwu poprzednich częściach. Termin: jesień 1998. Producent: Sierra.



(frogger)

Blood 2: The Chosen

Caleb, główny rębajło z gry Blood, powraca do świata żywych, by szaleć po trójwymiarowych poziomach. Tym razem jednak towarzyszą mu trzy inne, równie podłe osoby: Ishmael, Gabriella i Ophelia. Do wyboru, do koloru. Podobnie jak część pierwsza, Blood 2 będzie bardzo krwawy i brutalny. Ponad trzydzieści rodzajów broni, kilkanaście rozległych poziomów zaprojektowanych tak, by czasem trzeba było cofnąć się do miejsc już zwiedzanych. W pełni trójwy-



miarowy engine oraz zupełnie nowe potwory. Termin: jesień 1998. Producent: Monolith. (frogger)

Incoming

Wydaje się, że głośna od dawna gra nareszcie ujrzy światło dzienne. Przypomnę, że chodzi o grę zręcznościową,



która perfekcyjnie wykorzystuje możliwości 3Dfx. Do wykonania masz dziesięć długich misji, a w każdej z nich posługujesz się innym sprzętem. W pierwszej jest to helikopter oraz działko przeciwlotnicze. Potem czołg, myśliwiec i wiele, wiele innych. Wszystko we wspaniałej oprawie graficznej. Cel wszystkich misji jest jeden: zniszczyć jak najwięcej statków Obcych. Termin: III kwartał 1998. Producent: Rage Software.

(frogger)

StarCon

StarCon, czyli inaczej Star Control 4, to kolejny odcinek popularnej serii gier stanowiących połączenie strategii, przygodówki i zręcznościówki. Tym razem firma Accolade postanowiła całkowicie odmienić oblicze serii. W grze nie będzie już ani strategii, ani przygód sensu stricto. Będzie natomiast mnóstwo akcji. Inaczej mówiąc, Star Control przechodzi właśnie ewolucję, stając się zręcznościówką. Jednych to ucieszy, innych zaskoczy, fakt pozostaje jednak faktem: zamiast mozolnie planować atak na obcą rasę, będziemy mogli osobiście skopać im d... Termin: koniec 1998. Producent: Accolade. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

EarthSiege 3: StarSiege

Pod koniec roku będziemy mieli okazję poznać trzecią część cyklu Earth-



Siege firmy Dynamix. Przypomnę, że seria EarthSiege jest głównym (a w zasadzie jedynym) konkurentem cyklu MechWarrior, a obie serie są symulatorami wielkich robotów bojowych i rozgrywają się w dalekiej przyszłości. Na razie Dynamix udostępnił materiały na temat tzw. Tech Release, czyli wersji próbnej, która po testach może być radykalnie zmieniona. Już teraz jednak widać, że duży nacisk położono na dopracowanie grafiki (oczywiście 3Dfx) oraz na opcje sieciowe. Termin: jesień 1998. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Trespasser

Akcja tej gry zręcznościowej toczy się półtora roku po zakończeniu zdarzeń przedstawionych w „Zaginionym Świecie" Stevena Spielberga (Jurassic Park 2). Gracz ląduje na tej samej wyspie, na której Hammond hodował dinozaury. Okazuje się, że gady wcale nie wyginęły. Całkiem zdrowe, a poza tym... bardzo głodne są, oczywiście, poważnym zagrożeniem dla



Ciebie. Ważny jest fakt, że w grze nie jesteś superbohaterem, lecz zwykłym człowiekiem. Nadmierne wyczerpanie, upadek z dużej wysokości czy obrażenia – wszystko to może doprowadzić do Twojej śmierci. Termin: koniec 1998. Producent: DreamWorks. (frogger)

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10

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

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

NOWOŚĆ W WIRTUALNYM ŚWIECIE!

Wysyłkowa sprzedaż joysticków i padów do PC

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



Wirtualny Świat poleca



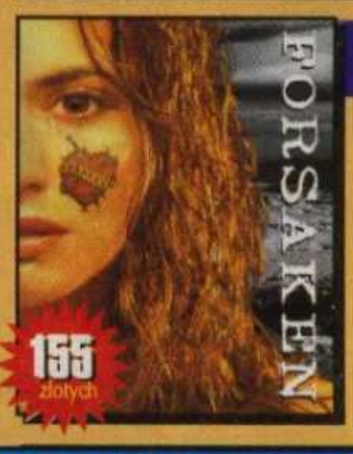
WORLD CUP 98

Prawdziwa atmosfera Mistrzostw Świata we Francji. Wszyscy zespoły, zawodnicy, grupy i stadiony. Dane drużyn , porównanie wyników z Mistrzostw Świata oraz statystyki międzynarodowe. Ponadto obszerny test dotyczący Mistrzostw Świata. Sprawdź swoją wiedzę.



STARCRAFT

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



FORSAKEN

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

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

GRY i PROGRAMY							
Abe's Odysee	149 zł	Euro Plus+ Deutsch Pro. Pack	205 zł	Settlers 2 'Veni,Vidi,Vici'	119 zł	Deeper Dungeon	39 zł
A.D. 2044 pl.	110 zł	**Formula 1 '97**	**179 zł**	Sid Meier's Gettysburg	149 zł	Die Hard Trilogy	89 zł
Ace Ventura pl.	119 zł	G.Police + MDK	155 zł	**Special Ops**	**Tel.**	**Duke Nukem 3D**	**89 zł**
Baba Jaga i zaczarowane gęsi pl.	89 zł	Heroes of Might and Magic 2 pl.	145 zł	**Star Wars Rebelion**	**179 zł**	FIFA Soccer Manager	Tel.
Balance of Power	99 zł	Jack Orlando	49 zł	Target	59 zł	Final Doom	69 zł
Black Dahlia	**169 zł**	Lonbow 2	149 zł	Tenka + Ecstatica 2 pl.	149 zł	Gene Wars	29 zł
Broken Sword 2 pl.	149 zł	**Might & Magic VI**	**199 zł**	Theme Hospital + Sim City 2000	159 zł	Imperium Galactica	69 zł
Civilization 2 pl + Settlers II + Sim City 2000	185 zł	**Myth**	**149 zł**	Turok	179 zł	Katharsis + Lew Leon pl.	99 zł
Croc	136 zł	**Ms. Monster Truck Madness 2**	**239 zł**	**Unreal**	**Tel.**	Little Big Adventure	29 zł
Dark Colony	136 zł	Polanie CD pl.	79 zł	**Warhammer Dark Omen**	**149 zł**	Magic Carpet	29 zł
Diablo	**139 zł**	Rally Championship 2	136 zł			Mortal Kombat	69 zł
Duna 2000	**Tel.**	Riven (5 CD)	165 zł	**Megapack 8**	**189 zł**	Need for Speed 2 Special Edition	Tel.
Dungeon Keeper + misje	119 zł	Red Baron 2	169 zł			**Quake**	**69 zł**
Earth 2140	49 zł	**Reflux**	**55 zł**	**SUPER CENA**		**Quake + misje**	**109 zł**
Encyklopedia PWN '98	**199 zł**	**Quake II Mission Pack The Recko**	**Tel.**	Bust A Move 2	69 zł	**Rebel Assault + Rebel Assault 2**	**109 zł**
Euro Plus+ Pro. Pack	329 zł	Settlers 2 Złota Edycja	165 zł	**Conquest of the New World + Admiral Sea Battles**	**99 zł**	The Crow	39 zł
		Settlers 2 Nowe Misje	69 zł			**X-Wing + Tie Fighter Collectors**	**119 zł**

NOWOŚĆ!

PROGRAMY NA SPECJALNE ZAMÓWIENIE TERMIN OCZEKIWANIA OD 14 DO 21 DNI

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

NASZĄ OFERTĘ ZNAJDZIESZ W TELEGAZECIE TVP 2 NA STRONIE 451

SV 234 Analogowo-cyfrowy pad do PC



PC POWER PAD PRO
Wybór pomiędzy joystikiem a padem.
6 x fire, autofire, autocentrowanie

SV 238 Cyfrowy pad do PC



PC SUPER PAD
4 x fire, autofire

JT 273 Analogowy joystick do PC



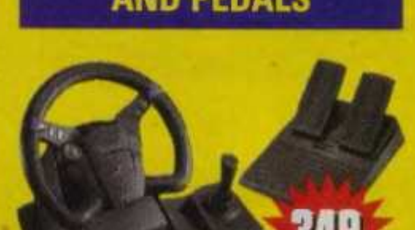
PC TERMINATOR
Centrowanie osi X i Y,
4 Way View,
Przepustnica,
4 niezależne auto fire,
4 fire, kontrola Rudder

SV 244 Programowalny joystick do PC



3D CYCLONE
Joystick analogowy,
17 programowalnych klawiszy,
4 Way View,
autocentrowanie

PC TOP GEAR WHEEL AND PEDALS



Autocentrowanie,
Programowanie czułości skrętu kierownicy,
8 kierunkowy cyfrowy pad,
programowanie drążka zmiany biegów i pedłów.

Laureatką naszej majowej promocji została pani Zofia Olejarczyk z Łodzi. W nagrodę otrzymuje koszulki oraz stand Formula 1.

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLA

SONY PLAYSTATION

ORAZ GRY I AKCESORIA NA TĄ PLATFORMĘ

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

ROLE-PLAYING – ZRĘCZNOŚCIOWO I W 3D

DARK VENGEANCE



Trójwymiarowa gra akcji osadzona w mrocznym świecie fantasy. Ludzie walczą o życie z zastępami Dark Elfów. Dark Vengeance oferuje pięknie wykonany engine TPP (Third Person Perspective).

Oprócz walki, na którą położono największy nacisk, gra zawierać ma pewne elementy RPG (zwiedzanie nowych miejsc, skomplikowany wątek fabularny). 18 misji, 3 klasy postaci do wyboru, ponad 25 typów broni i ponad 40 potworów – warto zainteresować się tą grą. Termin: już jest. Producent: GT Interactive. (frogger)

ULTIMA COLLECTION



Zestaw przygotowany przez firmę Origin specjalnie z myślą o wszystkich miłośnikach serii Ultima. Zawiera następujące tytuły: Akalabeth, Ultima 1–6, Black Gate (Ultima 7, część 1), Serpent Isle (Ultima 7, część 2) oraz Pagan (Ultima 8).

Są to oryginalne wersje tych gier, a nie wersje Deluxe, jak to się czasem zdarza w tego typu kompilacjach. W oczekiwaniu na kolejne części sagi warto wrócić do starych hitów i odświeżyć sobie w pamięci losy ich bohaterów. Termin: już jest. Producent: Origin. (frogger)

ALLODS: SEALED MYSTERY



Gra RPG, która będzie wykorzystywać dobrodziejstwa akceleratorów grafiki 3D. Ciekawostka: Allods jest pisana przez rosyjski team Buka. Wygląda na to, ze Rosjanie już niedługo z wielkim hukiem wkroczą na rynek gier komputerowych. Akcja Allods osadzona jest w fantastycznym świecie, w którym władzę sprawują potężni magowie. Zabawę zaczynasz 300 lat po kataklizmie, który nawiedził krainę. Musisz rozszyfrować zagadki przeszłości, by dowiedzieć się, kto lub co spowodowało katastrofę. Termin: koniec 1998. Producent: Buka. (frogger)

WHEEL OF TIME



Akcja tej gry, połączenia RPG i przygodówki, toczy się w świecie fantasy znanym z serii książek Roberta Jordana pod tym samym tytułem. Gracz ma do wyboru jedną z czterech gotowych postaci. Od tego, kogo wybierze, zależy, jak potoczy się fabuła. Wheel of Time wyróżnia się rewelacyjną grafiką 3D – to jedna z pierwszych gier RPG wykorzystujących dopalacze 3D. Wheel of Time będzie miała łatwy do opanowania interfejs użytkownika, dzięki czemu powinna przypaść do gustu nie tylko zatwardziałym fanom gatunku. Termin: koniec 1998. Producent: Legend Entertainment. (frogger)

VIGILANCE



W tej trójwymiarowej strzelaninie z widokiem z zewnętrznych kamer wcielasz się w członka grupy antyterrorystycznej, a Twoim zadaniem jest oczywiście... zapobieganie terroryzmowi. Okazji po temu jest niemało, bo aż 30 rozbudowanych poziomów. W trakcie odkrywania kolejnych elementów zagadki zorientujesz się, że szerzący się w świecie terroryzm jest wywoływany i sponsorowany przez grupę ludzi, którym będziesz musiał przemówić do rozsądku za pomocą argumentów odpowiedniego kalibru. Oczywiście, najpierw trzeba się dowiedzieć się, jak działa organizacja i gdzie znaleźć jej członków. Termin: połowa 1998. Producent: SegaSoft. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

JAZZ JACKRABBIT 2

Zwariowany zielony królik powraca. Znów będzie biegać, skakać, strzelać i robić tysiąc innych rzeczy w obronie swojej ukochanej. Na nową wersję tej



bardzo popularnej platformówki gracze czekali długo i wygląda na to, że opłaciło się.

Jazz 2 charakteryzuje się bardzo ładną, kolorową grafiką, płynnymi animacjami i naprawdę dużą grywalnością. Nie jest to może zabawa bardzo wyrafinowana, ale powinna wciągnąć każdego prawdziwego gracza na wiele godzin. Kilkanaście całkiem nowych poziomów, nowi przeciwnicy, nowe wyzwania. Termin: już jest. Producent: Epic. (frogger)

REQUIEM: WRATH OF THE FALLEN

Trójwymiarowa strzelanina wykorzystująca oryginalny engine firmy Cyclone Studios (zaznaczam, że oryginalny, gdyż większość tego typu gier korzysta dziś z engine'u Quake'a II). Akcja gry osadzona jest w futurystycznym świecie. Walczysz o życie z licznymi wrogami. Requiem oferuje bardzo ładną grafikę oraz rozbudowane opcje deathmatchowe. Warto przy okazji nadmienić, że w projektowaniu niektórych poziomów brał udział jeden z twórców słynnej Rocket Arena 2. Termin: koniec 1998. Producent: 3DO Studios. (frogger)



Z.A.R.

Tytułowe trzy litery to skrót od Zone of Artificial Resources, czyli nazwy potężnego kompleksu przemysłowego produkującego części do statków kosmicznych. Kompleks ten zarządzany jest przez superkomputer, a pracują w nim roboty. Sielanka. Niestety, pewnego pięknego dnia komputer buntuje się, a roboty zamiast klepać blachę, zaczynają klepać ludzi. Rząd wysyła więc samotnego bohatera (tak, tak, właśnie Ciebie), aby powstrzymał katastrofę. Fabu-



ła prosta. Reszta to klasyczna strzelanina FPP w stylu Quake'a. Termin: jesień 1998. Producent: Maddox Games.

(frogger)

SPORTOWE, NIE TYLKO FUTBOLOWE

ACTUA TENNIS



Wirtualny tenis dawno nie gościł na naszych maszynach. Gremlin, chcąc temu zaradzić, wydaje kolejną grę z serii Actua Sports, Actua Tennis. Jak zwykle wykorzysta technikę motion capture i bardzo szybki engine własnej produkcji. Dzięki temu efektowne zagrania i wątpliwe piłki będzie można obejrzeć z dowolnego miejsca na korcie. Oprócz grafiki, atutem AT ma być możliwość prowadzenia kariery (kalendarz gry obejmuje turnieje amatorskie i zawodowe) oraz komentarz Barry'ego Daviesa i Sue Barker. Termin: jesień 1998. Producent: Gremlin Interactive. (kristoff)

GENERAL MANAGER

Ten długo oczekiwany menedżer koszykówki miał się pojawić na rynku już w grudniu 1997 r. Jego autorzy są jednak perfekcjonistami. Nie chcieli oddawać w nasze ręce symulacji ligi NBA bez fauli technicznych, zawieszeń, kar finansowych, sprzedawców hot–dogów, ludzi–maskotek, szpiegów sportowych, wymagających prezesów i wywiadów z zawodnikami. Miejmy nadzieję, że dodatki



zostały już wplecione w engine gry i będziemy mogli sprawdzić jej grywalność jeszcze w tym roku. Termin: koniec 1998. Producent: Exile Software. (kristoff)

ULTIMATE SOCCER MANAGER 98

USM 98 to kolejny, po Premier Manager 97 i Fifa Soccer Manager, menedżer o bardzo atrakcyjnej aparycji. To



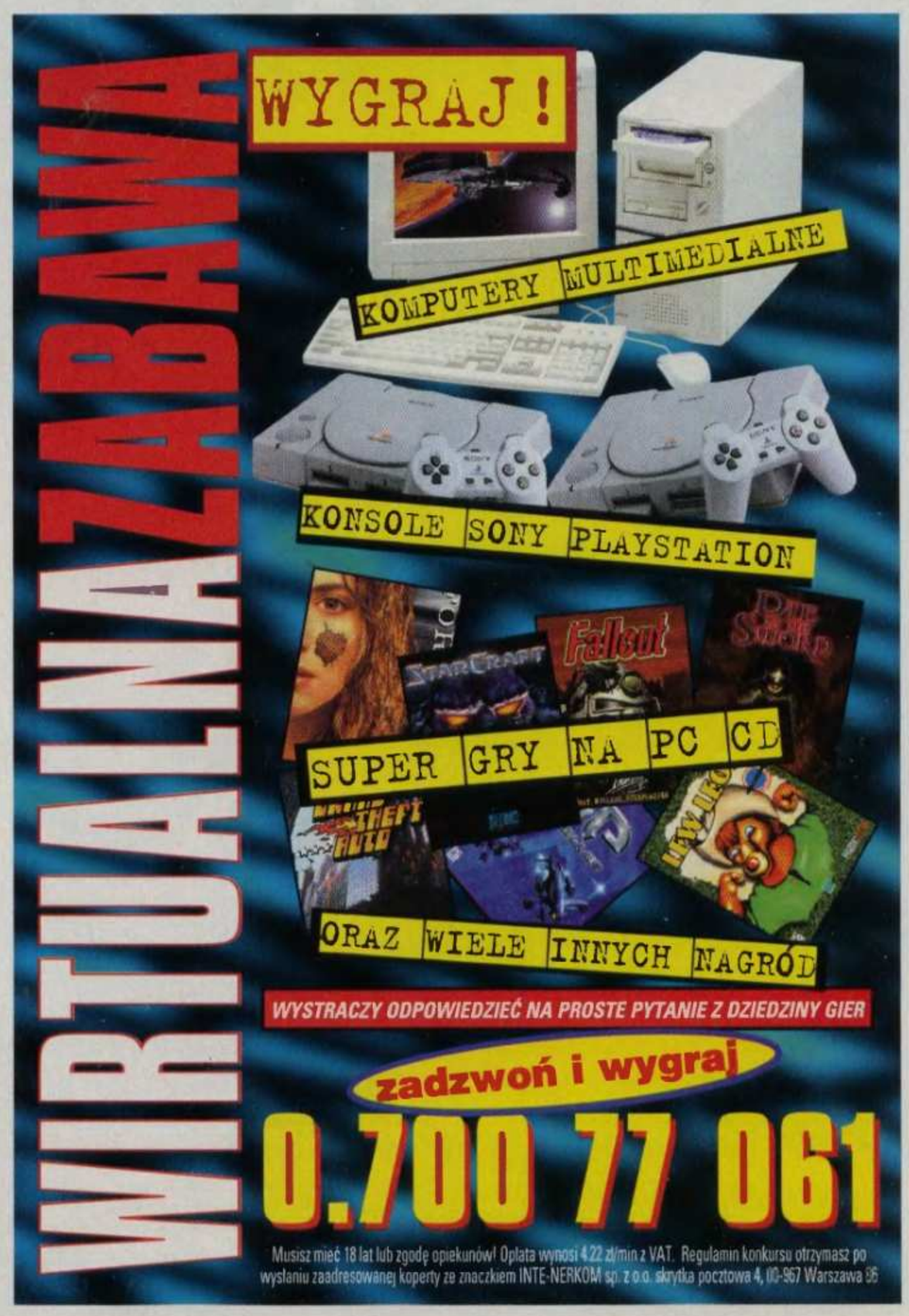
„uczta" dla oczu i uszu gracza oraz... jego szarych komórek. W USM 98, obok już znanych metod finansowania działalności klubu (szukania sponsorów; budowania sklepików i małej gastronomii wokół stadionu), pojawiła się możliwość wejścia klubu na giełdę. Od nowa zaprojektowano element szczególnie szwankujący w poprzedniej części USM, czyli system transferowy. Termin: już jest. Producent: Sierra. (kristoff)

MESSIAH

Messiah to w zasadzie kolejny klon Dooma (czy może raczej Quake'a). Spośród podobnych produkcji wyróżnia się psychodeliczną grafiką i klimatem. Chociaż fabuła niezbyt oryginalna (odwieczna walka Dobra ze Złem), koncepcja gry jest zdecydowanie nietypowa. Otóż bohater, anioł (postać patetyczna), to kiepsko zbudowany osobnik. Walka nie jest jego specjalnością, więc do eliminacji przeciwników wykorzystuje ciała innych, przejmując nad nimi kontrolę. W Messiah nie masz więc bohatera przypisanego na stałe, lecz w zależności od sytuacji kierujesz różnymi istotami. Termin: koniec 1998. Producent: Shiny Entertainment. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)









Fallout 2

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

Fallout odniósł spory sukces, zebrał bardzo pochlebne opinie recenzentów oraz graczy, ale zadziwia tempo przystąpienia do prac nad częścią drugą (i ich zaawansowania!). Interplay twierdzi, że w tej chwili przygotowano około 25% gry, a gotowego produktu można się spodziewać w październiku. Co ciekawe, nad Falloutem 2 pracuje ta sama grupa autorów, która przygotowuje fantasy RPG zatytułowaną Baldur's Gate. Gra będzie klasycznym RPG (liczne charakterystyki, walka w systemie turowym), w którym świat i bohatera widzimy w rzucie izometrycznym.

Nadal będzie to program przeznaczony dla odbiorcy dojrzalszego – trudno zresztą, aby było inaczej, wszak opowiada o ponurym, zrujnowanym, postnuklearnym świecie. Niewielkie ludzkie gromady żyją w oddaleniu od siebie i nie wiedzą, co dzieje się z resztą świata. Główny bohater to człowiek, który być może jest Wybrańcem, osobą zdolną zmienić zrujnowany kataklizmem glob w raj na ziemi. Jednak czynami musi udowodnić, że jest w stanie podjąć się takiego wyzwania.



Akcja Fallout 2 toczy się w 80 lat po zakończeniu części pierwszej. Jednym z najważniejszych zadań bohatera będzie odnalezienia Vault 13, tego samego podziemnego bunkra, z którego przywódcy wygnali naszego herosa w pierwszej części. Jedynym przedmiotem mogącym naprowadzić bohatera na ślad bunkra jest manierka z wypisanym znakiem Vault 13. Gdzieś w nieprzyjaznym świecie żyje kupiec, który być może wie, jak trafić do tego miejsca.





Autorzy gry zdecydowali się wykorzystać stary engine, wprowadzając do niego zmiany, które uatrakcyjnią zabawę. Przede wszystkim otrzymamy większy świat gry, więc czas zabawy wydłuży się co najmniej o połowę. Fallouta można było spokojnie ukończyć w 3 dni, nie jest więc to wyczyn stulecia, ale na pewno krok w dobrym kierunku. Gracz uzyska możliwość dokładniejszego kontrolowania towarzyszących głównemu bohaterowi osób (nawet uczenia ich nowych zdolności!).

Bohater, prowadzony przez gracza, nadal będzie musiał dokonywać wyborów moralnych, a jego postępowanie pozwoli zasłużyć zarówno na opinię świetlanego obrońcy sprawiedliwości, jak i wyjątkowej kanalii. Co ciekawe, możliwość wykonania niektórych zadań będzie zależała od umiejętności bohatera, a nawet od tego, jaką wybierzemy mu płeć.

W Falloucie bohater przemierzał zrujnowane Stany Zjednoczone na piechotę, tu będzie mógł się poruszać samochodem (a nawet rekonstruować ten pojazd). Dzięki temu uniknie niektórych starć oraz będzie miał gdzie magazynować ekwipunek. Nie przewidziano jednak możliwości walki z samochodu.

Zostaną wprowadzone nowe typy broni o interesujących (choć czasem niewiele mówiących) nazwach, np. M72 Gauss Rifle, M3A1 „Grease Gun" SMG, Louisville Slugger, H&K CAWS i Solar Scorcher. Wrogami, przeciw którym posłuży ten arsenał, będą Super Mutanci (i po co było wysadzać ich bazę w części pierwszej?), zmutowane zwierzęta (np. wielkie jaszczury), automaty czy też znane z Fallouta ghoule. Powinna się znacznie poprawić inteligencja przeciwników, którzy w części pierwszej wyczyniali różne głupoty (np. strzelali do siebie).

Autorzy zapowiadają, że wymagania sprzętowe Fallouta 2 będą (ze względu na wykorzystanie tego samego engine'u) podobne jak w części pierwszej. Powinien się jednak znacznie skrócić czas wczytywania gry, na słabszych komputerach rzeczywiście denerwująco długi. Interplay twierdzi, że przed premierą nie zostanie przygotowana wersja demonstracyjna (kłopoty techniczne). Ze względu na charakter samej przygody, nie rozpatrywano też wprowadzenia wersji multiplayer.

Termin wydania: październik 1998. Producent: Interplay. Dystrybutor: CD Projekt.

Jacek Piekara

Cytat miesiąca:

„Wakacje są po to, żeby siedzieć w domu i grać!"

Minister Zdrowia, Szczęścia
i Wszelkiej Pomyślności.

SKLEPY FIRMOWE
CD PROJEKT®

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

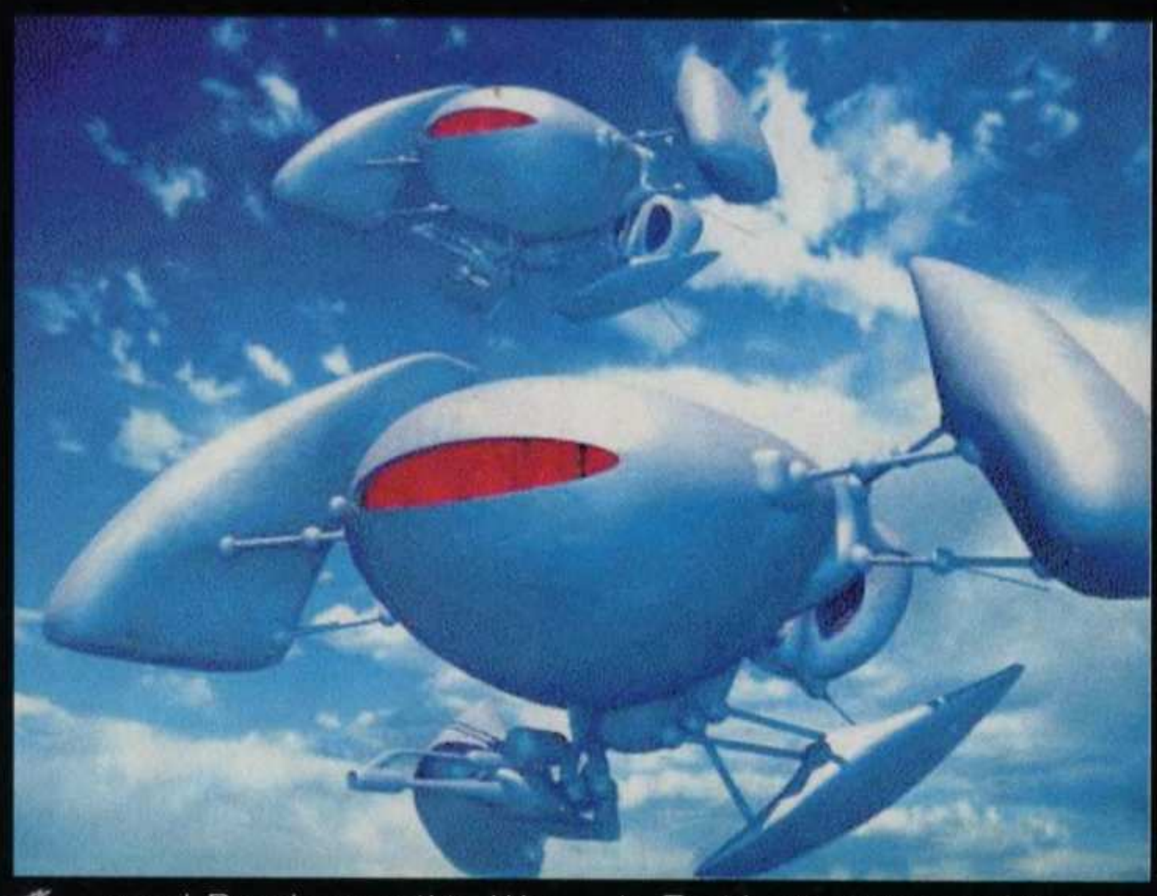
WSZYSTKIE SKLEPY OTWARTE SĄ:
PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK 9⁰⁰-20⁰⁰
SOBOTA I NIEDZIELA 10⁰⁰-16⁰⁰

Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD PROJEKT®

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

Zadzwoń, zapytaj, zamów i zagraj!!!
wysyłka gratis realizacja 24 h(czas od przyjęcia zamówienia do momentu wysyłki na poczcie)

THE WAR OF THE WORLDS



Wojna Światów to nie tylko słynna powieść Herberta George'a Wellsa. Kto wie, czy temat inwazji z Marsa nie kojarzy się bardziej z Orsonem Wellesem, autorem słynnego słuchowiska radiowego? To słuchowisko z lat 30., zrealizowane na wzór specjalnych wiadomości radiowych, wywołało powszechną panikę i ucieczkę ludności przekonanej, że Ziemię rzeczywiście zaatakowali Marsjanie.

Jednak autorzy gry The War of the Worlds odwołują się nie do książki, nie do słuchowiska ani realizowanych potem filmów czy serialu. Największe wrażenie zrobiła na nich płyta Jeffa Wayne'a nagrana w końcu lat 70. Zresztą to właśnie Wayne został poproszony o nagranie ścieżki dźwiękowej do programu. Okazja do realizacji gry jest zresztą nie byle jaka: w roku 1998 mija dokładnie 100 lat od momentu, w którym H.G. Wells zobaczył oczyma wyobraźni marsjańskie statki kosmiczne lądujące w „starej, dobrej Anglii".



The War of the Worlds będzie strategią czasu rzeczywistego, ale jej autorzy daleko odeszli od kanonów wyznaczonych przez firmy Blizzard czy Westwood. Przede wszystkim War of the Worlds będzie połączeniem RTS-u ze strategią turową, bez podziału na misje. Gra zaoferuje całkowicie nieliniową ścieżkę rozwoju akcji i tylko od gracza będzie zależeć, jaki wybierze sposób na przepędzenie najeźdźców. Przy tym często wybór będzie trudny. Na przykład: czy warto niszczyć most kolejowy na rzece, aby uratować własne oddziały, skoro most ten to najkrótsza droga dla transportów stali, służącej do budowy czołgów?

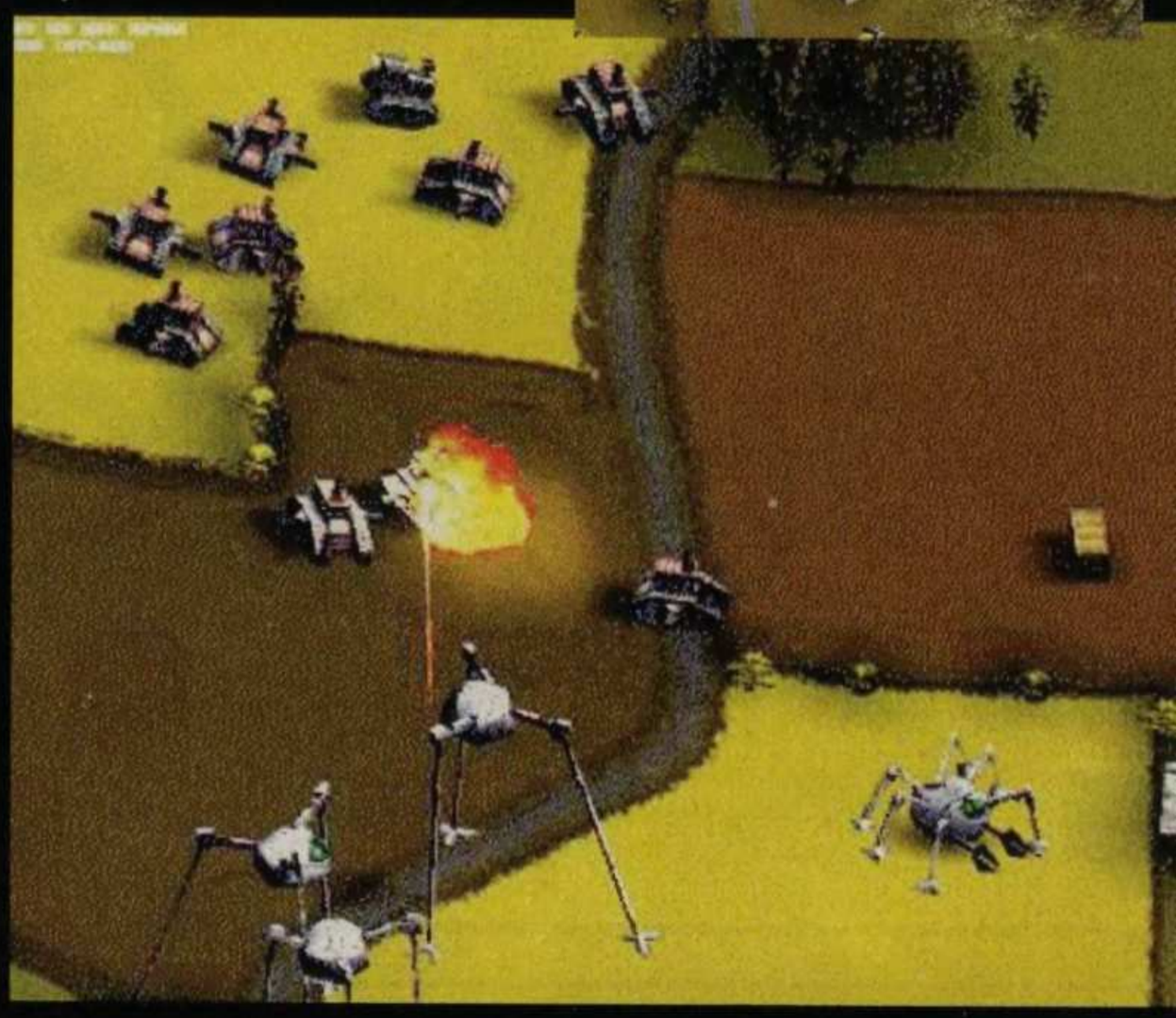
Będziemy mogli wreszcie odetchnąć od futurystycznej techniki. Autorzy, zafascynowani wizjami graficznymi z muzycznego albumu Wayne'a, starali się, aby scenografia nawiązywała do stylu wiktoriańskiego. Wojska angielskie będą dysponować tym, czym prawdziwa armia na początku XX wieku. Słabe i powolne czołgi oraz samochody pancerne (wszak to początki ich historii), zawodna artyleria. Znajdą się również wehikuły napędzane parą (przynajmniej tania produkcja). Angielskie wojska dysponować będą też pojazdami, których w rzeczywistości nigdy nie skonstruowano, na przykład poruszającymi się pod ziemią.

Gracz może stanąć również na czele marsjańskich hord pragnących podbić Ziemię (Mars umiera i podbój Ziemi jest jedyną szansą na przetrwanie gatunku). Jak przystało na cywilizację zdolną do kosmicznych podróży, będziemy dysponować znacznie lepszym uzbrojeniem, choć bez możliwości produkowania go. W grze zastosowano podobny manewr co w Dark Colony, różnicując obie strony konfliktu pod względem zdolności widzenia. Ludzie łatwiej przeprowadzą operacje w dzień, natomiast Marsjanie – po zmroku.

Ogromną rolę w kampanii odegrają elementy gospodarcze. Tylko zapewniając sobie ciągłe dostawy stali czy węgla, będziemy w stanie tworzyć skutecznie działającą armię. Aby jeszcze bardziej podkreślić realizm świata gry, gospodarczą infrastrukturę i złoża surowców ulokowano w miejscach, w których znajdowały się w rzeczywistości. Mapę Anglii oddano z fotograficzną precyzją i możemy być pewni, że znalazły się na niej prawdziwe szczegóły topografii.

Zgodnie z najnowszymi trendami w strategiach czasu rzeczywistego, autorzy postanowili stworzyć trójwymiarowy świat, podlegający przemianom. Bomby wyryją kratery, ostrzał artyleryjski otworzy skalne przejścia, zniszczone lub podpalone budowle znikną z mapy.





Opcja gry wieloosobowej najprawdopodobniej zostanie ograniczona i w walce będą mogły uczestniczyć tylko dwie osoby; jedna dowodzi Marsjanami, druga – ludźmi.

Termin wydania: IV kwartał 1998. Producent: Rage Software/GT Interactive. Dystrybutor: L.E.M.

Jacek Piekara

Lista stacji,
w których można słuchać notowań WLPGK

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

WIRTUALNA LISTA

Formacja Art FM

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

- Zmienił się numer telefonu. Połączenie jest teraz tańsze – kosztuje 139 groszy + VAT. Udoskonalony został system liczenia głosów*.

  0 700 14 163
- Zmieniła się forma prezentowania Listy w miesięczniku elektronicznych szulerów. Na łamach Gamblera przedstawiamy jedno zestawienie, sporządzane na podstawie Waszych głosów z całego miesiąca.
- Zmieniła się też nagroda. Co tydzień wśród uczestników zabawy losowana jest „Oksfordzka Multimedialna Encyklopedia Historii Świata".

W maju nagrody otrzymały dwie panie: Michalina Gralak z Gdyni i Magdalena Kujawa ze Szczecina.

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

Dołącz do Wirtualnej Rodziny Maniaków Rozgrywek Komputerowych.

Zapoluj na Gorący i Świeży Zestaw Energetyczny.

Włącz się do boju o Mega Hit gier komputerowych.

Zdobądź tytuł Hiper Gwiazdy Joysticka.

Bądź RadioAktywny!

Podsumowanie miesiąca – MAJ

❶		**Grand Theft Auto**
❷		**F-22 Air Dominance Fighter**
❸		**Monkey Island 3**
❹		**NBA Live 98**
❺		**Dreams to Reality**
6.		FIFA 98
7.		Hellfire
8.		Książę i Tchórz
9.		Broken Sword II
10.		Quake II
11.		NHL 98
12.		Dark Earth
13.		Hexen II
14.		Virtua Cop 2
15.		Myth: The Fallen Lords

GAMBLER

PRZEBOJOW GIER KOMPUTEROWYCH

TopWare promuje Robo Rumble

W Bawarskim Studiu Filmowym w Monachium odbyła się 7 maja oficjalna prezentacja nowych tytułów firmy TopWare, która kontroluje ponad połowę niemieckiego rynku.



Ponad 250 gości z całej Europy uczestniczyło w imprezie, m.in. dziennikarze z Francji, Rosji, Czech i oczywiście Polski. Dla Polaków niewątpliwie najważniejszym wydarzeniem wieczoru był pokaz gry Robo Rumble, strategii czasu rzeczywistego wyprodukowanej przez firmę Metropolis (w Polsce gra sprzedawana jest pod tytułem Reflux, jej wydawcą jest IPS CG, recenzja na str. 31). Przedstawiał ją osobiście Adrian Chmielarz, szef firmy. Zaletą RR, oprócz sporej grywalności, jest wspaniała grafika, wykorzystująca możliwości akceleratorów 3D.

Zaprezentowano również inne gry, między innymi Jagged Alliance 2, Emergency i Knights & Merchants. Warto podkreślić, że na ich tle Robo Rumble wypadła bardzo dobrze. Przed zgromadzonymi wystąpili członkowie zarządu TopWare, mówiąc o dotychczasowych osiągnięciach firmy oraz planach na najbliższą przyszłość.

Spotkanie miało charakter towarzyski i sprzyjało nawiązywaniu nowych kontaktów z zachodnimi dystrybutorami, programistami i prasą.

Frogger

Nowe monitory Sony

26 maja 1998 r. na zorganizowanej w Pałacyku Szustra w Warszawie przez firmę Tornado konferencji prasowej przedstawiciele firmy Sony zaprezentowali najnowsze rozwiązania i produkty z własnej linii monitorów. Użytkowników indywidualnych najbardziej zainteresuje zapewne fakt, że wszystkie monitory sprzedawane w Polsce po 1 kwietnia 1998 r. objęte są trzyletnią gwarancją.



Multiscan 220 AS

Interesująco wypadła prezentacja nowych monitorów multimedialnych, Multiscan 120 AS (15") i 220AS (17"). Poza, oczywiście, kineskopem Trinitron, wyposażone są w dwa głośniki wysokotonowe i subwoofer, wzmacniacz, wbudowany mikrofon oraz wyjście słuchawkowe. Zalety nowych monitorów: system Graphic Picture Enhacement poprawiający wyświetlanie animacji, uniwersalne złącze USB, czytelne menu na ekranie komputera oraz niebanalny wygląd.



L 150 – tak płaski, że wydaje się wklęsły

Dziennikarzom zaprezentowano też monitory do typowo profesjonalnych zastosowań. Zainteresowanie budziły zwłaszcza zapowiedzi rewolucyjnych monitorów z serii FD (flat dysplay) Trinitron – o całkowicie płaskim ekranie (w dotychczasowych kineskopach Trinitron ekran był wycinkiem powierzchni bocznej walca, a więc płaski tylko w jednym wymiarze). Kolejna ciekawostka to, wykorzystujący technologię LCD, monitor L150 zintegrowany z projektorem – dobre narzędzie do prowadzenia prezentacji.

Nowe monitory Sony można nazwać Rolls–Royce'ami w swojej klasie. Odzwierciedla się to także w cenach: za Multiscan 120 AS trzeba będzie zapłacić ok. 2500 zł, za model 220 AS – 3660 zł. Wartość monitorów profesjonalnych często dorównuje cenie dobrego samochodu...

Alex

Wieści

Z kraju

* * *

Firma **IPS CG** podczas wiosennej Gambleriady ogłosiła, że będzie sprzedawać nową grę Reflux w cenie 59 zł i jeśli do września uda się sprzedać ok. 30 tys. egzemplarzy, nowe produkty IPS nie będą kosztowały więcej niż 80 zł. **MarkSoft** postanowił pójść w ślady IPS i zamierza zaproponować klientom cenę 59 zł za Vangers, nową, szaloną strzelaninę samochodową z Interactive Magic, która powinna trafić do sklepów w czerwcu. Jeśli eksperyment się powiedzie, firma rozważy obniżkę cen swoich produktów.

* * *

Optimus S.A. planuje wydanie w sierpniu kolejnego programu stworzonego na podstawie gry figurkowej. Będzie to Warhammer 40.000: Chaos Gate. Na razie firma sprzedaje po specjalnej cenie (49,50 zł) Warhammer: Shadow of the Horn et Rat i w pełnej cenie – Warhammer 40.000: Final Liberation.

* * *

W połowie maja policjanci z Wydziału ds. Przestępczości Gospodarczej Komendy Wojewódzkiej Policji we Wrocławiu zlikwidowali kolejne źródło pirackich CD-ROM-ów. Łącząc wyniki akcji na wrocławskiej giełdzie elektronicznej z informacjami uzyskanymi drogą operacyjną, zatrzymano Dariusza S. prowadzącego w swym mieszkaniu nielegalną kopiarnię. Zabezpieczono sprzęt do nagrywania oraz 1000 nagranych płyt i materiały do ich produkcji.

Z zagranicy

* * *

Firma **Sony** ogłosiła wyniki sprzedaży za rok finansowy 1998. W ubiegłym roku sprzedano 19,37 mln konsol (ogółem, od pojawienia się PSX na rynku, 32,82 mln). Na poszczególnych rynkach sprzedaż wyglądała następująco (w milionach egzemplarzy): Japonia – 4,95 (ogółem 11,51); Stany Zjednoczone – 7,72 (ogółem 11,67); Europa – 6,70 (ogółem 9,64). Udział PlayStation w rynku konsol nowej generacji wynosił: w Japonii – 66%, w Ameryce Północnej – 58%, w Europie – 66%. Ogółem na świecie – 63%.

W roku finansowym 1998 sprzedano 137,49 mln egzemplarzy gier na PSX. Od wprowadzenia konsoli na rynek – 236,2 mln, w tym (w milionach egzemplarzy): Japonia – 108,0 (ogółem 1280 tytułów); Ameryka Północna – 71,14 (ogółem 412 tytułów); Europa – 57,06 (ogółem 419 tytułów).

W roku ubiegłym nad oprogramowaniem na PSX pracowało 560 firm developerskich w Japonii, 218 – w Stanach i 247 – w Europie.

Po Gambleriadzie

Legalne programy – podobno sprzedawały się średnio lub nawet poniżej średniej, choć na szczęście nie wszyscy wystawcy tak uważają. A zaczęło się tak obiecująco... Jeszcze przed otwarciem targów, w czwartek wieczorem, redaktor Gamblera Wojciech Setlak zakupił na powstającym dopiero stoisku MarkSoftu 2 egzemplarze gry Stars! po niewygórowanej cenie 49,50 zł. Plotka głosi, że po to, by grać w trybie multiplayer. Jeśli to prawdziwy powód, to nasz szanowny kolega wykazał się karygodnym minimalizmem. Wszak w Stars! w trybie multiplayer może grać 16 graczy!

Nieobecni – nie wszystkie firmy działające na rynku gier i multimediów wystawiają się na Gambleriadzie wiosną. Są jednak różne rodzaje nieobecności. Firma Sony była nieobecna ciałem, ale obecna duchem i sprzętem podczas turnieju Tekken 2. Optimus S.A. nie miał stoiska, ale jego programy trafiały do klientów za pośrednictwem D&J Corporation. Nie wystawiała się żadna firma zajmująca się sprzedażą sprzętu, ale komputery Vobisu, TCH, NTT można było wypróbować w akcji, bowiem na nich właśnie prezentowano gry w Gralni i na stoiskach wydawców. Nawet zupełnie nieobecni, jak TopWare, wysłali swych przedstawicieli.



Redakcja Gamblera zdominowała pierwsze na Gambleriadzie wybory Mistera targów. Po zaciętej walce z Aleksem Uchańskim wygrał Jacek Piekara (obaj z Gamblera). Miss targów została Agnieszka Ratajczak.



Największe i jedyne czysto konsolowe stoisko miała firma American Computers & Games. Na maszynach N64 można było pograć w Golden Eye 007 lub premierową grę Yoshi's Story. Prezentowano takze Game Boya.



Dwaj zachodni wydawcy, Activision i GT Interactive, mieli swe własne stoiska dzięki wysiłkom firmy L.E.M. Na pierwszym miała być prezentowana gra SiN, ale skończyło się na Battlezone (obecnie w sprzedaży). Na drugim niepodzielnie królował Unreal.



Do małego przyjątka, odbywającego się po zamknięciu pierwszego dnia targów na stoisku Gamblera, dołączyła niespodziewanie Telepizza, rozdając gorące kawałki pizzy. Dziękujemy!



Już przed wejściem było gorąco...

Odkurzacze – w odróżnieniu od poprzedniej edycji targów, materiałów reklamowych było mniej, toteż kolekcjonerzy gambleriadowych ulotek specjalnie się nie obłowili (z wyjątkiem ostatnich minut ostatniego dnia, kiedy biegali z całymi standami reklamowymi, dużymi pudełkami gier i wszystkim, co udało się odkleić, zdrapać lub zdjąć ze stoisk). Niewielka liczba ulotek bardzo dobrze wpłynęła na porządek na targach – był niemal wzorowy. Jacyś szczególnie rozczarowani zbieracze wyciągnęli kulkę z myszki w części Gralni należącej do Mirage, inni wyjęli płytkę CD z komputera Multi-Styku. Ale były też elementy krzepiące – po raz pierwszy od niepamiętnych czasów żadna kulka nie zginęła z myszki Avalonu. Zapomnieliśmy zapytać, czy na stoisku nie było przypadkiem wyłącznie myszy optycznych.



Leryx LongSoft nie miał stoiska na targach. Zorganizował jednak konferencję, na której przedstawił Water Golema – grę, której demo pojawiło się na targach E³ w Atlancie.

Zainteresowanie – na podstawie obserwacji doszliśmy do wniosku, że chłopcy wcześniej zaczynają się interesować grami niż dziewczynki. Najmłodszy chłopiec przemierzający teren targów (głównie na rękach mamy), liczył 14 miesięcy, podczas gdy najmłodsza dziewczynka miała o miesiąc więcej. Fascynacja psów grami komputerowymi zaczyna się jeszcze później. Trzy jamniki, które



Losowanie nagród dla gości Gambleriady dostarczyło sporo emocji: dosięgnie, nie dosięgnie, a jeśli już, to kogo...

odwiedziły halę Mera, wyglądały na osobniki dorosłe.

Wszystkie hasła zwyczajowo drukowanej w naszym piśmie Encyklopedii Gambleriady znaleźć można na targowych stronach Gamblera On-Line (targi.gambler.com.pl).

Przed stoiskiem firmy ISA fani Magic: The Gathering grali i wymieniali się kartami, budząc zainteresowanie i zdziwienie niewtajemniczonych.



Tex Murphy: Overseer





To już piąta część przygód sympatycznego detektywa, Texa Murphy'ego. Pierwsza gra z serii, Mean Streets, pojawiła się w 1989 r. i zapewne nikt już jej nie pamięta. O Martian Memorandum z roku 1992 było już trochę głośniej, sam zresztą miałem przyjemność o niej pisać jeszcze w śp. Top Secret. Burza rozpętała się jednak dopiero w 1994 r., kiedy wyszła trzecia część, Under a Killing Moon. Zaszokowała wszystkich jakością grafiki i obszerną fabułą. Podobny (choć może nie tak spektakularny) sukces odniosła część czwarta, Pandora Directive, w roku 1996.

Jak widać seria ma bardzo chwalebną przeszłość. Każda następna część była lepsza od poprzedniej, wnosiła coś nowego, mile zaskakiwała gracza. Tak było aż do tej pory. Niestety, dobra passa chyba się skończyła – Overseer stanowi pierwszą w historii firmy Access plamę. Stwierdzenie, że Overseer nie przewyższa swych poprzedniczek to za mało. Jest po prostu dużo gorszy od Pandora Directive i Under a Killing Moon. Zarówno pod względem wykonania, jak i fabuły. Ale wszystko po kolei...

Akcja gry rozpoczyna się jakiś czas po zakończeniu wydarzeń przedstawionych w Pandora Directive. Tex, związany całkiem poważnie z Chelsee, spędza z nią wieczór w restauracji. Tam zaczyna opowiadać o spotkaniu z Sylwią i swojej pierwszej sprawie. Wchodzisz do gry w momencie, gdy rozpoczyna się ta opowieść. Fabuła gry jest więc swoistą retrospekcją. Tex usiłuje rozwiązać sprawę tajemniczej śmierci ojca Sylwii. Według policji było to samobójstwo. Dziewczyna jednak nie wierzy w taką możliwość i wynajmuje Texa, by zdobył dowody na to, że jej ojciec został zamordowany. Już po kilku pierwszych rozmowach Tex orientuje się, że cała sprawa rzeczywiście śmierdzi.

Gdyby wyciąć wszystkie przerywniki, w których widać Texa rozmawiającego z Chelsee, można by traktować Overseer jako pierwszą część serii, przed Mean Streets. Konstrukcja gry, choć dość interesująca, niestety, psuje trochę grywalność. Nie można dobrze wczuć się w akcję, gdyż co chwila są przerywniki, a poza tym ma się (całkiem usprawiedliwione) odczucie, że wszystkie zdarzenia, w których bierzemy udział już się odbyły, więc niewiele można zmienić.

Moje zastrzeżenia dotyczą jednak nie tyle konstrukcji fabuły, co jej jakości. Sprawa, na początku ciekawa, szybko zaczyna nużyć. Wprawdzie gra w porównaniu z większością przygodówek jest całkiem dobra, lecz brakuje w niej stopniowania napięcia, tak charakterystycznego dla poprzednich części serii. Coś złego stało się również z samym Texem. Słynący z ciętego dowcipu detektyw jest jakiś przygaszony, drętwy, nieswój. Przez te dwa błędy gra nie ma już tak wspaniałej atmosfery jak Pandora Directive czy Under a Killing Moon.

Najgorzej jest jednak z wykonaniem. Nie potrafię sobie nawet wyobrazić, jak można było zrobić grafikę gorszą niż w grze, która powstała kilka lat temu. A jednak można. Sekwencje wideo nakręcone są beznadziejnie – piksele wielkości łebka od zapałki, cały obraz zamazany i niewyraźny. Na gorsze zmienił się także engine 3D. Pojęcie „płynność" praktycznie w Overseer nie istnieje. „Pełnoekranowo" gra wyciąga z trudem 5 klatek na sekundę na moim P200 z 64 MB RAM i 10-megową kartą graficzną (dla porównania, w tej samej rozdzielczości Quake II wyciąga 30 klatek). Po prostu tragedia. Być może wynika to z faktu, że Overseer jest pierwszą grą z serii, która chodzi pod Windows. Może po prostu Access nie potrafi jeszcze dobrze pisać pod ten system operacyjny... Tak czy inaczej, plama jak nie wiem co.

Tak więc gra Overseer bardzo mnie rozczarowała. Nie twierdzę, że jest całkiem nieudana, tylko bardzo niekorzystnie wypada na tle swoich poprzedniczek. Może zainteresować w zasadzie jedynie zagorzałych fanów serii. Natomiast nie nadaje się dla kogoś, kto chciałby poznać serię (do tego celu najlepszy będzie UAKM). A już zupełnie odradzam jako stand-alone dla tych, którzy nie znają serii i wcale nie chcą jej poznawać. Overseer zbyt często nawiązuje do wydarzeń z poprzednich części. Dla osoby nie znającej serii będzie niezrozumiały.

FROGGER

Tex Murphy Overseer

Access 1998
MediaSoft
Przygodowa
Grafika: 56%
Dźwięk: 68%
Ogółem: 67%

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

Die by the Sword

„Atak! Odskok! Parada! Półpiruet! Parada, pełny piruet! (...) Wykrok, cios! Szybciej! Półpiruet! Skacz i tnij!" Taką szermierkę mogliśmy dotychczas oglądać wyłącznie oczyma wyobraźni, czytając opis treningu młodej wiedźminki w „Krwi elfów" mistrza Sapkowskiego. Mam nadzieję, że przygotowywana właśnie na podstawie opowiadań o Wiedźminie gra firmy Metropolis pozwoli nam równie precyzyjnie poprowadzić walkę. A na razie wszyscy spragnieni prawdziwych pojedynków na miecze powinni sięgnąć po Die by the Sword, dzieło połączonych sił firm Interplay, Tantrum i Treyarch.

Tantrum, odpowiedzialna za wygląd i fabułę gry, spisała się na trzy z plusem. W oparciu o rewelacyjny engine pierwszego prawdziwego symulatora walki mieczem (VSIM) powstała gra Third Person Perspective o zatrważająco wątłej fabule, którą przez litość pominę. Nie bardzo też rozumiem, dlaczego scenki wideo mają znacznie gorszą jakość niż grafika podczas rozgrywki (!). Projekty postaci niezbyt mi się podobają, koboldy wyglądają jak przerośnięte myszy z ciupagami, a orki to postawione na dwóch nogach dziki. Gra ostatecznie jest klasycznym TPP (świetna, „inteligentna" kamera), z „pierwszoosobowym" trybem zwiadowczym.

Duży plus postawiłbym twórcom gry za stworzenie szczegółowej i płynnej grafiki (zwłaszcza dokładnych modeli wrogów). Czegoś takiego w grach do tej pory nie było. Na dodatek podczas rozgrywki czeka nas wiele zaskakujących sytuacji. Już po kilku minutach mój bohater, chwycony za nogę, wisiał gdzieś pod sufitem, jednocześnie nieporadnie opędzając się od atakujących go monstrów. Takich nowatorskich pomysłów znajdziecie w DbtS więcej.

Poza przygodą, w której nie mamy swobody wyboru postaci, gra oferuje możliwość toczenia walk na arenie – wtedy wybieramy jednego z ósemki wojowników.

Teraz kilka słów o tym, dlaczego DbtS jest pierwszym symulatorem walki mieczem. Otóż firma Treyarch spisała się na piątkę, tworząc engine VSIM, prawdziwą symulację zachowania człowieka.

„No motion capture!" – chwalą się twórcy. Nasza postać ma nieskończoną swobodę poruszania się, ograniczoną tylko strukturą ludzkiego ciała. Choć można używać wyłącznie klawiatury, DbtS jest kolejną grą „na dwie ręce". Najlepiej korzystać z joysticka, który staje się wtedy głownią naszego miecza! Możemy wykonywać wszystkie ciosy, jakie sobie wymyślimy. Nie ma wspanialszego uczucia niż jednym precyzyjnym ciosem odrąbać łeb stworowi, z którym normalnie trzeba by się sporo namęczyć. Przeciwników można też pozbawić kończyn, co oczywiście zmniejsza ich zdolności bojowe.

Gra oferuje rzecz dotychczas nie spotykaną: edytor własnych ciosów dla każdej postaci. Możemy wyedytować unikalne, zabójcze combo, a potem wykonać je jednym naciśnięciem klawisza. To opcja dla zaawansowanego gracza, a stać się nim nie tak łatwo. Gra jest trudna, interfejs też nie należy do najprostszych (bo nie może!).

DbtS nie jest grą miliona wrogów. Już atak dwóch przeciwników może być bardzo nieprzyjemny, zwłaszcza że bestie zachowują się inteligentnie – kiedy mają przewagę, rzucają się na gracza i okrążają go, w pojedynkę pozostają w defensywie i upatrują szans w kontrataku. Walka wymaga więc nie tylko sprawności w operowaniu mieczem, ale także zmysłu taktycznego. Rzucanie się z animuszem na hordę wrogów to samobójstwo.











Polubiłem DbtS. Od dawna czekałem na grę, w której będzie można walczyć na miecze i oto ona. Ma kilka wad (np. mimo wszystko za mało w niej realizmu) – to jednak krok w dobrą stronę. Polecam tę grę wszystkim spragnionym czegoś nowego. En garde!

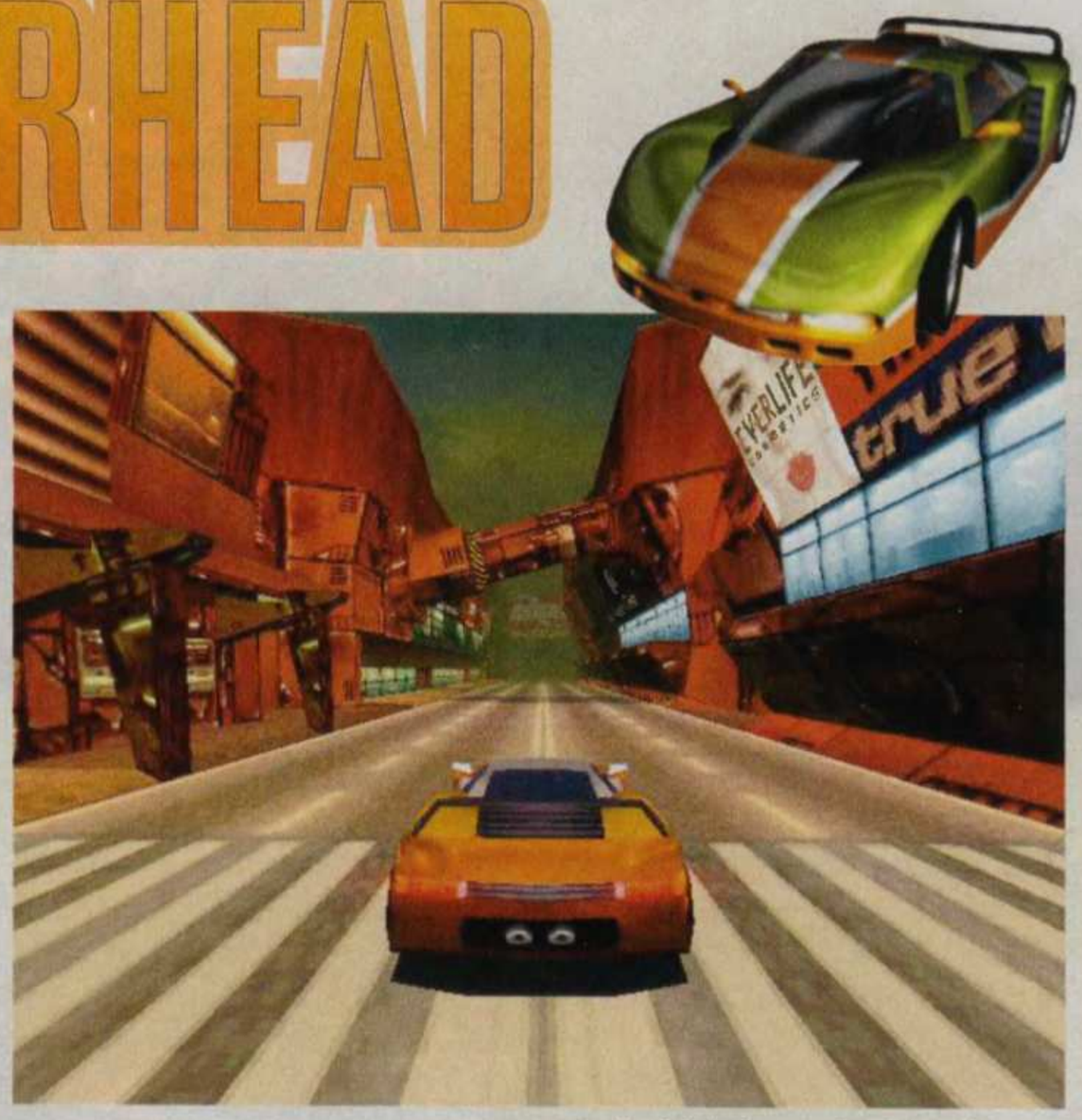
ALEX

Die by the Sword™

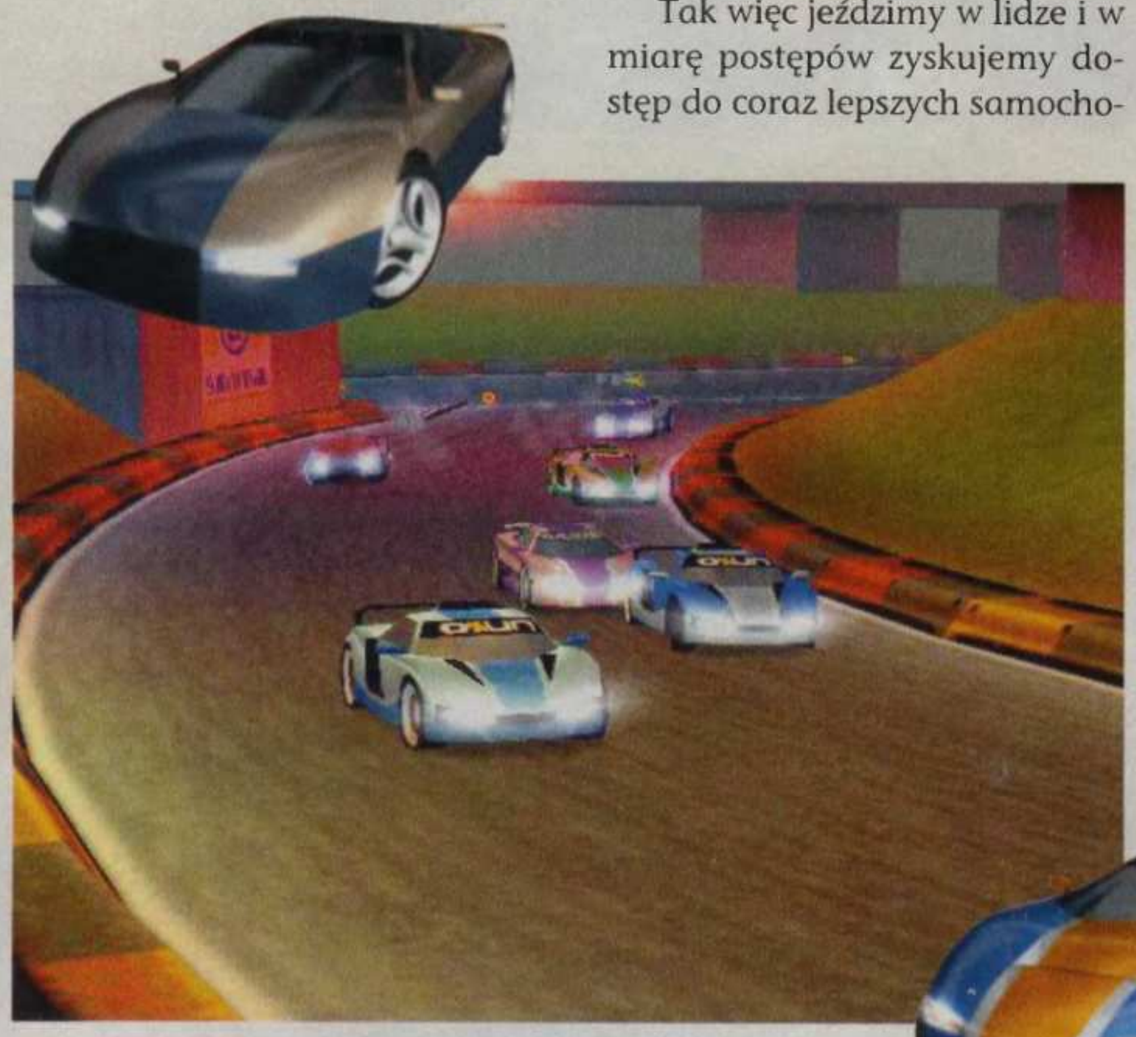
Interplay/Tantrum 1998
CD Projekt
3D
Grafika: 89%
Dźwięk: 65%
Ogółem: 82%

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

MOTORHEAD



Z grami komputerowymi jest jak z kobietami – tymi najpiękniejszymi można się cieszyć tylko chwilę, zaś ideałem są te mądre i piękne zarazem (już widzę ironiczne uśmieszki niektórych; śmiejcie się, śmiejcie, zobaczymy, kto będzie się śmiał ostatni). Posługując się dalej tą śmiałą analogią muszę stwierdzić, że Motorhead jest blondynką. Urodzie gry niewiele (poza pewnym efekciarstwem) można zarzucić, ale jej ładunku intelektualnego wystarczy, żeby zaintrygować gracza jedynie na kilka chwil.



Oczywiście samochodówki to nie jest gatunek, w którym wiele można wymyślić. Jednak Motorhead stanowi szczyt sztampowości – są to wyścigi 8 NwR (Nie istniejących w Rzeczywistości) samochodów po 10 NwR torach, pozbawione jakiejkolwiek linii fabularnej, że nie wspomnę o realizmie. Czym się ta gra różni np. od POD, doprawdy, nie wiem. Chyba tym, że w POD była fabuła. Kretyńska. Wybaczcie ostre słowa, ale sam widziałem, jak w outro tej gry Io, księżyc Jowisza, zamienił się w gigantyczny pączek kwiatu.

Tak więc jeździmy w lidze i w miarę postępów zyskujemy dostęp do coraz lepszych samochodów i ciekawszych torów. Możemy też pograć w sieci lub wybrać pojedynczy wyścig – i to by w zasadzie było na tyle. Aha – można z Internetu ściągnąć programik do raportowania rekordów okrążeń na serwer producenta, ostatnio to modne i podnieca graczy. Wspominałem już, że gra jest nierealistyczna: rozbić się nie sposób, samochody wpadają w poślizgi bardzo kontrolowane – znów można się posłużyć analogią do POD czy Megarace 2 (zaznaczam, że Megarace bardzo lubiłem – był pionierem gatunku, a poza tym miał ciekawą fabułę).





Szkoda, że jest tak źle, bowiem gra ma piękną grafikę. Twórcy stworzyli specjalny engine Cliff, który sprawia, że wersja nie akcelerowana niewiele się różni od oglądanej na dopalaczach 3D (3Dfx i NVIDIA) – duże brawa. Grafika wspaniała, kolorowa, z wieloma efektami, ale także trochę zbyt efekciarska (bajery typu „poświata wokół lamp stopu"). Co najważniejsze jest „Monsternie" szybka i robi duże wrażenie, zwłaszcza że została bardzo ładnie zaprojektowana (zarówno trasy, jak i tory) w futurystycznym klimacie. Z tym odpowiednio komponuje się muzyka inspirowana techno i efekty dźwiękowe.

Motorhead to klasyczny przykład gry będącej dzieckiem pecetowej rewolucji technicznej, która sprawiła, że z brzydkich kaczątek nasze maszyny stały się potężnymi platformami do gier. Każdy, kto chce się nacieszyć możliwościami swojego komputera, powinien uruchomić wersję demonstracyjną tej gry, którą umieściliśmy na krążku w numerze 6/98. Natomiast zakup pełnej wersji mija się z celem. Jak już bowiem napisałem, z grami jest jak z kobietami. Można wydać majątek, aby spędzić jeden miły wieczór. Tylko po co?

ALEX



Gremlin/Digital Illusions 1998
Optimus S.A.
Wyścigi
Grafika: 92%
Dźwięk: 79%

Ogółem: 45%

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

REDLINE RACER

Dziki pęd. Są ludzie, którzy w grach komputerowych cenią tylko jedno – prędkość. Od dawien dawna twórcy próbowali więc stworzyć grę, która odda prawdziwe wrażenie prędkości. Dlatego powstał wipEout 2097, Need for Speed, Moto Racer i... Redline Racer, wyścigi motorów-ścigaczy.

Trzeba przyznać, że Criterion Studios udało się dokonać jednego – RR to jedna z najszybszych gier, jakie ostatnio widziałem. I przy okazji jedna z ładniejszych. Miłośnicy symulatorów poczują się jednak bardzo rozczarowani. RR to najbardziej zręcznościowa gra, jaką można sobie wyobrazić. Można by ją „żywcem" przenieść na automaty.

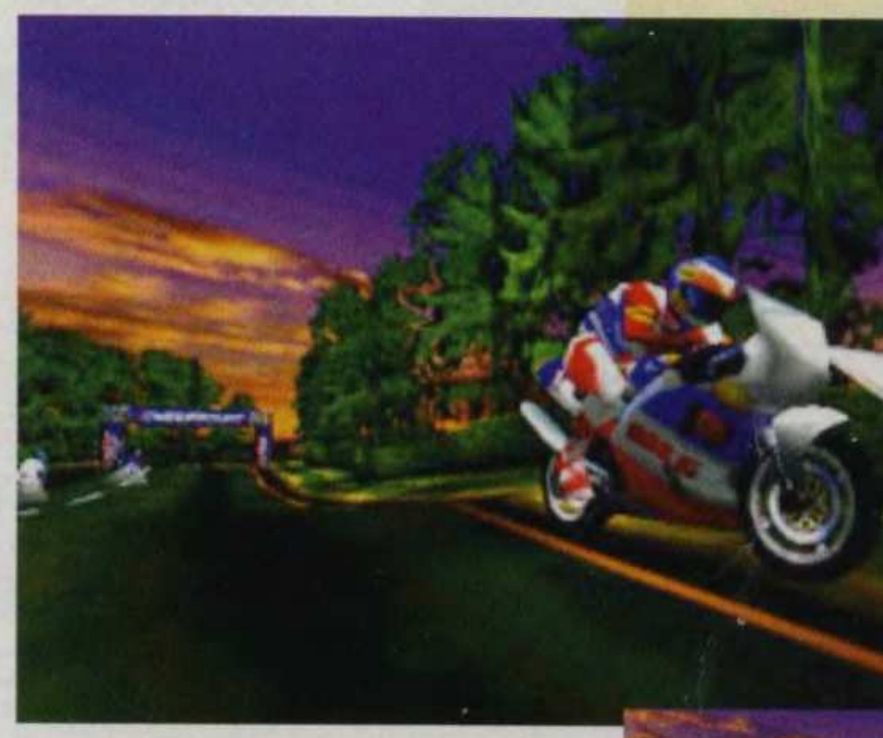
Graczowi pozostawiono tylko wybór teamu, płci postaci, motocykla (każdy ma oczywiście inne parametry – szybkość, hamulce, sterowność, przyspieszenie) i trasy. Potem gaz do oporu i trzymać aż do mety. Każdy odcinek trasy trzeba przejechać w określonym limicie czasu. Spóźnienie oznacza koniec wyścigu. Są ludzie, którzy nie lubią takich rozwiązań. Ja też za nimi nie przepadam, ale akurat w tym wypadku nie sprzeciwiam się. Z jednego powodu: w RR po prostu gra się przyjemnie. Jest łatwa, ładna i niesamowicie dynamiczna. Jakiś czas temu wymyśliłem pojęcie „piętnastominutówki". Kiedy gdzieś się spieszę albo na kogoś czekam i nie mam czasu na zabawę w jakąś „sycącą", rozbudowaną grę, zapuszczam sobie „piętnastominutówkę". A kiedy przychodzi czas, wyłączam ją bez żalu. Taką grą jest właśnie RR.

Produkt Criteriona wyróżnia się grafiką. Już tworząc Sub Culture, chłopcy udowodnili, że w ich teamie drzemie wielki potencjał. Otóż RR ma chyba najszybszą grafikę, jaką ostatnio widziałem w grze wyścigowej. Na P200 MMX z akceleratorem 3D gra wyciąga około 40–45 fps – to naprawdę dużo. Dla porównania: PSX-owy wipEout 2097 miał około 25–30 fps. Wszystko oczywiście w rozdzielczości 640×480. Wrażenie potęgują świetnie przygotowane trasy, na których zdarzają się takie niespodzianki, jak wyścig po plaży w wodzie po kolana (czy raczej po zawieszenie).

Dźwięk na poziomie – nie ma się do czego przyczepić. Ale, szczerze mówiąc, gry tego typu nie są zbyt trudne do udźwiękowienia.

Wspomniałem już, że gra jest łatwa. Otóż można ją skończyć w ciągu godziny na poziomie trudności hard. Fakt, to przeraża. Ale wyznam Wam jedno – wipEout 2097 (jak wiedzą stali czytelnicy Gamblera, to moja ulubiona gra wyścigowa) nie zabiera mi dużo więcej czasu.







Liczy się tylko przyjemność grania; satysfakcja z perfekcyjnego opanowania maszyny i zmuszenia jej do posłuszeństwa. Następnym etapem jest bicie rekordów czasowych, ale to można już zaliczyć do skrzywień psychicznych :).

Siła Redline Racer leży właśnie w jej prostocie i ślicznej grafice. Nie jest to wiele, ale mniej wymagających graczy może usatysfakcjonować. Mam jednak wrażenie, że na rynku powinna się pojawić raczej jako dodatek do akceleratorów 3D. Mało jest gier, które w tak dobitny sposób pokazują możliwości nowoczesnych komputerów.

RACIN' ZOOLTAR



Redline Racer

Criterion Studios/UbiSoft 1998
L.E.M.
Wyścigi
Grafika: 88%
Dźwięk: 65%
Ogółem: 67%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 133, 16 MB RAM,
karta graficzna 3D, CD-ROM 4×

PANZER COMMANDER



Firma SSI, wykorzystując swoje doświadczenie na polu gier strategicznych z II wojny światowej, postanowiła rozszerzyć ofertę o symulatory 3D. Pierwsza z cyklu, nazwanego Digital Combat Series, jest gra Panzer Commander, w której dowodzimy czołgami z okresu całej II wojny światowej. Mamy do dyspozycji kilkadziesiąt różnych typów czołgów z Niemiec, Rosji, Stanów Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii. W walce może-

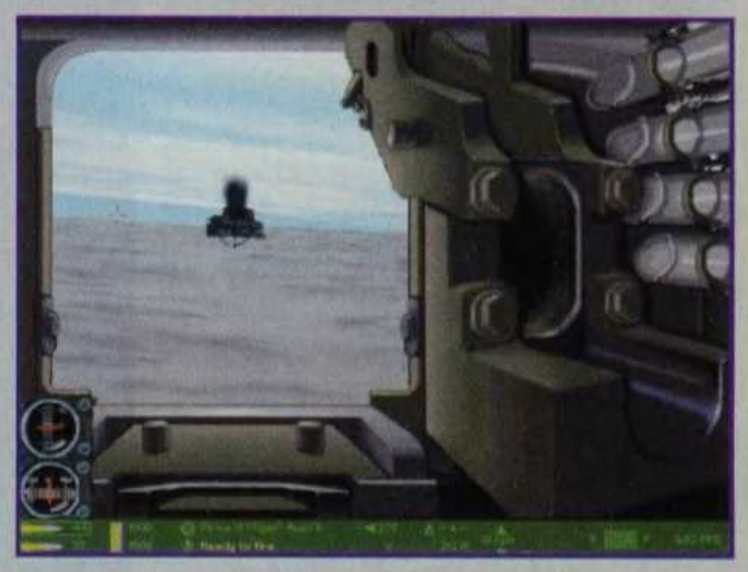


my spotkać następnych kilkanaście różnych typów, nie licząc dział przeciwpancernych, stanowisk karabinów maszynowych a nawet atakujących samolotów! Wszystko to w kilkudziesięciu scenariuszach oraz 6 kampaniach (3 niemieckie i 3 rosyjskie).

W pojedynczym scenariuszu walka trwa około 20 minut i z reguły polega na zdobyciu jakiegoś punktu kluczowego oraz eliminacji wszystkich napotkanych przeciwników. Bierze w niej udział do 20 czołgów po obu stronach. Są też stanowiska karabinów maszynowych i dział przeciwpancernych. Pole bitwy można oglądać z wnętrza wieżyczki dowódcy (zawiera mapę terenu) lub wystawiać z niej głowę, sprawdzać teren przez lornetkę, dowiadywać się, co słychać na stanowisku kierowcy oraz popatrzeć okiem celowniczego. Na koniec postrzelać z karabinu maszynowego. Przy niższym poziomie realizmu można uzyskać wspaniały widok zza czołgu.

Największe wrażenie robi grafika – pełne teksturowanie terenu, pojazdów, zabudowań, świetnie zrobione efekty eksplozji. Teren nigdy nie jest płaski – pełno w nim dziur, rowów, wąwozów – co wpływa na sposób poruszania się czołgu. Jazda w terenie oznacza szaleńcze kołysanie się lufy, nie ma więc sensu strzelanie w ruchu, bo trudno trafić w cel. To trzeba koniecznie zobaczyć – jak reagują na rzeźbę terenu koła nośne czołgu; rozjechane drzewa leżą na ziemi; płonące wraki czołgów oraz budynki po celnym ostrzelaniu zamieniają się w gruzy.

Podstawową zaletą gry jest realizm, na który składają się: prawidłowy tor lotu pocisku oraz zróżnicowana w zależności od kalibru i długości lufy przebijalność pancerza. Grając po stronie niemieckiej w Afryce na początku wojny, bardzo trudno zniszczyć doskonale opancerzone brytyjskie czołgi typu Matylda II. Można utracić poszczególnych członków załogi, przegrzać i spalić silnik... Dodatkowo gracz ma do dyspozycji szczegółową bazę danych o wszystkich pojazdach występujących w grze, pozwalającą na znalezienie słabych i silnych punktów każdego czołgu.





Niestety, gra została zbyt szybko wprowadzona na rynek, co objawia się niedopracowanymi szczegółami, np. lewitujące w powietrzu budynki i nie zawsze pasujący do terenu kamuflaż czołgu. Ponadto gra bardzo dużo traci na zwykłych kartach 2D (nawet na bardzo szybkim komputerze). Radzę więc korzystać z kart grafiki 3D, gdyż wtedy można zobaczyć prawidłowe tekstury, a gra nabiera realizmu.

Komputerowy przeciwnik jest na dość dobrym poziomie, a dla tych, którym to nie wystarczy, istnieje możliwość gry w sieci za pomocą oprogramowania dostarczonego z grą. Oprócz tego gracz ma do dyspozycji edytor scenariuszy wraz z możliwością generowania dowolnego terenu.

Panzer Commander to porządny symulator 3D czołgów z II wojny światowej, w którym liczy się celne oko, właściwa strategia działania i dobór celów, a jazda na oślep do przodu zawsze kończy się śmiercią. Nie ma tu wymyślnych urządzeń typu radar, stabilizator armaty i rakiet, działających na zasadzie: „wystrzel i zapomnij" – jesteś tylko Ty, Twoja załoga i Twój czołg (niestety, brakuje Szarika).

BARTŁOMIEJ BOBER



PANZER COMMANDER

SSI/Ultimation 1998
Optimus S.A.
Symulacyjna
Grafika: 83%
Dźwięk: 78%
Ogółem: 87%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95, zalecana karta 3D

ARMORED FIST 2

GAMBLER

Ostatnio modne są symulacje czołgowe – iPanzer '44 (Interactive Magic), Panzer Commander (SSI), M1 Tank Platoon II (MicroProse) i Armored Fist 2.

AF2 to kontynuacja gry z roku 1994. Najczęściej dowodzimy w niej pojedynczym plutonem – 4 czołgi M1A2 Abrams (maksymalnie aż 32!). Możemy uzyskać wsparcie powietrzne (śmigłowce) oraz artyleryjskie. Nasz przeciwnik uzbrojony jest głównie w sprzęt pochodzenia rosyjskiego: czołgi (T-72, T-80), wozy bojowe, śmigłowce (Mi-24 Hind), samoloty... jest do czego postrzelać! Niestety, piechoty brak.

Możemy brać udział w kampanii treningowej (4 misje), walkach szkoleniowych dla początkujących (8) – sterowanie pojedynczym czołgiem oraz w 4 kampaniach (32) – Afryka Środkowa, Syberia, Białoruś, Turcja–Irak. Ponadto dysponujemy zestawem 3 kampanii do gry wieloosobowej (16).

Niestety, misje nie są generowane losowo, ale zostały przygotowane wcześniej (trzeba przyznać, bardzo fachowo). Ten fakt oraz brak edytora/generatora scenariuszy znacznie ograniczają czas, który można spędzić przy AF2.

Nie zawsze musimy wystrzelać „wszystko, co się rusza". Czasami trzeba ochraniać konwój lub bronić bazy przed atakiem wroga. Niektóre misje można przejść „z rozbiegu", w krótkim czasie (np. 4 minuty). Jednak w większości musimy łączyć szybkie ataki z „postojami", podczas których należy – wykorzystując osłonę terenu – rozejrzeć się po okolicy i sprawdzić, czy wróg nie ma ukrytych wozów bojowych.

Teren jest bardzo istotnym elementem gry – nieprzyjaciel umiejętnie wykorzystuje go do osłony, my też powinniśmy uwzględnić go przy planowaniu działań. Ze względu na dużą liczbę przeciwników i wartką akcję, AF2 bliższa jest raczej grom zręcznościowym niż symulacyjnym...

Grafika jest bardzo dobra, a nawet rewelacyjna (choć tylko 640×480 przy 256 kolorach), jeśli weźmie się pod uwagę, że nie wymaga kart z chipami 3Dfx. Teren doskonały, pojazdy – wysokiej jakości... Można tylko ponarzekać na niezbyt realistycznie pokazane eksplozje. Wstawki wideo (głównie w kampanii treningowej) oraz intro zostały zrealizowane na wysokim poziomie. Efekty dźwiękowe są „jak prawdziwe" (komunikaty wzbogacają atmosferę gry), a muzyka przyjemna.

AF2 nie jest grą realistyczną. Decydują o tym dwa elementy: liczba wrogich jednostek oraz sposób zachowania się czołgów, np. z rozpędu pokonują tak strome zbocza, że mógłby im pozazdrościć każdy alpinista...

Sztuczna Inteligencja występuje w ilościach śladowych. Komputer czeka, aż przekroczymy określone „linie" i dopiero wtedy reaguje (stąd duża skuteczność ataków ze skrzydeł). Nie podejmuje niespodziewanych akcji – jeżeli raz przejdziemy scenariusz, to przy kolejnym „podejściu" wróg zachowa się niemal identycznie – możemy spodziewać się podobnych zasadzek, ataków powietrznych, ostrzału artylerii w tym samym rejonie... Misje obronne są nieciekawe – po zajęciu dobrej pozycji można spokojnie wyrżnąć nadciągającego wrogie wojska (czysta zręcznościówka).

Nie znaczy to, że gra jest prosta. Poziom trudności podnoszą doskonale opracowane scenariusze, w których jednostki przeciwnika zajmują pozycje za osłonami terenowymi. W niektórych misjach musimy nawet rozwiązywać zagadki, np.: Co mieli na myśli autorzy gry? Jaka jest „jedyna" droga do sukcesu?

Armored Fist 2 daje duży wybór trybów gry sieciowej. Można grać przez modem, kabel, Internet (Kali), sieć (do 8 osób) – 3 tryby: deathmatch (każdy przeciwko każdemu), cooperative (współpraca w walce z SI) i red vs. blue (trening – 2 grupy).













Gra została zoptymalizowana pod kątem wykorzystania procesorów MMX. Działa znacznie lepiej pod DOS...

Armored Fist 2 nie jest dla tych, którzy oczekują dużej dawki realizmu, ale dla tych, którzy chcą się POBAWIĆ w sterowanie czołgiem...

JACEK ILCZUK

ARMORED FIST 2
M1A2-ABRAMS

Electronic Arts/Nova Logic 1997
IPS CG
Zręcznościowo–symulacyjna
Grafika: 84%
Dźwięk: 76%
Ogółem: 72%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 120, 16 MB RAM, CD-ROM 4×

SEMPER FI



Interactive Magic/
Stanley Associates 1997
MarkSoft
Strategiczna
Grafika: 50%
Dźwięk: 69%
Ogółem: 50%

Wymagania sprzętowe:
486, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

„Semper Fidelis" (zawsze wierny) to motto oddziałów należących do US Marine Corps. Semper Fi to heksagonalna gra strategiczna, wielofazowa, z podziałem na tury. Jej tematem jest działalność amerykańskich marines od końca II wojny światowej do czasów współczesnych.

W grze wykorzystano pomysł inicjatywy, podobny do zastosowanego w Great Battles firmy Erudite Software. Jednak tutaj nie bierze się pod uwagę wskaźników inicjatywy dowódcy, tylko sytuację na mapie. Ta strona, do której należy inicjatywa, może wykonać jedno czy kilka posunięć lub ataków różnymi oddziałami.

Do zalet gry należy zaliczyć wpływ dowództwa na zachowanie jednostki – skuteczniej działa, jeśli znajduje się w jego zasięgu...

W grze istotne znaczenie ma teren. Jednak nie tak łatwo na podstawie mapy określić wysokość terenu, więc planowanie działań jest znacznie utrudnione. Można wprawdzie wyświetlić poziomice, ale to nie rozwiązuje problemu. Pozostaje tylko wykorzystać fakt, że gdy wybierzemy oddział lub planujemy jego przemieszczenie, pokazywany jest obszar, który może zostać ostrzelany – i na tej podstawie wyobrazić sobie ukształtowanie powierzchni.

Grafika kiepska (tylko 640×480), ale na szczęście funkcjonalna, co jest podstawą w strategii z podziałem na tury. Intro – po prostu żałosne. Oprawa dźwiękowa – solidnej jakości, ale i tutaj brak jakichś rewelacji...



Ciekawostką jest to, że musimy zmieniać broń – przeciw piechocie, przeciwpancerna, zasłony dymne... a zapasy amunicji są liczone oddzielnie dla każdego jej typu.

Prowadzimy walki w klimacie arktycznym, tropikalnym i pustynnym. Bierze w nich udział piechota, wozy pancerne, śmigłowce, artyleria... Możemy też uzyskać wsparcie lotnictwa i okrętów wojennych.

Dysponujemy zestawem 15 scenariuszy i 3 kampanii (Kuwejt, Korea, wyspa Pantelleria). Niestety, kampanie to tylko bitwy połączone wspólnym tematem – straty obu stron konfliktu nie są uwzględniane; w kolejnych starciach uczestniczą świeże jednostki.

Przeciętna długość scenariusza to 6–7 tur, a kampanie są bardzo krótkie. W walkach bierze udział niewiele jednostek, dlatego większość misji można, bez najmniejszych problemów, ukończyć w czasie krótszym niż godzina. W efekcie cała gra odpowiada długością kilku scenariuszom z innych strategii. To najważniejsza wada Semper Fi.



Prawda, dysponujemy edytorem scenariuszy. Nie należy on jednak do szczytowych osiągnięć wśród gier strategicznych – jest niewygodny w obsłudze. Brakuje generatora misji, a przede wszystkim map (wyrysowanie ich jest bardzo czasochłonne).

Sztuczna Inteligencja to kolejny problem Semper Fi. W obronie radzi sobie znośnie, choć i tutaj popełnia błędy, jednak w ataku... jej podstawową taktyką jest „marsz śmierci" – galopem prosto pod lufy wroga. Szczególnie widowiskowe są akcje sił pancernych...



Rewelacją jest „AI editor" – chyba po raz pierwszy w historii gier strategicznych mamy możliwość ustalania poziomu SI. Jednak ze względu na liczbę parametrów (20) sprawa nie jest prosta... szczególnie że nie udało się to nawet twórcom gry! Możemy grać przez kabel, modem, sieć i Internet.

Semper Fi to gra przeciętna. Ratuje ją przede wszystkim możliwość edytowania SI oraz (w mniejszym stopniu) system wykorzystujący inicjatywę stron do ustalania kolejności wykonywanych posunięć.

Może stać się grą dobrą (ale tylko dobrą), jeżeli pojawią się nowe, bezpłatne scenariusze – przynajmniej 100 (ze względu na niewielką długość), najlepiej w formie kilku kampanii. Na razie nic jeszcze o tym nie słychać. Interactive Magic planuje pośredniczenie w wymianie nadsyłanych scenariuszy, obawiam się jednak, że gra nie jest na tyle atrakcyjna, aby przyciągnąć duże rzesze zwolenników... A tylko to mogłoby zagwarantować odpowiednią liczbę nowych misji.

JACEK ILCZUK

GREAT BATTLES OF CAESAR

W stosunkowo krótkim czasie firma Interactive Magic wydała 3 gry z serii Great Ancient Battles – Great Battles of Caesar ma być podobno ostatnim odcinkiem.

Gra wykorzystuje ten sam engine, co poprzednie części serii, jednak od Hannibala różni się nie tylko szczegółami. Jest to heksagonalna strategia z podziałem na tury, która ma oryginalny system walki oparty na inicjatywie dowódców – kolejność wykonywania posunięć zależy od jej poziomu.

Do wyboru mamy 9 bitew. Zwycięstwo Mariusza nad Cymbrami pod Varcellae (101 r. p.n.e.), zwycięstwo Sulli nad

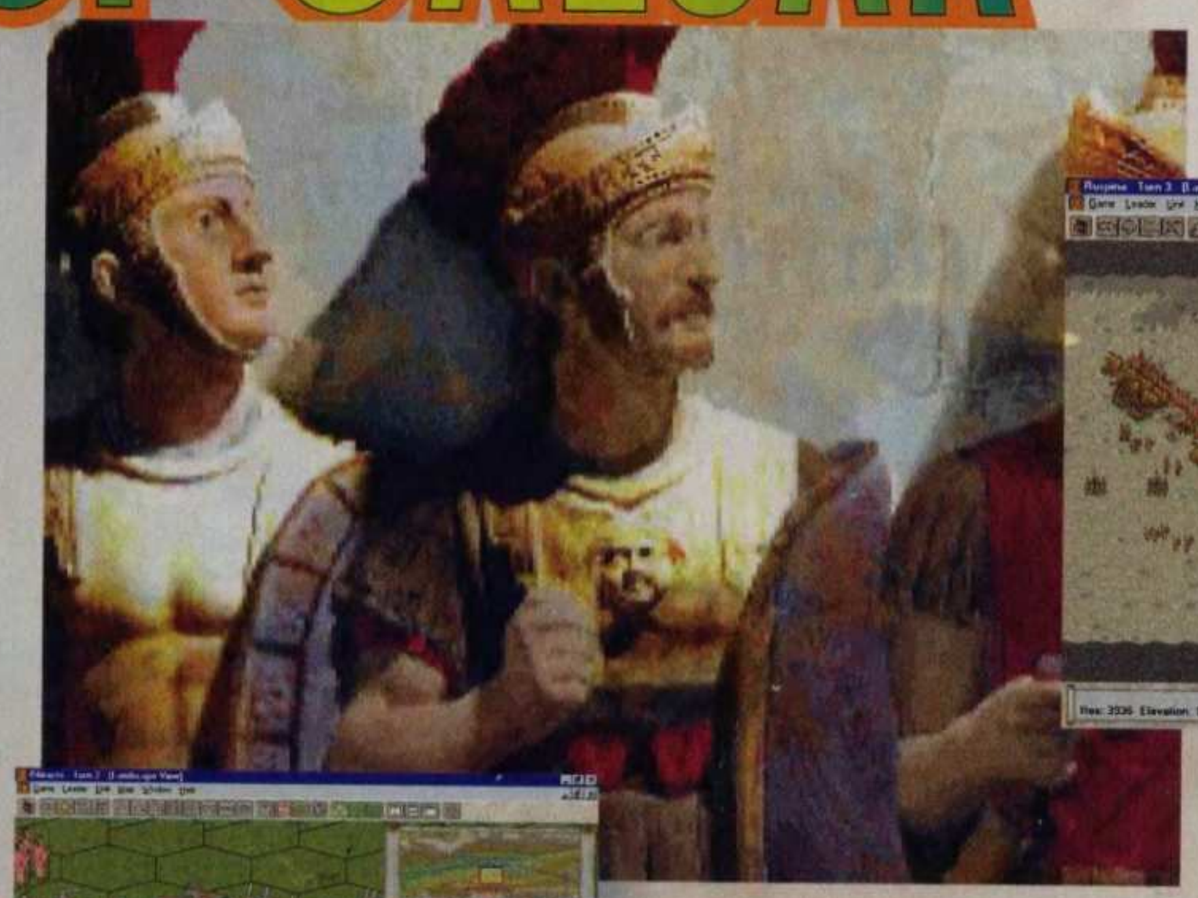


Archelaosem (wodzem Mitrydatesa) pod Cheroneją (86), 2 bitwy z wojny Cezara z Galami – Bibrakte (58) i nad rzeką Sabis (57) oraz walki z wojny domowej – Dyrrachium (48), Farsalos (48), Ruspina (46), Tapsus (46) i Munda (45). Znaczna ich część ma także dodatkowe warianty wydarzeń.

Kampania jest równie beznadziejna jak w GBoA i GBoH. Lepiej natychmiast o niej zapomnieć i zająć się tym, co stanowi atrakcję gry, czyli samymi bitwami.

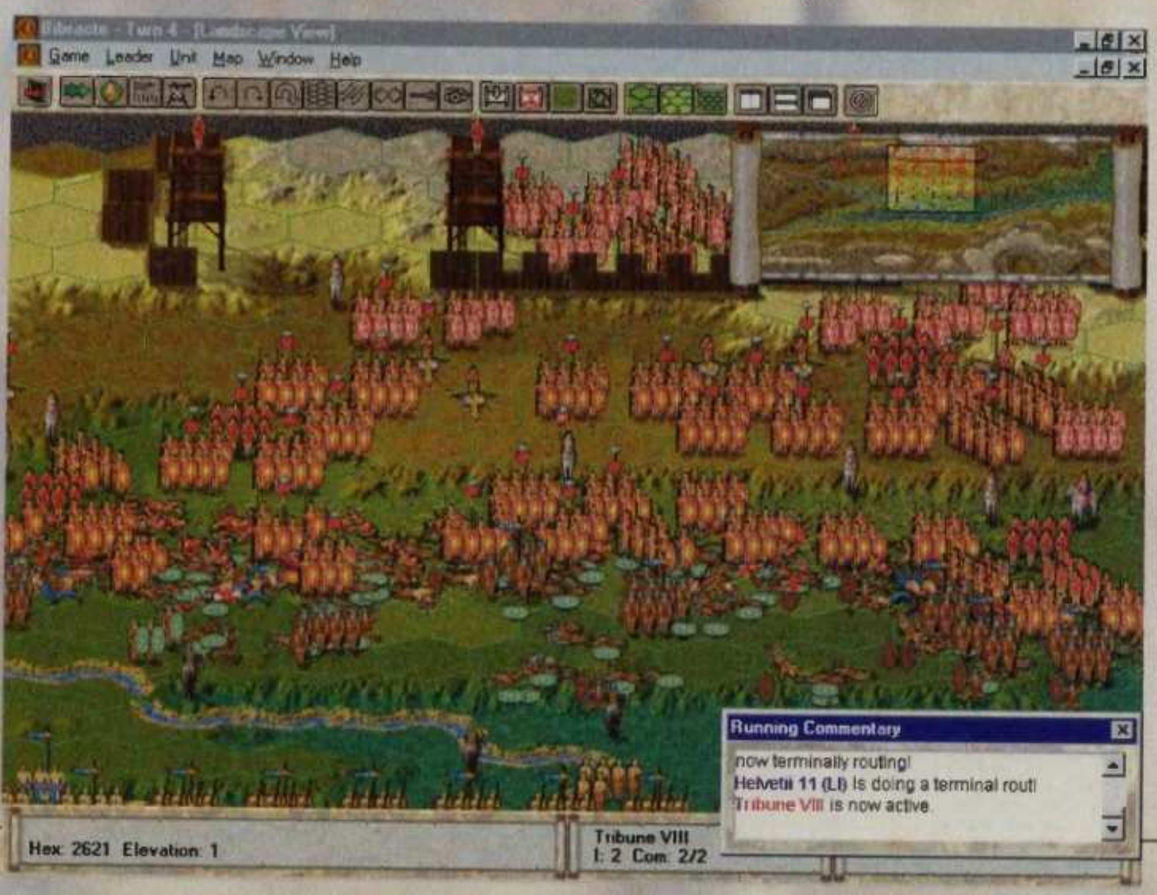
Wszystkie odcinki mają identyczną oprawę. Grafiką zdecydowanie wybijają się spośród innych gier tego gatunku; dźwięk i podkład muzyczny – wysokiej klasy. Niestety, Erudite Software nie potrafi stworzyć przyzwoitych wstawek animowanych (w GBoC tylko intro).

Nowością w GBoC jest pojawienie się fortyfikacji, choć nie mają wielkiego znaczenia w grze. Najważniejszą zmianą jest podział dowódców na dwa typy – o mniejszych możliwościach (np. trybuni) oraz głównych wodzów, którym nie podlegają bezpośrednio żad-





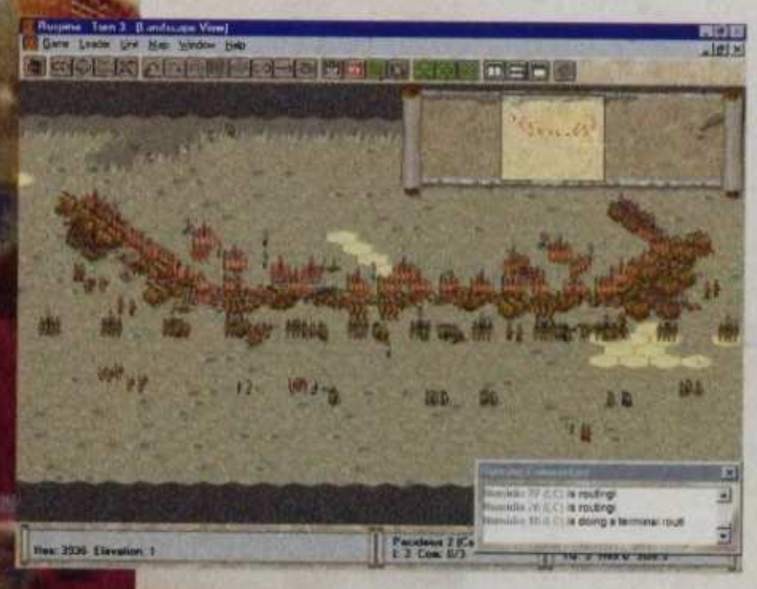
ne oddziały. Ci ostatni mają większą liczbę punktów dowodzenia, mogą wydawać rozkazy dowolnym jednostkom – koszt 1 punktu. Daje to nowe możliwości taktyczne – przemieszczanie i atak grupowy pod rozkazami niższych dowódców oraz wykorzystanie głównych wodzów w specyficznych sytuacjach.





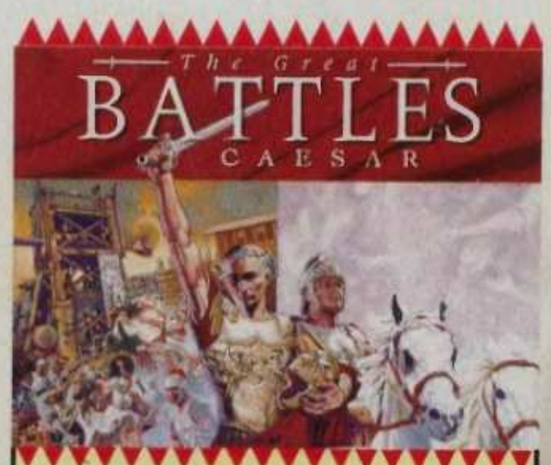
przez twórców gry – raz walka agresywna, kiedy indziej defensywna, co znacznie urozmaica grę. Oczywiście, dysponujemy możliwością gry multiplayer (2 graczy) na jednym komputerze, przez modem, kabel, sieć lub Internet.

Należy cieszyć się z tego, że przynajmniej jedna firma na ryn-



ku komputerowym wie, kiedy skończyć serię... Great Ancient Battles była wydawana krótko i, mimo pewnych błędów i niedostatków, zapisała się w historii gier komputerowych jako najlepsza (przynajmniej na razie) seria strategii zajmująca się starożytnością. Ostatni odcinek – Great Battles of Caesar, choć nie jest najlepszy z trójki, można spokojnie polecić wszystkim graczom interesującym się tym okresem historycznym...

JACEK ILCZUK



Interactive Magic/
Erudite Software 1998
MarkSoft
Strategiczna
Grafika: 90%
Dźwięk: 81%
Ogółem: 81%

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

Bitwy nie są tak interesujące jak w przypadku Aleksandra, co wiąże się z koniecznością użycia rozkazów grupowych (nowością jest możliwość wykonania zwrotu wszystkich oddziałów) – w ataku nie sprawdza się to najlepiej. Owszem, rozkazy grupowe dają czasem wspaniałe efekty. Najczęściej jednak jest to bezładny atak na najbliższe jednostki przeciwnika – nie uwzględnia się np., że oddział jest osłabiony lub był już uaktywniony w tej turze. Przy okazji jednostki łamią szyki, co wprowadza chaos na polu walki. Dziwacznie zachowują się łucznicy – podchodzą na pole tuż obok przeciwnika i dopiero wtedy strzelają, zamiast wykorzystać pełny zasięg broni; a jeśli nie mogą podejść, to nie atakują...

Można też dyskutować o zgodności historycznej. Na przykład... w bitwie pod Ruspiną Cezar nie miał najmniejszych szans na zwycięstwo. W GBoC nie musimy uciekać (choć istnieje taka możliwość) – spokojnie czekamy, aby zmierzyć się z wrogiem...

Poziom Sztucznej Inteligencji podobny jak w poprzednich odcinkach serii. Do zalet SI można zaliczyć plany przygotowane

THE FEEBLE FILES

gra miesiąca

„Koła w zbożu? To proste. Lecisz nad planetę klasy B, na przykład Ziemię, zniżasz się i wypalasz w zbożu koło laserem. Potem tubylcy wybiegają ze swoich modułów mieszkalnych, zwanych domami, patrzą na koła i robią: Ooo!!! To bardzo fajne" – Feeble, obywatel Kompanii, wierny poddany wielkiego OmniBraina.

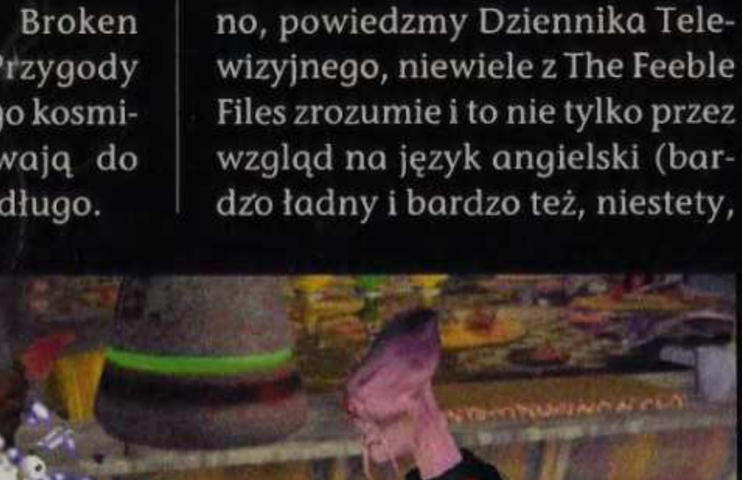
Ten cytat z gry bardzo trafnie oddaje atmosferę The Feeble Files. Zamieszkujący wszechświat tej niezwykłej przygodówki dziwaczni kosmici, sposobem zachowania i przywarami bardzo przypominają nas, „niezasymilowanych" Ziemian. Także galaktyczna społeczność i system rządów jako żywo przypomina niedawne, niewesołe czasy w kraju naszym i ościennych. Wszystkim rządzi tajemniczy lord OmniBrain, o którym wiadomo tylko tyle, że kocha swoich



obywateli, troszczy się o nich i dba, by przypadkiem nie zeszli na złą drogę. OmniBrain widzi wszystko, wszystko wie i kontroluje. Istoty nieprawomyślne poddawane są szybkiej i skutecznej reedukacji, a lojalni obywatele zawsze mogą liczyć na przychylność Władcy i jego Oficerów.

Jednym z takich obywateli jest, a przynajmniej był, Feeble. Zawsze uważnie przestrzegający wszystkich dyrektyw, niezbyt rozgarnięty, lecz bardzo sympatyczny kosmita wplątany zostaje w wielką aferę. Poznaje prawdę o zamordystycznych rządach OmniBraina, o dzielnych partyzantach walczących o wyzwolenie kosmosu (którzy zresztą zwracają się do siebie per „towarzyszu" – to ja już chyba wolę „obywatela") i wreszcie wnosi swój wkład w..., ale o tym sza!





The Feeble Files to, pod względem wykonania, klasyczna rysowana przygodówka z renderowanymi animacjami. Wykonana w sposób bardzo staranny, łączy dobrą oprawę z genialnym, oryginalnym i wspaniałym (tudzież inne synonimy) scenariuszem. Mojej zwichrowanej psychice ten szalony produkt przypadł do gustu bardziej niż np. banalny Broken Sword II. Przygody pokracznego kosmity przykuwają do ekranu na długo.

Przede wszystkim niesamowity jest scenariusz i to rozumiany nie tylko jako zbiór sekwencji potrzebnych do przejścia całej gry, ale także jako całościowa wizja przedstawionego świata. Na pierwszy rzut oka kolorowy, radosny i zwichnięty (niczym w grach Lucas-



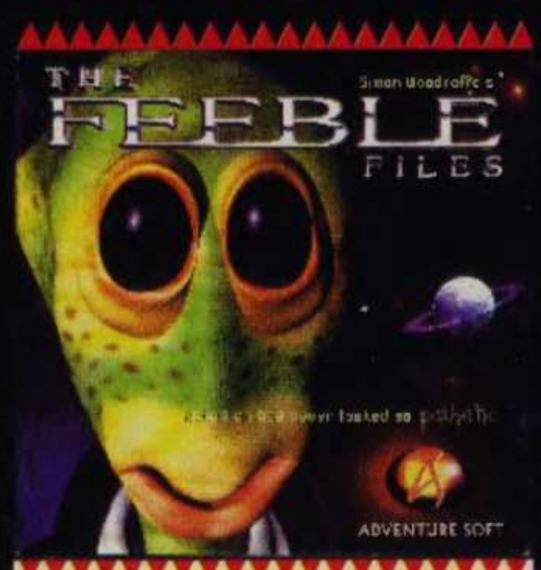
Arts), w rzeczywistości okazuje się tragikomiczny, a niektóre żarty – bardzo gorzkie. Nie dajcie się zwieść uśmiechającej się z pudełka buzi Feeble'a – to nie jest gra dla dzieci! Młodszy gracz, nie pamiętający czasów... no, powiedzmy Dziennika Telewizyjnego, niewiele z The Feeble Files zrozumie i to nie tylko przez wzgląd na język angielski (bardzo ładny i bardzo też, niestety, trudny). To naprawdę poważna gra, trochę Orwellowska w wymowie. Oczywiście bez przesady, mnóstwo tu inteligentnego humoru, ale... Dość, jeśli napiszę, że w początkowym etapie gry nasz bohater doprowadza (musi doprowadzić!) do śmierci dwóch, skądinąd sympatycznych, istotek. Niełądnie, Feeble, niełądnie...

Kolejny fakt, świadczący o tym, że grę należy raczej polecić starszym i bardziej doświadczonym graczom, to bardzo wysoki poziom trudności. Kolejne zadania ubrane są w długie i skomplikowane łańcuchy przyczynowo–skutkowe, często trochę abstrakcyjne. Osobnik, który nie zjadł zębów na przygodówkach, może mieć spore kłopoty. Taka sytuacja ma też swoje plusy – rozwiązywanie kolejnych problemów przynosi wiele satysfakcji, a gra wystarcza na dłużej (w tym wypadku na jeszcze dłużej, bo i tak jest straaaasznie długaśna).

Oprawa gry jest interesująca – żaden majstersztyk, ale cieszy oko oryginalnymi koncepcjami postaci i wnętrz oraz sprytnymi, płynnymi ruchami kamer. Liczne i długie sekwencje przerywnikowe są gładko wplecione w fabułę i nie nużą. Wspaniały jest też dźwięk, a zwłaszcza dubbing postaci (tak doskonałego nie było chyba nawet w Sekrecie Małpiej Wyspy – kto grał, może próbować sobie wyobrazić). Muzyka pyka w tle i nikomu nie przeszkadza. Stronie dźwiękowo–wizualnej właściwie nic zarzucić nie można.

The Feeble Files polecam każdemu, kto liznął już w życiu kilka przygodówek i czeka na taką, która go pozytywnie zaskoczy. Lojalny obywatel nie powinien przejść koło niej spokojnie! The Feeble Files to wyższa szkoła jazdy. I pamiętajcie – OmniBrain czuwa!

JAKUB T. JANICKI



Adventure Soft 1998
Coda
Przygodowa
Grafika: 79%
Dźwięk: 80%
Ogółem: 87%

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

QUEEN THE eYe

Jest rok 2150. Światem rządzą wielkie korporacje. Na ich czele stoi potężny komputer nazywany przez ludzi The Eye. Maszyna terroryzuje mieszkańców planety. Za każdy objaw nieposłuszeństwa grozi natychmiastowa śmierć lub, w drodze wyjątku, zesłanie na Arenę, co przeważnie również kończy się śmiercią. Agenci Oka penetrują wszystkie zakątki w poszukiwaniu zdrajców i wichrzycieli.

Głównym bohaterem gry jest Dubroc, człowiek, który wplątał się w paskudną aferę i został aresztowany przez agentów Oka. Nie udowodniono mu żadnej winy, lecz bezlitosny komputer i tak zadecydował, że należy go ukarać. Dubroc zostaje zesłany na Arenę, gdzie będzie walczyć o życie z dziesiątkami wrogów.

Queen: The Eye to bardzo dziwna gra. Elementy bijatyki przeplatają się w niej z elementami platformówki, a miejscami nawet przygodówki. Z jednej strony masz zestaw ciosów, którymi możesz okładać wrogów (dwa ciosy ręką, dwa nogą, uniki i bloki). Z drugiej zaś zbierasz przedmioty i używasz ich w odpowiednich miejscach. Czasami nawet możesz dowiedzieć się czegoś od mieszkańców dziwnego świata, po którym się poruszasz.

Owładnięty żądzą zemsty Dubroc ma do przebycia pięć etapów, z których każdy mieści się na jednej płytce CD. Pierwszy Etap to Arena. Po wydostaniu się z tego paskudnego miejsca, Dubroca czeka wiele przygód i walk w innych zakątkach futurystycznego świata.

Queen: The Eye oferuje graczowi widok TPP (podobny jak w grze Dark Earth). Postacie są renderowane, niestety niezbyt dobrze. Kanciaste, bez wyrazu i nie najlepiej animowane. Trójwymiarowe środowisko słabo współgra z elementami walki. Żeby kogoś trafić, trzeba być odwróconym w jego kierunku. Na dodatek większość przeciwników całkiem bezczelnie do Ciebie strzela, zamiast walczyć jak prawdziwi mężczyźni. Utrudnia to trochę rozgrywkę – zanim do kogoś dobiegniesz, nie masz już połowy energii.

Atmosfera gry jest dosyć mroczna, podobnie grafika – większość plansz w tonacji szarości i ciemnego fioletu.

Największym atutem jest ścieżka dźwiękowa wykorzystująca najsłynniejsze przeboje zespołu Queen (stąd nazwa). Muzyka pasuje do atmosfery gry, jest w zasadzie jedyną naprawdę interesującą rzeczą. Gdyby nie ona, nikt nie zwróciłby uwagi na grę The Eye. Przeszłaby bez echa, jako kolejny dziwaczny produkt, w który nikomu nie chce się zagłębiać.

Nie przepadam za grami o zbyt udziwnionej fabule, więc i ta nie wywarła na mnie wrażenia. Poza tym nie bardzo wiem, dla kogo jest przeznaczona. Miłośnicy bijatyk uznają jej engine za zbyt prymitywny. Wielbiciele przygodówek zniechęcą się już przy trzeciej walce. A fani zespołu Queen i tak będą woleli włączyć płytę z nagraniami zrobionymi w studio, niż męczyć się z marnej jakości grą tylko po to, by wysłuchać ulubionych kawałków. Jeżeli więc ktoś ma zamiar tę grę kupić, niech zrobi to na własną odpowiedzialność. Moim zdaniem, krąg ludzi, którym się spodoba, jest bardzo ograniczony.

FROGGER









QUEEN THE eYe

Electronic Arts 1998
IPS CG
Przygodowo-zręcznościowa
Grafika: 58%
Dźwięk: 90%
Ogółem: 60%

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

MAN OF WAR

W ostatnich czasach tematyka marynistyczna stała się bardziej popularna wśród twórców gier komputerowych. Niedawno pojawiły się cztery gry, w których wykorzystano okręty żaglowe – Admiral: Sea Battles (MegaMedia), Age of Sail (TalonSoft), Wooden Ships & Iron Men (Avalon Hill) oraz Man of War...

MoW to gra strategiczna z podziałem na tury. Jej scenariusz obejmuje okres od 1765 do 1815 roku, kiedy na morzach królowały żaglowce i... Anglia. Dysponujemy zestawem 12 scenariuszy historycznych – wielkie bitwy, m.in. koło wyspy Ouessant (Ushant; 1778 r.), w pobliżu przylądka Finisterre (The Glorious First of June; 1794), przylądka St. Vincent (1797), pod Camperdown (1797) oraz, oczywiście, pod Trafalgarem (1805). Możemy też wziąć udział w kampanii złożonej z 10 bitew oraz skorzystać z edytora scenariuszy.











MoW to „Doom with ships". Niestety, faza „akcji" nie ma nic wspólnego z jakąkolwiek akcją! Możemy tylko smętnie włóczyć się po opustoszałym okręcie (Latający Holender?). Tura trwa 4 minuty, podczas których nie mamy żadnego wpływu na przebieg bitwy, nie możemy NIC zrobić. Po obejrzeniu kilku standardowych, mało realistycznych widoczków można zdechnąć z nudów... Na szczęście da się przyspieszyć 8-krotnie czas lub przejść natychmiast do mapy.

MoW została podzielona na fazy rozkazów (wydawanie poleceń na mapie) i „akcji" (pole bitwy widziane oczami dowódcy floty). Przed każdą bitwą określamy „doktrynę" – wytyczne, zgodnie z którymi mają postępować dowódcy podległych nam okrętów (odległość od wroga, jaką powinny utrzymywać nasze okręty, z jakiej odległości należy prowadzić ogień oraz jakich używać żagli – pełnych, czy bojowych).

Rozkazy (15 – dla okrętów, eskadr, floty) wydajemy na mapie. Niestety, możemy „wywiesić" 12 flag na turę, co ogranicza sterowanie pojedynczymi okrętami. Możemy wybrać kierunki, w których mają płynąć żaglowce (sześć!), ale nie wiemy, jak szybko będą płynąć, a w efekcie – gdzie znajdą się pod koniec tury! Poważną wadą jest brak możliwości wykonywania manewrów i utrzymywania szyku liniowego.

W połączeniu z 4-minutowymi turami sprowadza to kontrolę i planowanie do gier losowych... Praktycznie wydajemy ogólne wytyczne, które pozwalają komputerowi sterować naszymi jednostkami.

Po wydaniu rozkazów przechodzimy do fazy „akcji". Początkowo brzmi to rewelacyjnie, jakbyśmy mieli do czynienia z pierwszym symulatorem floty żaglowców. Justin Przedwojewski (kierownik produkcji) twierdził, że MoW nie grzeszy realizmem. Pewną zaletą jest pojawienie się lądu i płycizn, których brakowało w Age of Sail. Zdobytą jednostkę możemy wykorzystać do walki z wrogiem. Nie ma wyboru typu amunicji ani ataku (na żagle/kadłub), nie musimy wyznaczać załogi do konkretnych zadań (obsługa żagli, dział...), brak kontroli nad abordażem... Wydaje się, że siłę ognia autorzy gry określają tylko liczbą dział, nie biorąc pod uwagę ich kalibru. Brak też zróżnicowania zasięgu.

Oprawa graficzna – sprzed kilku lat. W fazie „akcji" może podobać się morze i niebo, ale żaglowce... z daleka jeszcze znośne, z bliska obrzydliwie pikselowate. Niektóre wstawki animowane, choć też przestarzałe, są dosyć przyjemne... Dźwięk i muzyka ze ścieżek audio – poniżej przeciętnej. SI może powalczyć tylko przy dużej przewadze liczebnej, w walce zrównoważonych sił nie ma wielkich szans. Wykonanie też pozostawia trochę do życzenia: MoW okazjonalnie wiesza się przy przejściu do fazy „akcji".

Interesujący pomysł, na podstawie którego zrealizowano nudną grę... Komu można polecić Man of War? Z czystym sumieniem, mimo niskiej ceny (49,95 zł), tylko kolekcjonerom, którzy pragną zgromadzić wszystkie gry o tematyce morskiej.

JACEK ILCZUK



Strategy First, Inc. 1997
TopWare
Strategiczna
Grafika: 44%
Dźwięk: 47%
Ogółem: 39%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 60, 8 MB RAM (Windows 95 – 16 MB), CD-ROM 2×

REFLUX

WYRÓŻNIENIE GAMBLER DLA DOBREJ GRY

Nowy produkt firmy Metropolis to jedna z niewielu gier, które będą funkcjonować pod dwoma tytułami. Polska pozna ją jako Reflux, reszta świata – jako Robo Rumble, czyli Łomotanina Robotów. I właśnie roboty, czy – jak je nazywają autorzy – Robo, są głównymi bohaterami gry. To nimi będzie sterować gracz, starając się zlikwidować złożone z podobnych mechanizmów wojska wroga. Zresztą, hm, trudno tu mówić o wrogu, gdyż Reflux nie opowiada o śmiertelnych i krwawych zmaganiach, a po prostu o rywalizacji dwóch koncernów zbrojeniowych, próbujących udowodnić, który jest lepszy i w przyszłości będzie w stanie obronić Ziemię przed inwazją z kosmosu.

Reflux jest strategią czasu rzeczywistego, jednak z takimi grami jak StarCraft czy Command & Conquer niewiele ma wspólnego, daleko mu również do Mytha, choć – podobnie jak w programie firmy Eidos – nie mamy tu do czynienia z opcjami wydobywania surowców i rozbudowy bazy.

W Refluxie przyjęto dość dziwne rozwiązanie polegające na tym, że gracz ma do dyspozycji nieskończoną ilość ograniczonych funduszy. Brzmi trochę niezrozumiale? Wyjaśnię na przykładzie: na początku misji gracz ma, powiedzmy, 2500 USD, za które kupuje 5 robotów po 500 USD każdy. W nieudanym ataku traci wszystkie roboty, a po chwili jego fundusze znów wynoszą 2500 USD i może za nie kupić następne machiny. Tak samo postępuje komputerowy przeciwnik, również może produkować roboty w nieskończoność. Chyba że utraci bazę.

Pieniądze odgrywają też ważną rolę w planowaniu wynalazków. Tu dysponujemy znacznie większymi kwotami (kilka, kilkanaście milionów USD), którymi opłacamy naukowców. Pieniądze można zarobić, kończąc misje z rekordowym wynikiem (rekordy zostały ustalone przez beta-testerów, można je pobić dopiero wtedy, gdy nabierze się wprawy). Dla graczy, którzy sobie nie radzą, zawsze istnieje furtka awaryjna: kupując wynalazki, można się targować i uzyskać zniżki od 5% do 100%.

Na uwagę zasługuje fakt, że wreszcie pozwolono konstruować w RTS-ie własne maszyny bojowe. Dysponując określonymi komponentami, można budować roboty według własnego uznania. Tylko od nas zależy, czy automaty będą miały zwiększoną siłę ognia lub szybkość, zostaną obdarzone zdolnościami teleportacyjnymi lub możliwością wykonywania kangurzych skoków pozwalających np. przeskakiwać nad przeszkodami terenowymi. W zależności od misji będziemy też musieli stosować inne techniki produkcji.



Na gracza czeka nie tylko wroga armia, ale i przeszkody terenowe: pola kwasu, baseny wody, ogromne wentylatory mogące zdmuchnąć robota, bramy otwierane tylko za pomocą dźwigni umieszczonych w określonych miejscach. Trudność batalii potęguje brak możliwości zapisania stanu gry podczas trwania misji.

Reflux ma doskonale przygotowaną oprawę multimedialną. Dynamiczna kamera, świetne efekty wizualne i naturalne dźwięki (które jednak, niestety, czasem wydają się zbyt ubogie) pozwalają w pełni wczuć się w atmosferę świata tej dziwnej walki. Szwankuje natomiast scenariusz. W StarCrafcie każda misja była pewnym epizodem większej całości, gracz miał szansę obserwować ważne wydarzenia, nieoczekiwane wolty i zapętlenia akcji. Reflux pod tym względem jest zgrzebny, a śladowy scenariusz to tylko pretekst do przedstawienia barwnej łomotaniny.

Jednak, oceniając Refluxa, należy wziąć pod uwagę fakt, że autorzy nie poszli łatwymi ścieżkami wytyczonymi przez klony C&C. Gra firmy Metropolis jest produktem oryginalnym, choć oryginalność ta u wielu może wzbudzić zdziwienie, a nawet sprzeciw. Cóż, taki jest los nowatorów.











JACK DE CRAFT

PS Reflux to 31 misji w trybie single player i 10 w trybie multiplayer. Ze względu na trudności techniczne, nie przygotowano edytora map.



TopWare/Metropolis S.H. 1998
IPS CG
Strategiczna
Grafika: 86%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 85%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 100 (z akceleratorem 3D) lub Pentium 133 (bez akceleratora), 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

REALMS OF ARKANIA

Cykl Realms of Arkania, traktujący o wojnie orków z innymi rasami, doczekał się już trzech części. Ostatnio zostały one wydane w Polsce przez firmę TopWare i stąd artykuł na ten temat.

Cykl RoA oparty jest na niemieckim systemie RPG Das Schwarze Auge (Czarne oko). Osoba nie obeznana z rolplejowymi dziwactwami może oniemieć, gdy zobaczy, co proponuje gra. A proponuje przede wszystkim niewiarygodnie rozbudowany system charakterystyk bohaterów i czarów oraz dość skomplikowany sposób kreowania własnych postaci. Co gorsza, czary mają nazwy, które najczęściej z niczym się nie kojarzą. Konia z rzędem temu, kto nie znając systemu powie, do czego służą czary Ignifaxus albo Foramen czy też Somnigravis lub Respondami. Na szczęście w programie znajdziemy interaktywną pomoc, wyjaśniającą dokładnie wszelkie zawiłości.

Realms of Arkania jest cyklem prezentującym dobre, konserwatywne podejście do RPG. Nie ma tu żadnych walk w czasie rzeczywistym, tylko podział na tury, podczas których postać może atakować, rzucać czary,

Blade of Destiny

Blade of Destiny to pierwsza część trylogii o świecie Arkanii. Bohaterowie wędrują po ogromnej krainie, poszukując kawałków mapy, która po złożeniu wskaże miejsce ukrycia legendarnego miecza. W Blade of Destiny drużyna może odwiedzić setki miast i miasteczek, w których – nawiasem mówiąc – nie ma nic do roboty (mają jedynie stwarzać wrażenie, że świat gry został wykreowany dokładnie i pieczołowicie). Bohaterowie mogą zwiedzać tylko miasta i specjalne lokacje (np. lochy) – wędrówka polega na przesuwaniu się po mapie kolorowego paska.

W pierwszej części cyklu rażą przede wszystkim dziwne zasady walki. Nie dość, że bohaterowie mogą się poruszać wyłącznie ruchem wieży szachowej, to w dodatku tylko w ten sposób mogą atakować. Nawet łucznik, aby wypuścić strzałę, musi zająć pozycję na wprost wroga (a nie po skosie). Poza tą, delikatnie mówiąc, niedogodnością, autorzy wprowadzili jeszcze jeden „wynalazek". Otóż w każdej walce większość uderzeń jest niecelnych lub sparowanych przez przeciwnika. W związku z tym pojedynki trwają bardzo długo, bo nikt nikogo nie potrafi celnie uderzyć. Niestety, Blade of Destiny nie udało mi się skończyć, gdyż w pewnym momencie fabuła ślicznie się zapętliła i nie mogłem zdobyć informacji o dwóch kawałkach mapy, których mi brakowało. Jak się domyślacie, nie nastroiło mnie to przychylnie do scenarzystów.



Blade of Destiny

Sir-Tech
TopWare
Role-playing
Grafika: 40%
Dźwięk: 30%
Ogółem: 35%

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

Star Trail

Mieczyk został znaleziony, ale uwaga! Tragedia! Zaginął toporek! I to nie byle jaki, ale magiczny topór boga złodziei Phexa. Elfy i krasnoludy potykały się z sobie tylko znanych powodów i legendarny Star Trail zapodział się w zawierusze wojennej. A wredne orki tylko czekają, aby sobie bezkarnie pogwałcić, porabować i pozabijać. Grupa bohaterów będzie się starała odzyskać kamień nazywany Salamander Stone, który ma pomóc w odzyskaniu toporka.



Druga część arkańskiej trylogii ma już lepszą oprawę graficzną. Zmienił się wygląd map podczas opcji automapowania, znacznie wzbogacono też elementy scenografii. Na szczęście dla graczy, uproszczono sposób zapisywania programu, utrudniający zabawę w części pierwszej (opcja save dostępna była jedynie w świątyni). Podróż po świecie gry nadal wygląda podobnie jak w BoD, czyli „wodzimy" palcem po mapie. Dzięki opcji auto combat nie marnujemy czasu na nudne walki – możemy oglądać walkę sterowaną przez komputer lub rozstrzygnąć ją bez wchodzenia na arenę bitwy.

Niestety, twórcy gry popełnili błąd, który moim zdaniem dyskwalifikuje grę zarówno jako przygodówkę, jak i role-playing. Star Trail jest jeszcze bardziej liniowa niż Blade of Destiny. Kłopoty z pomyślnym zakończeniem rozgrywki można mieć nawet wtedy, kiedy wybierze się złą opcję dialogową! Gracze nie mogą być zachwyceni takim podejściem autorów.



Star Trail

Sir-Tech/Attic
TopWare
Role-playing
Grafika: 47%
Dźwięk: 40%
Ogółem: 30%

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

zmieniać ekwipunek, używać przedmiotów. Liczba czynności, jakie może wykonać, ograniczona jest przez liczbę punktów ruchu.

Realms of Arkania to cykl, w którym autorzy starali się przywiązywać wagę do realizmu. Bohaterowie nie są jucznymi mułami i mogą nieść tylko określoną liczbę przedmiotów o ciężarze ograniczonym ich siłą, zaś dźwigający zbyt wiele poruszają się bardzo wolno. Na polu bitwy czary często zawodzą. Odzyskiwanie punktów życia i magii nie polega tylko na tym, że kładzie się grupę do łóżka, po czym bohaterowie, jeszcze wczoraj umierający z ran, dzisiaj są wesolutcy jak szczygiełki. Oczywiście, na skutek tego gra jest znacznie trudniejsza niż większość przedstawicieli gatunku, nie mówiąc już o grach zręcznościowo-rolplejowych, jak Diablo.

Godny uwagi jest fakt, że w Realms of Arkania – chyba po raz pierwszy w grach role-playing na PC – zastosowano możliwość podzielenia bohaterów na grupy, zaś sytuacja często wymusza na nich konieczność współdziałania (na przykład jedna osoba trzyma dźwignię otwierającą kratę, a reszta zespołu przechodzi pod tą kratą).

Ostrzegam jednak, arkańska trylogia to zabawa tylko dla prawdziwych rolplejowców, lubujących się w statystykach i trudnych zagadkach. Dwie pierwsze części mają już wartość tylko muzealną i granie w nie dzisiaj ma taki sam sens, jak bawienie się trylogią Krynnu. Natomiast część trzecia broni się nawet w roku 1998, mimo wszystkich słabości i wad.

JACEK PIEKARA

SHADOWS OVER RIVA



Wojna z orkami trwa – ofensywa tych wrogich innym rasom stworzeń przybrała na sile. Niewiele pozostało na świecie bezpiecznych miejsc, jednym z nich jest wielkie portowe miasto Riva. Mieszkają w nim m.in. przedstawiciele dziwnej rasy Holberkianów, której członkowie pochodzą ze związku elfów i orków (odrażające!). Do zadań grupy należy sprawdzenie, czy Holberkianie nie zawarli sojuszu z orkami i czy nie zamierzają im pomóc w zdobyciu Rivy. Bohaterowie w Shadows over Riva przeżyją mnóstwo przygód: rozprawią się z orkami – mordercami krasnoludów, pokonają terroryzującego miasto wampira, będą uciekać z pirackiego statku, zapuszczą się do wieży maga prowadzącego okrutne eksperymenty, a nawet wybiorą się w podwodną podróż i zostaną zminiaturyzowani jak w filmie „Kochanie, zmniejszyłem dzieciaki".



Trzecia część serii Realms of Arkania pokazuje, że autorzy nauczyli się sporo na własnych błędach i starali stworzyć program trochę bardziej przyjazny dla użytkownika (o poprzednich częściach nie da się tego, niestety, powiedzieć). Shadows over Riva nie różni się od dwóch pierwszych części cyklu w sprawach związanych z kreowaniem postaci, ich charakterystykami oraz systemem czarów. Na szczęście zostały zmienione zasady walki – stała się znacznie bardziej interesująca, realistyczna i dynamiczna. Co ważne, trwa dużo krócej niż walki w Blade of Destiny, gdzie czasem można było dostać szału z nudów, obserwując jak żadna postać (licząc i wrogie, i własne) nie potrafi trafić przeciwnika. Znacznie zmniejszono również świat. Cała walka rozegra się w świetnie zaprojektowanych okolicach portowego miasta Riva, a nie w ogromnej krainie pełnej „papierowych" miast i miasteczek.

Niestety, gra ma nadal liniowy scenariusz. Co gorsza, niezastosowanie się do wymyślonej przez scenarzystów linii grozi „zablokowaniem się", i to na stałe, w grze. Może się więc zdarzyć, że jeśli zadania wykonamy w złej kolejności, to nie nastąpi sytuacja (np. nie spotkamy na ulicy osoby, z którą rozmowa „popycha" akcję), pozwalająca kontynuować zabawę. Gorzej, że biedny gracz o tym nie wie i myśli, że los bohaterów dalej spoczywa w jego rękach.

Cykl Realms of Arkania nigdy nie zachwycał grafiką, ale trzecia część jest pod tym względem dużo lepsza od dwóch pozostałych. Oczywiście daleko jej jeszcze do Stonekeepu, a nawet do Beholderów, ale wyraźny postęp już widać. Gracz otrzymuje też możliwość obejrzenia kilku całkiem sympatycznych przerywników filmowych, które, choć zrealizowane skromnymi środkami, dobrze wprowadzają w nastrój gry. Godne uznania są świetne zdjęcia postaci spotykanych w świątyniach czy sklepach. Taki zbiór portretów atrakcyjnych dziewcząt trudno znaleźć w jakiejkolwiek grze.

Shadows over Riva oferuje zabawę tylko dla koneserów gatunku i to najlepiej takich, którzy pamiętają początek lat 90. – ich na pewno nie przerazi grafika ani efekty dźwiękowe. Jednak kiedy już pogodzimy się z wadami programu, okaże się, że można przy nim spędzić całkiem miło kilkadziesiąt godzin. Oczywiście, w oczekiwaniu na grę Might & Magic 6, która zbiera właśnie rewelacyjne oceny w USA.



rozwiązania Pełne rozwiązanie gry publikujemy w TeTe na str. 51.



Shadows over Riva

Sir-Tech
TopWare
Role-playing
Grafika: 57%
Dźwięk: 45%
Ogółem: 60%

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

ACTUA SOCCER 2

Zimą roku pańskiego 1997 przyszła na świat Actua Soccer 2. Czwarta piłka nożna firmy Gremlin, kolejna próba zachwiania pozycji EA Sports na rynku komputerowych gier sportowych.

Angielski producent nigdy nie starał się szukać kompromisów między oprawą audiowizualną i grywalnością. Do swojej silnej już drużyny dokooptował kapitana reprezentacji Anglii, Alana Shereara oraz najmłodszego



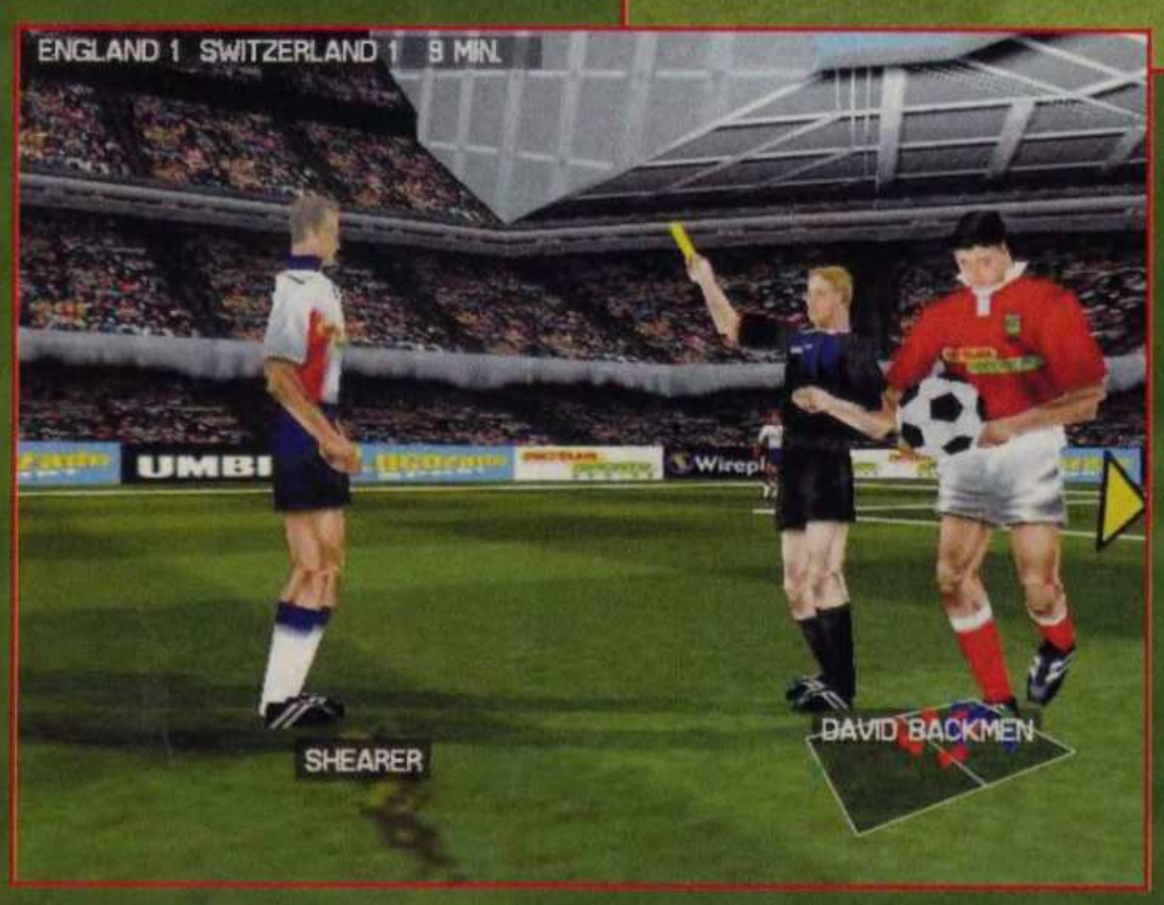


jej debiutanta, Michaela Owena, i znów poszedł na całość.

Realistycznie animowani piłkarze 64 narodowych reprezentacji i 24 wirtualne repliki stadionów to fundament oprawy graficznej AS 2. Jednak naprawdę silne wrażenie robi dopiero mecz rozgrywany w zimowej scenerii; czerwona piłka prowadzona po boisku pokrytym białym puchem, śnieg topniejący pod stopami zawodników i ich (w)ślizgi pozostawiające brązowe ślady. Równie oryginalnym i efektownym pomysłem było umiejscowienie zajęć treningowych w zalesionym parku.

W najnowszej piłce nożnej Gremlinu sterowanie zawodnikami jest proste i wygodne. Każdy szybko reaguje na rozkazy wydawane za pomocą klawiatury (klawisze kierunku + strzał, podanie, długie podanie/wślizg i sprint). Jest to bardzo istotne, gdyż gra na boisku toczy się w niesamowitym tempie, o wiele szybciej niż w FIFA 98. Piłka ekspresowo przemieszcza się spod jednej bramki pod drugą. Pomocnicy, wykorzystując zagrania po ziemi i długie podania (ich skuteczność zwiększa radar w dolnym rogu ekranu), często stwarzają napastnikom dogodne sytuacje strzeleckie. A napastnicy często je wykorzystują.

Spora liczba strzelanych bramek to wynik dwóch czynników: szybkości gry i trochę nierealnej koncepcji obrony. Wślizg jest zagraniem niezbyt skutecznym, gdyż wymaga niesamowitej precyzji. Aby za jego pomocą odebrać piłkę rywalowi, trzeba nacisnąć odpowiedni klawisz w odpowiednim czasie i odpowiedniej odległości od piłki. Dużo efektywniejsze w defensywie jest zwyczajne „wejście" w piłkarza drużyny przeciwnej. Najsłabszym ogniwem w linii obrony każdej drużyny nie są jednak obrońcy tylko bramkarz. Goalkeeperzy popełniają w AS 2 mnóstwo prostych błędów, łącznie z tym znanym z FIFA – rzucają się na piłkę i lądują z nią poza linią pola karnego (widziałem to tylko raz). Wyraźnie zawodzi Sztuczna Inteligencja.



Dzięki wspomnianej wcześniej szybkości, AS 2 świetnie sprawdza się w trybie multiplayer (do ośmiu graczy, połączonych kablem lub przez modem). Nie ma nic lepszego niż dramatyczny pojedynek z kolegą, w którym pada siedem bramek i który rozstrzygamy na swoją korzyść w ostatniej minucie dogrywki. A potem kontemplujemy zwycięski strzał, przy oklaskach widowni i zachwytach komentatorów (Trevora Brookinga i Barryego Daviesa), na automatycznie wywoływanych powtórkach. Nad niektórymi replayami warto spędzić trochę więcej czasu – oglądając tor lotu piłki, dane o dystansie, czasie i prędkości strzału, można dokładnie przeanalizować całą sytuację.

Całkowicie zmieniamy punkt widzenia, gdy to nasz przeciwnik ma okazję dogłębnie zanalizować swojego gola. Na szczęście, można osiągnąć kompromis i całkowicie zrezygnować z powtórek, omijając konieczność naciskania ESC, klawisza tak poszukiwanego w FIFA 98 w analogicznych sytuacjach.

Actua Soccer 2 to piłka nożna dla tych, którzy preferują szybkość, szukają kolejnej areny do rywalizacji z kolegami i którym zbytnio nie przeszkadza brak skuteczności obrońców i wąski repertuar zagrań specjalnych. Choć nie jest klasyczną grą zręcznościową, bardzo ją przypomina. Szybkości nie traci nawet na słabszych Pentium bez akceleratorów graficznych.

KRISTOFF



Gremlin 1997
Optimus S.A.
Sportowa
Grafika: 78%
Dźwięk: 70%

Ogółem: 75%

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

HEXEN II MISSION PACK
PORTAL OF PRAEVUS

Eidolon zginął, zło – nie. Bohaterowie powrócili do domów. Nekromanta zajął się dawnymi praktykami; Zabójca znalazł nowych klientów; Paladyn wyruszył do Septimus odbudować Świątynię Kravnosa; Krzyżowiec błąkał się po pustkowiach, szukając resztek armii Eidolona. Wkrótce jednak okazało się, że demony znalazły sobie nowego pana. Jest nim tajemniczy osobnik o imieniu Praevus. W swojej siedzibie w krainie Tulku przygotowuje nowy plan przejęcia władzy w Thyrionie. Co gorsza, uwięził dusze trzech Wężowych Jeźdźców (Serpent Riders): D'Sparila, Koraxa i samego Eidolona. Jeżeli uda mu się połączyć ich moce ze swoją, nic go nie powstrzyma. Jego siła będzie równa boskiej.

Tymczasem w opustoszałym leżu Eidolona ostre szpony zaciskają się w bezsilnej złości. Demonica (spróbujcie lepiej przetłumaczyć Demoness), jedna z najbardziej oddanych służek Eidolona, planuje pomścić Mistrza. Gromadzi w sobie moc potrzebną do zniszczenia Praevusa – bluźniercy, który śmiał uwięzić jej Pana. Nadszedł czas zemsty.

Na wstępie wyjawię coś, co może Was bardzo zdziwić (zwłaszcza, gdy zobaczycie ocenę gry). Otóż oświadczam, że nigdy nie lubiłem i nigdy nie polubię całej serii Hexena (Hexen I, II, Mission Pack). Po prostu nie przypadła mi do gustu. Nie podoba mi się, że każda postać dysponuje tylko 4 rodzajami broni – to mało. Nie przekonuje mnie argument, że w Quake'u też używa się najwyżej 4. Nie podoba mi się pomysł walki bronią białą, tak samo jak siekierą w Quake'u, zwłaszcza że większość postaci wyposażona jest właśnie w broń białą. Pomińmy milczeniem tryb multiplayer, który w ogóle nie powinien się pojawić. Ale trzeba pamiętać o jednym – jest wielka rzesza graczy, którzy serię Hexena uwielbiają. Dlatego muszę odłożyć na bok swoje uprzedzenia i ocenić grę tak, jak na to zasługuje.

Scenariusze wszystkich części Hexena prezentują się doskonale. Nie mam tu na myśli historyjki wymyślonej na potrzeby gry, bo wiadomo, że każdy przeciętnie uzdolniony Mistrz Gry może wymyślić taką samą albo sto razy lepszą. Chodzi o to, jak rozwija się sama gra. Silnie rozbudowany wątek przygodowy to bardzo po-



zytywny trend w FPP. Gracze wyrośli już z epoki, kiedy wystarczał karabin i setki hitlerowców na celowniku. Teraz potrzebna jest również strawa dla mózgu. Pod tym względem nie ma chyba gry FPP tak rozbudowanej jak Hexen II (pomijając System Shock). Portal of Praevus kontynuuje chlubną tradycję.

Gra nadal wypełniona jest zagadkami i w pewnych momentach można się nieźle zaciąć. Jak zwykle kolejne poziomy są ze sobą połączone – można więc do woli wracać do już znanych miejsc w poszukiwaniu jakiegoś przedmiotu, który pomoże w rozwiązaniu kolejnej zagadki. Zwróćcie uwagę, że to właśnie Hexen wprowadził na rynek taki model gry; Quake II jest zbudowany w ten sam sposób.





W Portal of Praevus pojawia się nowa postać, czerwonoskóra Demonica. Tradycyjnie wyposażona jest w cztery typy broni; można zwiększyć ich siłę, zdobywając punkty doświadczenia (kolejna cecha Hexena, która mi się podoba). Podstawowa broń Demonicy to strzały energii (Blood Fire) – jest to więc druga (obok Nekromancera) postać od początku dysponująca bronią dalekiego zasięgu. Niestety, Blood Fire nie jest zbyt silny – na poziomie Hard jednego zwykłego pająka trzeba trafić około 10 razy. Problem pojawia się, kiedy atakują cztery. Podczas gry można zdobyć Acid Rune (strzały kwasem – dobre do gaszenia ognia), Firestorm (typowy fireball – nieźle działa z Tome of Power) oraz Tempest's Staff – potężną różdżkę magiczną strzelającą błyskawicami. Użyta razem z Tome of Power zmienia trochę działanie i staje się jeszcze potężniejsza.



Absolutnym arcydziełem jest konstrukcja nowych poziomów. Projektanci z Ravena udowodnili, że American nie jest jedyną osobą na świecie, która potrafi robić ładne mapki.

Jednak, pomijając doskonale przygotowane poziomy, grafika nie jest najlepsza. Widać gołym okiem, że engine Quake'a już się bardzo zestarzał. Brak kolorowego oświetlenia, potwory strasznie kanciaste, eksplozje ŻAŁOSNE (zwłaszcza efekty towarzyszące strzelaniu z Firestorma i Tempest's Staff). Mogło być lepiej. Oprawa dźwiękowa jest... quake'owa. Bardzo przypomina to, co słychać we wszystkich innych grach wykorzystujących engine id Software. Dużo lepsza jest muzyka zapisana w formacie audio – klimatem idealnie pasuje do gry.

Portal of Praevus jest doskonałym dodatkiem do Hexena II. Wszystko, co było dobre w oryginale, znajduje się w Mission Packu. Szkoda tylko że od strony technicznej gra wygląda nie najlepiej. Cóż – mnie nie zafascynowała, ale każdy miłośnik Hexena znajdzie w niej dokładnie to, czego szukał. Aha, i jeszcze jedno – niestety Portal of Praevus wymaga pełnej wersji Hexena II, zainstalowanej na HD.

ZOOLTAR



Activision/Raven 1998
L.E.M.
3D
Grafika: 65%
Dźwięk: 70%
Ogółem: 85%

Wymagania sprzętowe: Pentium 100, 16 MB RAM

recenzje GAMBLER

SAM PISZĘ

Czy Śpiąca Królewna może uczyć ortografii? W czasach pana Perrault, autora bajki, rzecz była nie do pomyślenia – królewna z pewnością sama się jeszcze uczyła i to nie wtedy, gdy była śpiąca. W naszym zwariowanym świecie nawet ucząca królewna jest możliwa. Tym bardziej, że została zaprzęgnięta do nauki w tak zgrabny sposób.

Program Sam piszę przeznaczono dla 7–11-latków mających problemy z pisaniem. Ci młodsi z pisaniem w ogóle, ci starsi – z pisaniem poprawnie. Wydawałoby się, że w tym pierwszym przypadku pomoc komputera na niewiele się zda. I racja, bez kartki i długopisu się nie obejdzie (inaczej ćwiczenie pisania liter nie miałoby sensu).





Program wyręcza nas w pokazywaniu w nieskończoność kolejności ruchów przy pisaniu poszczególnych liter. Komputer jest cierpliwy, papier też. Najmniej cierpliwy element, rodzic, zostaje niemal wyeliminowany z gry.

Pomysł programu jest dość prosty: w oparciu o jeden tekst, bajkę o Śpiącej Królewnie, stworzono wiele zabaw językowych. Dodajmy zresztą, że nie tylko językowych, choć te ze zrozumiałych względów przeważają. Znaleźć tu można – oprócz bajki ze słowniczkiem trudniejszych wyrazów – labirynt, rebus, zgadywankę i krzyżówkę. Z poważnych testów młodego odkrywcę ortografii polskiej czeka quiz, sprawdzian i najprawdziwsze dyktando.

Wszystkie elementy edukacyjne połączono umiejętnie z grą, kolorowankami, opatrzono rymowankami. Program nie nudzi, choć temat z pewnością nie jest dla maluchów pasjonujący. Nawet jeśli dziecko beznadziejnie napisze dyktando, program zachęca go do wysiłku, choć, dalibóg, jako czynnik motywacyjny przydałby się tradycyjny kawałek wyprawionej świńskiej skóry. Komputer na szczęście nie zdradza emocji.

Propram Sam piszę z pewnością nie zastąpi szkoły czy rodziców przy nauce pisania. Pokazuje jednak, że nauka nie musi być nudna, sztampowa i polegać na wkuwaniu słówek. Nauka na żywym tekście ilustrowanym kolorową grafiką z pewnością nie tylko wpłynie na szybsze przyswajanie wiedzy polonistycznej, ale i poprawi zdrowie psychiczne.

PAŁCJUSZ



Albion 1998

Edukacyjna

Ogółem: 70%

Wymagania sprzętowe:
486DX2/80, 16 MB RAM,
CD-ROM 2×, Windows 3.1 lub 95

TATRY - GÓ

Program o tym ekspansjonistycznym tytule bynajmniej nie traktuje o planach zawłaszczenia części Tatr, która do Polski nie należy. Jest to po prostu multimedialny przewodnik. I to nie byle jaki!



Po pierwsze, rzadko się zdarza (choć na szczęście coraz częściej), że Polacy robią dla Polaków przewodniki po Polsce, jej skarbach kultury i miejscach urzekających pięknem krajobrazu, flory i fauny. To dowód, że nie wszyscy stracili wiarę w nasz rynek. Przy ocenie programu odwaga wydawcy jest jednak wartością pomijalną. Liczy się zawartość merytoryczna, aktualność i wykonanie programu, a to są mocne strony przewodnika Tatry – góry polskie.

Z menu zaaranżowanego na wzór góralskiej chaty możemy się przenieść do informacji ogólnych. Znajdziemy tam wiadomości o rzeźbie terenu, klimacie, florze i faunie. Są tam także podstawowe informacje o regionie, stanowiące w istocie wirtualny skansen, w którym odwiedzający pozna historię, budownictwo, gwarę, strój, taniec i muzykę Podhala.

Poznawszy nastrój okolicy, można pomyśleć o wyprawie w góry. Przygotowując się do niej, podejmujemy decyzję, czy chcemy zakosztować wspinaczki (również wypraw speleologicznych), czy narciarstwa. Oba działy zostały rozwinięte w przewodniku – prezentują historię tych dwóch dyscyplin, ekwipunek i najlepsze miejsca do ich uprawiania.



Sama wyprawa palcem po mapie jest wyjątkowo prosta i przyjemna. Oprócz dość dokładnie omówionych szlaków, możemy obejrzeć statyczne panoramy Tatr w rzucie izometrycznym oraz dynamiczne animacje pokazujące doliny i niektóre masywy górskie. Rysunki

LEKSYKON POLSKICH FILMÓW FABULARNYCH

Leksykon polskich filmów fabularnych nie jest programem nowym, ale jeśli wszystko pójdzie dobrze to pod koniec roku ukaże się wersja zaktualizowana. Dlaczego zatem o nim piszemy? Bo obok 1316 polskich filmów z lat 1916–1996 nie można przejść obojętnie.

Zwolennicy Cinemanii mogą być nim rozczarowani. Ani efektownej oprawy graficznej, ani esejów przybliżających rozwój polskiego filmu i jego najwybitniejsze postacie. Jednak nikt czytający tytuł programu nie powinien poczuć się oszukany. Leksykon obiecuje „mówienie" o polskich filmach i robi to. Do tego dość skrupulatnie.

Na opis każdego filmu składają się dwie części. W pierwszej znalazły się nazwiska najważniejszych ludzi zza kamery (reżyseria, scenografia, zdjęcia, muzyka) oraz aktorów z wyszczególnionymi rolami. Wymieniany jest producent, a także data i miejsce premiery. Druga część to streszczenie głównych wątków filmu zakończone lakoniczną, jedno- lub dwuzdaniową oceną.

Ilustrację stanowią czarno–białe zdjęcia (z grubsza po jednym na opis) i fragmenty filmów. Filmów jest bardzo mało, ale to nie jedyny powód, że strona prezentacyjna jest dość uboga. Nie uwzględniono w Leksykonie muzyki, która przecież w wielu filmach była znakomita.



Brak miejsca na płycie czy pieniędzy? A może zbytnie przywiązanie do książkowej edycji Leksykonu, na której oparte zostało wydanie multimedialne? Choć z drugiej strony, fragmentów filmów w książce nie było... Nieważne. W każdym razie nie posłuchamy sobie zbyt wiele.

Zaletą multimedialnej książki jest możliwość szybkiego wyszukiwania informacji. System zastosowany w Leksykonie jest precyzyjny, ale z szybkością i wygodą nie ma wiele wspólnego. Opiera się na szeregu filtrów, które w miarę wpisywania kolejnych danych ograniczają zbiór interesujących użytkownika dzieł. Nie ma kłopotu, gdy trzeba wybrać jeden z kilkunastu gatunków filmowych. Jeśli jednak chce się znaleźć zbiór filmów, w których grał aktor o nazwisku na literę „K", trzeba poświęcić sporo czasu na dojechanie do żądanego nazwiska (nie ma paska do swobodnego przewijania listy).



Leksykon polskich filmów fabularnych trzeba wysoko ocenić pod względem merytorycznym. Jest to jedyna tak duża baza polskich filmów. Jednak, ze względu na ascetyczną oprawę, łatwiej trafi do starszego odbiorcy, a drobne niedoróbki interfejsu aż proszą się o poprawę.

Mam nadzieję, że umieszczone w nim informacje staną się podstawą polskiej odmiany Cinemanii. Może nie tak efektownej jak oryginał, ale zawierającej prócz opisów filmów całą otoczkę informacyjną, co pozwala ją nazwać kompendium wiedzy o polskiej kinematografii. A że dużo będzie przy tym pracy? Nie wierzę, by przy Leksykonie było mało.

PAŁCJUSZ

Leksykon polskich filmów fabularnych

Wiedza i Życie/Vulcan Media 1997
Windpol
Leksykon
Ogółem: 72%

Wymaganie sprzętowe:
486, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 3.1, 95 lub NT

GÓRY POLSKIE

uzupełniono licznymi zdjęciami (podział na scenerie zimowe i letnie) i filmami. Te pierwsze są przyzwoitej jakości. Wiele panoram opatrzono informacją, jakie szczyty i przełęcze znalazły się na zdjęciu. Za to filmy, moim zdaniem, są najsłabszą częścią programu. Krótkie, mało konkretne, kręcone „z ręki", nie niosą właściwie żadnej informacji, za to zajmują sporo miejsca na płycie.

Filmy są jednak jedynym grzechem twórców programu. Zaś zalet jest wiele: zgrabnie podzielone informacje znajdujące się w systemie czytelnych menu, dokładne informacje o zakwaterowaniu, gastronomii, rozrywkach czekających po powrocie ze szlaku, uzupełnione planem Zakopanego i, oczywiście, prosty system wyszukiwania zawartych w przewodniku informacji. Słowem wszystko, co potrzebne turyście.



Wielе jeszcze wody w rzekach upłynie, zanim turyści zaczną chodzić po górach z notebookami, ale już teraz przed wyjazdem z pewnością warto zajrzeć do multimedialnego przewodnika. Oszczędzi to czasochłonnego szukania informacji na miejscu. W końcu nie po to jeździ się w Tatry.

PAŁCJUSZ

GÓRY POLSKIE TATRY

Albion 1998
Przewodnik
Ogółem: 88%

Wymagania sprzętowe:
486DX2/80, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 3.1 lub 95

hardware GAMBLER

Voodoo² – czy warto?

W poprzednim numerze przedstawiłem pierwsze informacje o układzie Voodoo², którego możliwości zaprezentowały oddane nam do testów dwie karty Monster 3D II. O kilku kwestiach nie zdążyłem jednak napisać.

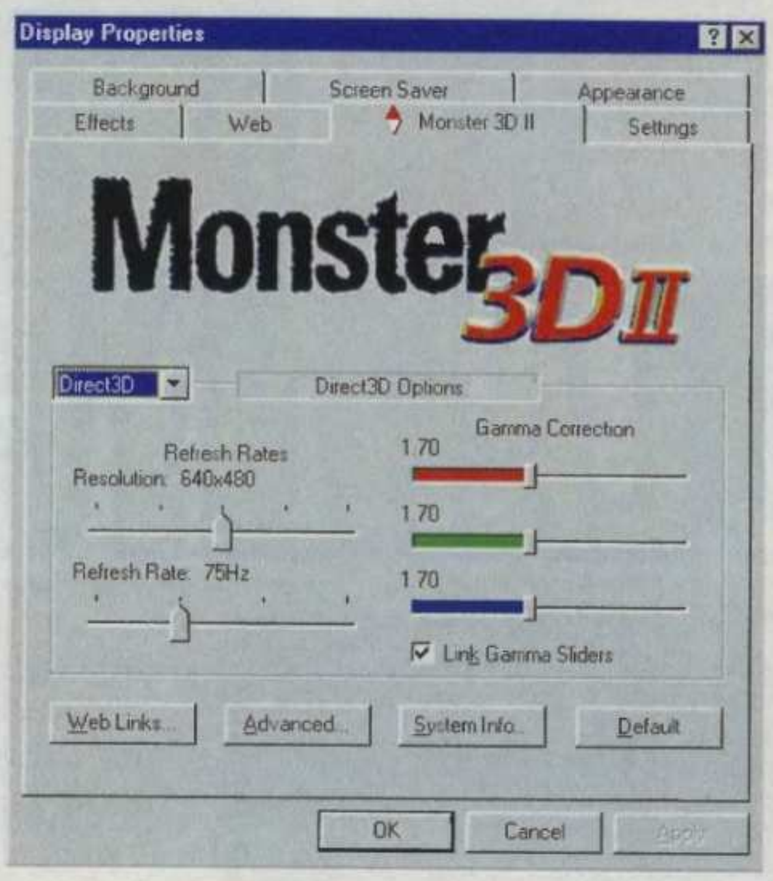
(Nie) jest (aż tak) różowo

O Voodoo² napisałem same dobre rzeczy, trzeba jednak spojrzeć prawdzie w oczy – układ nie jest dokładnie taki, jak obiecywała firma 3Dfx. Chodzi mi przede wszystkim o jego niekompatybilność z Voodoo (chociaż jeszcze kilka miesięcy temu firma 3Dfx podawała w informacjach prasowych, że Voodoo² będzie z „jedynką" zgodny w 100%). Producent najpopularniejszego akceleratora 3D po raz wtóry zawiódł swoich klientów, bowiem także Voodoo Rush, który pojawił się w kilka miesięcy po Voodoo, nie jest kompatybilny z tym układem (zatem ja oświadczam Czytelnikom Gamblera: mój odtwarzacz



CD jest kompatybilny z Sony PlayStation; dyski z PSX pasują, tylko... gry nie działają).

Dla Voodoo powstały dotychczas setki gier, z których dziesiątki działają w DOS, zaś pozostałe w Windows 95. Te ostatnie będą działały na Voodoo² poprawnie. Nie zamierzam twierdzić, że gry dosowe wcale nie pracują, bowiem można je uruchomić. Jednak nie prezentują się tak jak powinny. Kolory mają zupełnie pomieszane – wszystko w różowo-niebieskich barwach, więc gry na nowym akceleratorze, który kosztował ponad 1000 zł, wyglądają jak na karcie graficznej CGA sprzed piętnastu lat. Sprawdziłem to na trzech grach dosowych – Descent 2, Carmageddon oraz Tomb Raider – efekt był dokładnie taki sam. Żeby te gry działały np. na



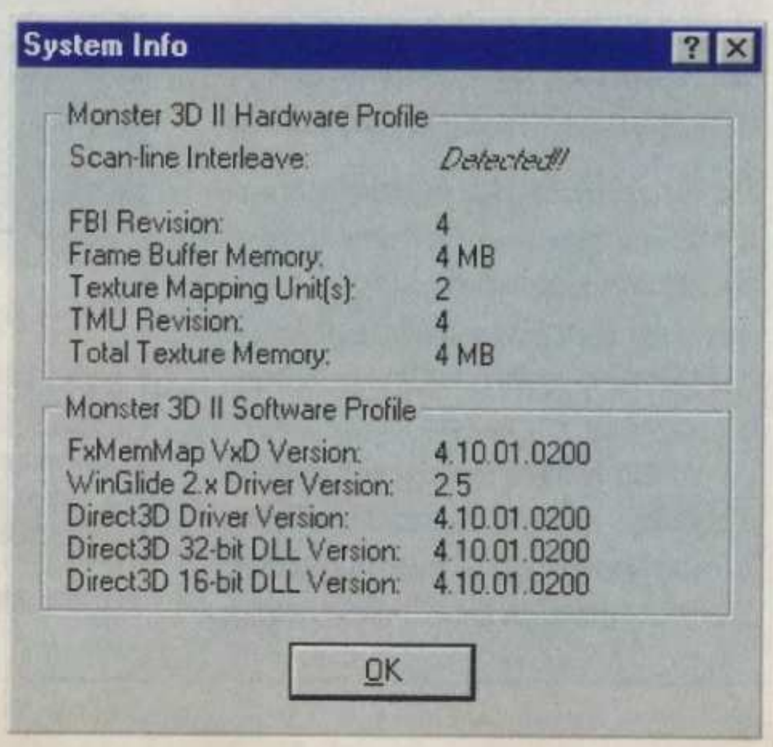
karcie Monster 3D II, muszą być dla nich napisane zupełnie nowe patche (poprawki).

Z własnego doświadczenia mogę jednak wysnuć wniosek, że takie patche dla wielu gier już nigdy nie powstaną. Miejmy nadzieję, że zostanie napisanych chociaż kilka dla znanych tytułów. Dopóki jednak nie będą dostępne w Internecie, miłośnikom pierwszego Tomb Raidera i podobnych gier radzę się wstrzymać z zakupem „Potwora Dwa".

SLI – rozjechane linie

Bogacze, którzy mają zamiar kupić dwie karty z procesorami Voodoo², także nie będą zbyt zadowoleni. Dwa akceleratory pracujące w trybie SLI dają rzeczywiście niezły efekt, jednak zastosowane w nich rozwiązanie (opisywane miesiąc temu) – przeplatanie linii parzystych i nieparzystych – daje ujemne efekty wizualne.

Objawem tego jest rozjeżdżanie się obrazu na sąsiadujących ze sobą liniach. Widać to dość wyraźnie nawet przy powolnych ruchach. W Quake'u II wystarczy przyjrzeć się dokładnie krawędzi ściany i jednocześnie, za pomocą myszy, powoli spojrzeć w bok. Rozjeżdżające się linie najlepiej widać w rozdzielczości 1024×768, choć w niższych trybach graficznych ten niemiły efekt także występuje.



Czy warto?

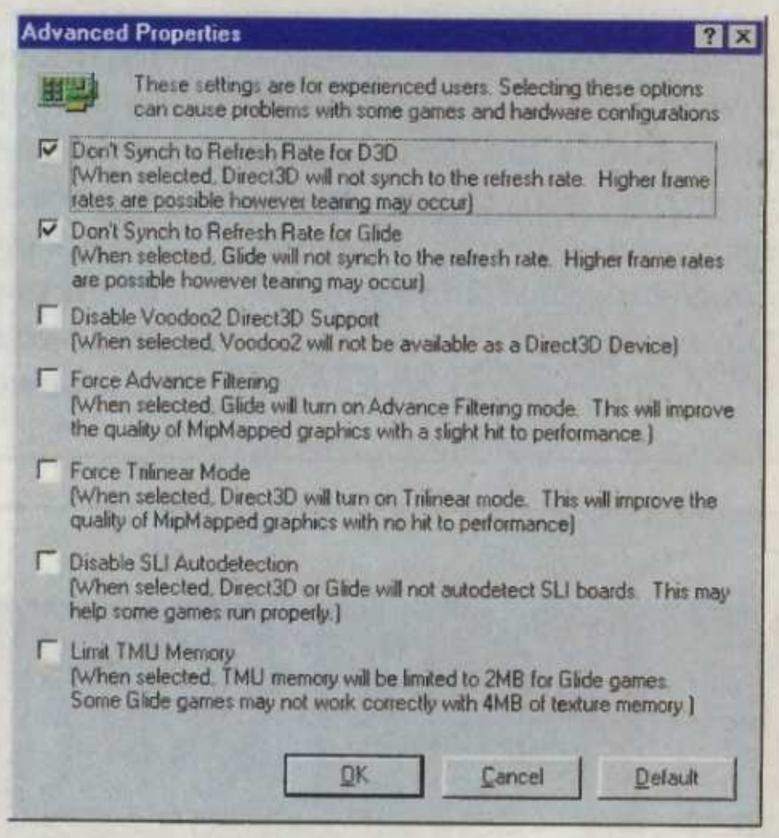
Opisane wady to na razie jedyne, które zauważyłem. Prawopodobnie nie znajdę ich już więcej, a jeśli, to nie będą aż tak ważne. Nie ulega poza tym wątpliwości, że Voodoo² to najszybszy akcelerator grafiki przestrzennej przeznaczony do zastosowań domowych. Producenci nowych gier na pewno zadbają, aby ich produkty wyglądały na kartach z chipsetami firmy 3Dfx jak najlepiej.

Firma 3Dfx zawiodła jednak miliony ludzi, którzy jej zaufali. Zatem ja rozglądam się za kością innej firmy – może będzie to RIVA TNT NVIDII lub MGA-G200 Matroxa. Voodoo² nie kupię – dla starych gier zostawię poczciwą „jedynkę".

Stary Voodoo – wreszcie dostępny

Fakt pojawienia się na rynku Voodoo² przyniesie także niewątpliwe korzyści mniej zamożnym graczom, których nie było stać na zakup akceleratora 3D. Ceny starych Monsterów i innych kart bazowanych na Voodoo spadną jeszcze bardziej, więc alceleratory staną się dostępne dla szerokiego grona użytkowników pecetów. Będzie okazja odmłodzić trochę swoje maszyny.

Stary Voodoo jest wciąż na tyle szybki, że znakomicie nadaje się do akcelera-



cji większości obecnych gier. Tak więc posiadacze kart bazowanych na kościach firmy 3Dfx zastanówcie się, czy warto wydawać mnóstwo pieniędzy na coś, czego przez najbliższe miesiące nie wykorzystacie (któż rozróżni gołym okiem 30 fps od 70 fps?). Dopiero następne gry (np. Quake III) lepiej wykorzystają moc Voodoo².

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

PS Test karty Diamond Monster 3D II wyposażonej w chip Voodoo² opublikowaliśmy w poprzednim numerze Gamblera.

Cena z VAT 129,00 zł

THE FEEBLE FILES

- prześliczna, renderowana grafika
- wielowątkowy scenariusz
- tysiące różnych lokacji
- wysoki stopień trudności gry

4 CD

Cena z VAT 49,90 zł

Simon the Sorcerer II

Klasyka przygodówek.

Staw czoło złemu, diabelskiemu władcy baśniowej krainy wcielając się w postać młodego czarodzieja Simona.

ADVENTURE SOFT

Coda

Wyłączny dystrybutor:
CODA, Warszawa, ul. Smulikowskiego 4B/4
tel. (0-22) 826-33-11

Programy dostępne w sprzedaży wysyłkowej: tel. (0-60) 210-11-22

Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

KARPATY
ul. Rynek 14
38-200 Jasło

MULTIMEDIA SZOP
ul. Matejki 18
35-064 Rzeszów

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

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

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

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

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

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

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

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

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

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

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

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

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

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

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

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

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

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

Rescom
ul. 10 Lutego 23
81-364 Gdynia

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

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

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

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

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

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

INFOLAND
pl. Wolności 15
19-400 Olecko

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

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

IP Wieluń
ul. Kaliska 5
98-300 Wieluń

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

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

DIGITEL
ul. Cechowa 22
43-300 Bielsko–Biała

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

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

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

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

MASTER
ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik

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

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

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

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

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

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

Miasto Freeport ogarnęła fala przemocy, bezpośrednio związana z przeklętym narkotykiem zwanym U-4. Ludzie zaczęli znikać w tajemniczych okolicznościach, a ulice opanowały mutanty. Źródła podają, że SinTEK Industries i jej zabójcza pani prezes Elexis Sinclaire mają jakiś związek z całym tym szaleństwem.

Będąc najwyższej klasy pracownikiem ochrony, do Ciebie właśnie pułkownika Johnie R. Blade należy zbadanie sprawy i zdemaskowanie czegoś lub kogoś odpowiedzialnego za zaistniały HAOS.

ritual™ entertainment
www.ritual.com

Windows®95/NT
CD-ROM

ACTIVISION®
www.activision.com



W samym centrum akcji

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



Broń, jakiej jeszcze nigdy nie widziałeś.

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



Niezwykle interaktywne środowisko

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



Prawdziwa uczta dla wielu graczy

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



LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

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

Widzisz tylko to, co chcesz zobaczyć

Felieton GAMBLER

Na gorąco o Gambleriadzie

Widziane z Zacisza

Na gorąco, bo inaczej się nie da – nowa lokalizacja targów to kompletny niewypał, zwłaszcza w dzień upalny i słoneczny. Po pierwsze, hala nie ma żadnej wentylacji, po drugie, hala nie ma żadnej wentylacji, było też jakieś po trzecie, ale wyparowało mi z głowy w upale, jaki panował w hali... Światła słonecznego, świecącego prosto w monitory i utrudniającego uczestnikom turniejów redakcji Gamblera grę, też nie dało się wyeliminować, bo nie było gdzie przenieść areny. Tak więc żałość wielka i ogólny smutek. Jedyną pociechą w całej historii jest fakt, że to nie Gambleriada ma problem z lokalizacją, ale Warszawie brak sensownych hal na organizację podobnych imprez. Wszystkie targi walczą z tym kłopotem.

Połaziłem po Gambleriadzie w niedzielę, obserwując, co dzieje się na stoiskach i poza nimi, pogadałem też z większością dystrybutorów. Z tych rozmów i obserwacji wynika jedno – wiosenne targi gier to lekka przesada, takie dożynki po prawdziwych świątecznych żniwach. Nie bez kozery ECTS w Londynie zrezygnował z wiosennej edycji – okazała się mało interesująca zarówno dla publiczności, jak i dla wystawców. W Polsce sytuacja jest o tyle gorsza, że część firm handlujących grami stara się wystawiać na targach w Poznaniu, więc nadszarpują swój promocyjny budżet wiosenny, a tu jeszcze Gambleriada. Zresztą, fakty mówią za siebie – w ciągu trzech targowych dni odbyły się bodajże trzy konferencje prasowe, czyli tyle, co w jednym dniu targów jesiennych. Zdaje się też, że zyski organizatorów są takie sobie.

Dodatkowym utrudnieniem jest sytuacja na rynku – wszyscy jak jeden mąż mówią o tym, że sprzedaż spadła. Niektórzy zawodowi pesymiści narzekali na rynek i na sprzedaż od zawsze, jednak teraz nawet dotychczasowi optymiści kręcą nosem. Takiej zapaści w sprzedaży gier jeszcze nie było. Tylko jeden z moich rozmówców stwierdził, że – póki co – da się jeszcze z tego rynku co nieco wyciągnąć, więc będzie się go trzymał. Reszta narzekała i narzekała (ale nie pakowali się, handlować będą dalej). Pytanie, kto pierwszy odważy się wyłamać ze stawki i stwierdzi: „nie wystawiam się na wiosennej Gambleriadzie, bo mi się nie opłaca"? Presja obecności na targach jest dość duża (nieobecni nie mają racji, to po pierwsze, po drugie, nieobecni na targach w domyśle nie mają pieniędzy – a nawet jeśli twierdzą, że mają, patrz po pierwsze). Nie zdziwię się jednak, jeśli po Gambleriadzie jesiennej ktoś zapowie: „na wiosnę mnie tu nie zobaczycie, do zobaczenia za rok".

Kiedy już wyszedłem na świeże powietrze i trochę ostygłem, zacząłem się zastanawiać, czy przypadkiem tej sytuacji nie rozwiązałaby zmiana formuły targów? Zamiast wynajmować halę, urządzić kiermasz na świeżym powietrzu albo zrezygnować z części handlowej, a skoncentrować się na turniejach i imprezach towarzyszących? Koszty mniejsze, zabawa i tak duża, targi są, kłopotu nie ma? O rozwiązaniu tak drastycznym jak rezygnacja z Gambleriady wiosennej na razie nie piszę, choć – kto wie? Może dałoby się wtedy podnieść rangę targów jesiennych i zaprosić do udziału wiele firm spoza Polski, tworząc tanią alternatywę dla targów ECTS? To już bardzo daleki strzał i niezbyt realny, ale jak wiadomo, kto nie ryzykuje, ten nie jedzie. Co i przedkładam różnym odnośnym, tytułem przemyślenia w warunkach bardziej niż targi przychylnych dla wyższych czynności mózgowych.

Nacz. w st. spocz.

- GRY
- AKCESORIA

- WYMIANA GIER
- GRY UŻYWANE

- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

656,- PlayStation

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

Nintendo 64

699,-

PC GRY

Programy edukacyjne użytkowe, słowniki, encyklopedie



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



10 ZŁ

PRZESYŁAJĄC KUPON DO 31.07.98
OTRZYMASZ 10 ZŁ BONIFIKATY
NA ZAKUPIONE PROGRAMY

GAMBLER 07/98
PROMOCJA WAŻNA DO 31 LIPCA 1998

10 ZŁ

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

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



LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

tete

UKAZUJE SIĘ RAZ W MIESIĄCU

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY

DISKEDITOR DREAM TEAM 44
Adrenix 44
Descent to Undermountain 44
Forsaken 44
Warhammer: Dark Omen 45
GILDIA RPG 46
KLUB 3D 48
EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 49
KS GAMBLER 50

ROZWIĄZANIA
The Feeble Files (PC) - cz. 1 55
Legacy of Time (PC) 51
Reah (PC) - rozwiązanie minimum 55
Shadows over Riva (PC) 51
StarCraft (PC) 53
T&T 54
Anno 1602 (PC) 54
Deadlock 2 (PC) 54
Jazz Jackrabbit 2 (PC) 54
MechWarrior: The Titanium Trilogy (PC) 54
Motorhead (PC) 54
Mysteries of The Sith (PC) 54
Pandemonium 2 (PC) 54
Wing Commander: Prophecy (PC) 54
Reakcje Redakcji 56

Wykorzystaj urlop na zerwanie z graniem

Minister zdrowia i opieki społecznej ostrzega: granie powoduje krótkowzroczność i garba, tudzież przykurcz mięśni pasa barkowego.

Witajcie w pierwszym wakacyjnym wydaniu TeTe, gazetki dla wszystkich podejrzanych typów... eee, znaczy, dla wszystkich zawodowych graczy. „Zawodowy gracz" to takie zwierzę, które po pierwsze - żeby żyć, oprócz jedzenia, picia i spania potrzebuje dawki grania; po drugie - co z powyższego wynika, gra nawet na urlopie czy wakacjach (a jak nie ma dostępu do komputera, to chodzi na automaty) i po trzecie - MUSI zawsze wygrywać. Jednym słowem: psychopata.

W tym numerze los okazał się łaskawy dla maniaków przygodówek i gier role-playing. Dla tych pierwszych mamy bogaty wybór rozwiązań: Feeble Files, Reah, Legacy of Time oraz Shadows over Riva (w końcu sporo tam elementów przygodowych). Dla tych drugich - TRZY kolumny Gildii i... rozwiązanie Shadows over Riva (w końcu to przede wszystkim „rolplej").

Klub EKG został wprawdzie okrojony do jednej kolumny, ale w ramach rekompensaty oferujemy strategom zestawienie jednostek do StarCrafta. Z kolei zwolennicy FPP dostają porcję kodów do Unreal. Taa... o kimś zapomniałem? A, symulotnicy! Wasz klub znowu się nie ukazał. Za mało materiałów, chociaż Zgred Killer czekał na listy dłużej niż przewiduje ustawa. To ostatnia chwila, żeby wyjść z tego korkociągu/poślizgu - ziemia/drzewa już blisko...

Zgredaktor

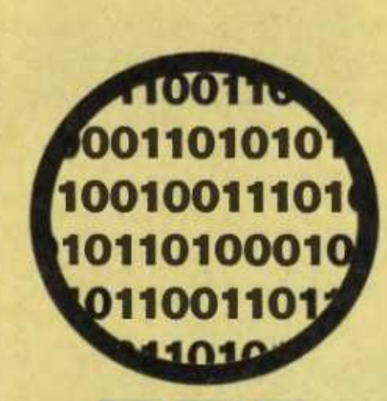
Spec Ops (PC)

Jeśli przeniesiesz plik **savedata.txt** z katalogu z grą (w bezpieczne miejsce), uzyskasz dostęp do wszystkich misji.

Podczas misji naciśnij jednocześnie klawisze Alt + Shift + V. Wśród niesionych przez rangera przedmiotów powinien pojawić się **Viewfinder**. Wybierz go - od tej chwili Twój ranger jest nieśmiertelny. Uwaga: zegar przestawia się przy tym na 9:59.

Unreal (PC)

Kody do wstukania w czasie gry:
ALLAMMO - 999 amunicji.
FLY - latanie.
GHOST - przechodzenie przez ściany.
WALK - kasuje efekt FLY i GHOST.
GOD - God Mode.
SUMMON [nazwa] - dostajesz broń lub przedmiot. Przykłady:
SUMMON EIGHTBALL
SUMMON FLAKCANNON
SUMMON NALI
SUMMON SKAARJWARRIOR
PLAYERSONLY - zatrzymuje upływ czasu.
OPEN [nazwa_mapy] - ładuje mapę. Przykład: OPEN DM1
BEHINDVIEW 1 - widok z zewnątrz.
BEHINDVIEW 0 - widok FPP.
FLUSH - użyj tego, jeżeli z grafiką dzieją się dziwne rzeczy.



POPRAWKI

Adrenix

Interesuje nas plik **GAME?.SAV** z podkatalogu **SAVE.** Niestety, informacje o broni zmieniają swoje położenie w zależności od tego, kiedy i gdzie zapisaliśmy stan gry. Mam nadzieję, że podana tu procedura będzie działała w każdym przypadku - u mnie okazała się skuteczna dla wszystkich save'ów.

Szukamy ciągu znaków **DirectPlayer**. Potem przyjmujemy, że pierwsza litera tego ciągu ma offset +00h.

Jeżeli wpiszemy FFh pod offset +134h (czyli 308 liter za D), będziemy mogli skorzystać z każdej broni - jeśli tylko mamy odpowiednią amunicję. Aby ją dopisać, korzystamy z tabelki:

Broń nr 1	+154h	Broń nr 6	+144h
Broń nr 2	+164h	Broń nr 7 i 9	+168h
Broń nr 3	+15Ch	Broń nr 8	+150h
Broń nr 4	+14Ch	Broń nr 0 (10)	+148h
Broń nr 5	+160h		

Maksymalna wartość dla każdej broni to FF FFh.

Dodatkowo można sobie udostępnić każdy poziom prostą metodą zmiany nazw plików. Po prostu kopiujemy plik **Mxx.CAN** (gdzie **xx** zawiera się w przedziale od 2 do 25) na plik **M1.CAN** (najlepiej przegrywając go wcześniej do jakiegoś innego katalogu - tak na wszelki wypadek) i rozpoczynamy nową grę. Oczywiście, gdy skończymy pierwszy poziom, gra będzie kontynuowana na „zwykłym" poziomie nr 2.

Don Johnson



Descent to Undermountain

Patrz także: 05/98, 06/98.

PRZEDMIOTY

Oto druga część tabelki z poprzedniego miesiąca, z listą najważniejszych, dostępnych w grze przedmiotów. Dla przypomnienia: jeżeli chcemy mieć dany przedmiot w drugiej przegródce, wpisujemy pierwszy ciąg liczb pod offset 1A0h, drugi pod 1AAh, natomiast liczbę przedmiotów tego typu w przegródce (2 bajty) - pod offset 1A8h. Kolejne przegródki mają offsety zwiększone o +10h. Pierwsza przegródka zawiera zwój z aktualną misją, opisany dalej w tej poprawce.

Aha, pod offset 180h należy wpisać łączną liczbę posiadanych przedmiotów.

Ubrania, klucze, napoje, łuki itp.

Ankh	10 0E B5 FF 09 5F 0Eh	00 00 00 00 01 00h
Apprentice Lockpicks	10 0D A4 20 09 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Assembled Spider	10 19 C3 FF 09 5F 21h	01 00 00 00 01 00h
Banegem	10 67 81 FF 09 5F 00h	01 83 01 00h
Belt	10 07 99 FF 09 5F 03h	00 00 00 00 01 00h
Black Key	10 42 B3 FF 09 5F 06h	01 00 00 00 01 00h
Boots	10 08 9C FF 09 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Bronze Key	10 33 AD FF 09 5F 0Eh	01 00 00 00 01 00h
Cloak	10 06 96 FF 09 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Crossbow	10 5B 1A 04 0D 43 08h	00 00 00 00 01 00h
Crossbow +1	10 61 1B 04 0D 43 0Fh	00 00 00 00 01 00h
Cursed Scroll	10 6A 84 FF 09 5F 1Ah	01 00 00 00 01 00h
Diamond	10 03 82 FF 09 5F 07h	00 00 00 00 01 00h
Gauntlets	10 09 9E 05 09 5F 05h	00 00 00 00 01 00h
Gem of Curing	10 02 81 FF 01 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Gold Bell	10 01 4F FF 01 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Gold Key	10 1B A5 FF 09 5F 0Ch	01 00 00 00 01 00h
Golden Key	10 2F AB FF 09 5F 15h	01 00 00 00 01 00h
Journeyman Lockpicks	10 0B A2 20 09 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Kossuth Ruby	10 69 81 FF 09 5F 1Eh	01 00 00 00 01 00h
Lantern	10 00 4E FF 09 5F 07h	00 00 00 00 01 00h
Lockpicks	10 0A A1 20 09 5F 05h	00 00 00 00 01 00h
Long Bow	10 5A B7 04 0B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Long Bow +1	10 5E 15 04 0B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Long Bow +2	10 5F 15 04 0B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Long Bow +3	10 60 15 04 0B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Mykrul's Wand	10 0F B8 FF 09 5F 11h	01 00 00 00 01 00h
Orb of Insight	10 65 B9 FF 09 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Potion of Agility	10 48 85 FF 01 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Potion of Curing	10 02 81 FF 01 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Potion of Dragon's Blood	10 4A 85 FF 01 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Potion of Extra Healing	10 4B 86 FF 01 5F 03h	00 00 00 00 01 00h
Potion of Fire Resistance	10 4C 86 FF 01 5F 0Dh	00 00 00 00 01 00h
Potion of Flying	10 4D 86 FF 01 5F 07h	00 00 00 00 01 00h
Potion of Freedom	10 4E 86 FF 01 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Potion of Healing	10 4F 85 FF 01 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Potion of Hill Giant Strength	10 50 85 FF 01 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Potion of Infravision	10 52 85 FF 01 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Potion of Invulnerability	10 54 86 FF 01 5F 14h	00 00 00 00 01 00h
Potion of Jumping	10 55 85 FF 01 5F 00h	00 01 00 00 01 00h
Potion of Speed	10 57 85 FF 01 5F 08h	00 00 00 00 01 00h
Potion of Toughening	10 58 85 FF 01 5F 00h	00 01 00 00 01 00h
Red Gem Key	10 39 B0 FF 09 5F 0Eh	01 00 00 00 01 00h
Ruby	10 04 83 FF 09 5F 03h	00 00 00 00 01 00h
Ruldegost Document	10 68 8D FF 09 5F 1Ch	01 00 00 00 01 00h
Scarab Beetle	10 10 B9 FF 09 5F 0Fh	01 00 00 00 01 00h
Scroll of Illithids	10 7E 8E FF 09 5F 17h	01 00 00 00 01 00h
Short Bow	10 59 13 24 0B 42 07h	00 00 00 00 01 00h
Short Bow +1	10 5C 14 24 0B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Short Bow +2	10 5D 14 24 0B 5F 00h	00 00 00 00 01 00h
Short Bow of Speed	10 64 14 24 0B 42 07h	00 00 00 00 01 00h
Skull Key	10 24 A8 FF 09 5F 04h	01 00 00 00 01 00h
Skull Key (Cassalanter)	10 26 A8 FF 09 5F 04h	01 00 00 00 01 00h
Spider Piece #1	10 12 BC FF 09 5F 04h	01 00 00 00 01 00h
Spider Piece #2	10 13 BD FF 09 5F 0Ch	01 00 00 00 01 00h
Spider Piece #3	10 17 C1 FF 09 5F 15h	01 00 00 00 01 00h
Spider Piece #4	10 16 C0 FF 09 5F 16h	01 00 00 00 01 00h
Spider Piece #5	10 18 C2 FF 09 5F 17h	01 00 00 00 01 00h
Spider Piece #6	10 1A C4 FF 09 5F 1Ch	01 00 00 00 01 00h
Spider Piece #7	10 14 BE FF 09 5F 1Eh	01 00 00 00 01 00h
Thief Scroll	10 7F 8D FF 09 5F 08h	01 00 00 00 01 00h
Violet Gem Key	10 47 B4 FF 09 5F 00h	01 00 00 00 01 00h



Zwoje

Abjure (Cleric)	11 00 50 01 02 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Aid (Cleric)	11 01 51 01 42 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Armor (Mage)	11 02 52 02 42 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Burning Hands (Mage)	11 04 54 02 03 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Chill Touch (Mage)	11 05 55 02 02 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Color Spray (Mage)	11 06 56 02 43 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Confusion (Mage)	11 07 57 02 02 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Continual Light (Mage)	11 09 58 02 03 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Cure Light Wounds (Cleric)	11 0A 59 01 42 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Cure Serious Wounds (Cleric)	11 0B 5A 01 42 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Detect Magic (Mage)	11 0C 5B 02 02 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Dispel Magic (Cleric)	11 37 5C 01 42 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Dispel Magic (Mage)	11 0D 5C 02 42 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Fear (Mage)	11 0E 5D 02 02 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Feather Fall (Mage)	11 0F 5E 02 02 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Fireball (Mage)	11 10 5F 02 02 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Flaming Sphere (Mage)	11 11 62 02 02 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Hold Person (Cleric)	11 34 66 01 02 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Knock (Mage)	11 1C 6D 02 02 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Lightning Bolt (Mage)	11 20 6F 02 02 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Magical Vestment (Cleric)	11 23 72 01 42 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Magic Missile (Mage)	11 21 70 02 C2 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Melf's Minute Meteors (Mage)	11 25 74 02 02 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Protection from Evil (Cleric)	11 35 76 01 02 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Protection from Fire (Cleric)	11 28 77 01 02 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Shield (Mage)	11 2D 7C 02 02 4E 00h	00 01 00 00 01 00h
Stone Skin (Mage)	11 31 7F 02 02 4E 00h	00 01 00 00 01 00h

ZADANIE

Pod offsetem 85h zawarta jest liczba określająca aktualnie wykonywane zadanie. Sama zmiana zadania często nie wystarczy, należy sobie dodać odpowiednie artefakty.

00h	Zadanie 1: Corner the Kobolds
01h...02h	Zadanie 2: Cassalanter Tomb (kolejne części)
03h...04h	Zadanie 3: Seek the Shadow Thieves
05h...06h	Zadanie 4: Smash the Shadow Thieves
07h...09h	Zadanie 5: Get the Beetle
0Ah, 10h	Zadanie ogólne: The Spider Status
0Bh	Zadanie 6: The Black Wand
0Ch...0Dh	Zadanie 7: Temple of Clangeddin
0Eh...0Fh	Zadanie 8: Avenge the Fallen/The Drow Outpost
11h...12h	Zadanie 9: Search for the Drow Stronghold
13h	Zadanie 10: The Drow Stronghold
14h...17h	Zadanie 11: The Deep Layer of the Shadow Thieves
18h	Zadanie 12: Asborn
19h...1Ah	Aktualna misja: Pass through the Madlands
1Bh	Aktualna misja: Investigate the Sightings of Halaster in the Dungeon
1Ch	Aktualna misja: Destroy the Strange Device you found in the Madlands
1Dh	Zadanie 13: Ibbalar
1Eh...21h	Zadanie 14: The Flame Sword
22h	Aktualna misja: You are a brave adventurer indeed!



KraMer

Forsaken

Savegame'y są przechowywane w podkatalogu **SAVEGAME** katalogu gry i mają nazwy **SAVExx.SAV**.

Od offsetu 09h zapisana jest nazwa aktualnie rozgrywanego poziomu. Można wpisać dowolny ciąg znaków z podanej tabelki. Jeśli nowa nazwa jest krótsza od starej, należy dopisać kilka bajtów o wartości 00h, aby nic nie zostało z poprzedniej nazwy. Na przykład, gdy chcemy zmienić poziom trzeci na czwarty, musimy wpisać thermal, a potem 00h, żeby przykryć ostatni znak z nps-sp01.

Lista poziomów

1	vol2
2	asubchb
3	nps-sp01
4	thermal
5	fedbankv
6	pship
7	spc-sp01
8	bio-sphere
9	nukerf
10	capship
11	space
12	high
13	military
14	azt-sp01 (ostatni poziom)
15	azchb (sekretny poziom?)





Don Johnson

Warhammer: Dark Omen

Edytujemy plik **DARKOMEN.???** z podkatalogu **SaveGame**. Plik powinien mieć długość 18 996 bajtów.

Pod offsetem 28Ch na dwóch bajtach znajduje się ilość pieniędzy (maks. FF FFh). Pomiędzy offsetami 28Eh...2B3h mamy informację o „wolnych" (nie przyporządkowanych żadnemu oddziałowi) przedmiotach magicznych. Kazdy przedmiot zajmuje 1 bajt. 00h oznacza brak przedmiotu w danej przegródce, pozostałe wartości można dobrać z tabelki umieszczonej na końcu poprawki (tylko pierwszy bajt).

Aby dobrać się do charakterystyk poszczególnych oddziałów, należy znaleźć w save'ie imię i nazwisko jego dowódcy, np. Morgan Bernhardt. Potem przyjmujemy, że pierwsza litera imienia (w tym wypadku litera M) ma offset +00h:

-56h	ten bajt odpowiada za różne parametry oddziału, jednak jeżeli oddział nie należy do naszej armii, wystarczy powiększyć wartość bajtu o jeden (np. z 32h na 33h)
-55h	czy oddział jest tylko chwilowo w naszej armii (00h - nie; 01h - tak)
-1Dh	maksymalna liczba jednostek w oddziale (1 bajt; można próbować ją trochę zwiększyć, ale z umiarem)
-1Ch	aktualna liczba jednostek w oddziale (1 bajt; oczywiście nie powinna przekraczać maksymalnej wartości)
+3Eh	łączna liczba poległych jednostek w tym oddziale (2 bajty; maks. FF 7Fh)
+42h	łączna liczba wrogów zabitych przez ten oddział (jw.)
+44h	doświadczenie oddziału (jw.)
+4Ch	przedmiot magiczny niesiony przez oddział (2 bajty; FF FFh - brak przedmiotu; pozostałe wartości można dobrać z tabelki)



Przedmioty magiczne

01 00h Grudgebringer Sword
02 00h Sword Skabskrath
03 00h Runefang
04 00h Hellfire Sword
05 00h Stormsword
07 00h Spelleater Shield
08 00h Dragonhelm
09 00h Shield of Ptolos
0A 00h Enchanted Shield
0B 00h Heart of Woe
0C 00h Potion of Strength
0D 00h Horn of Urgok
0E 00h Ring of Volans
0F 00h Banner of Arcade Warding
10 00h Banner of Wrath
11 00h Banner of Defiance
12 00h Mork's War Banner
13 00h Staff of Osiris
14 00h Wand of Jet
15 00h Book of Ashur
16 00h Bright Book (*)
17 00h Ice Book (*)
18 00h Waaagh Book (*)
19 00h Dark Book (*)
20 00h Crimson Bands (*)



Uwaga! Gwiazdka oznacza przedmiot „nielegalny", tzn. najprawdopodobniej nie działający prawidłowo lub powodujący natychmiastowe wyjście z gry.

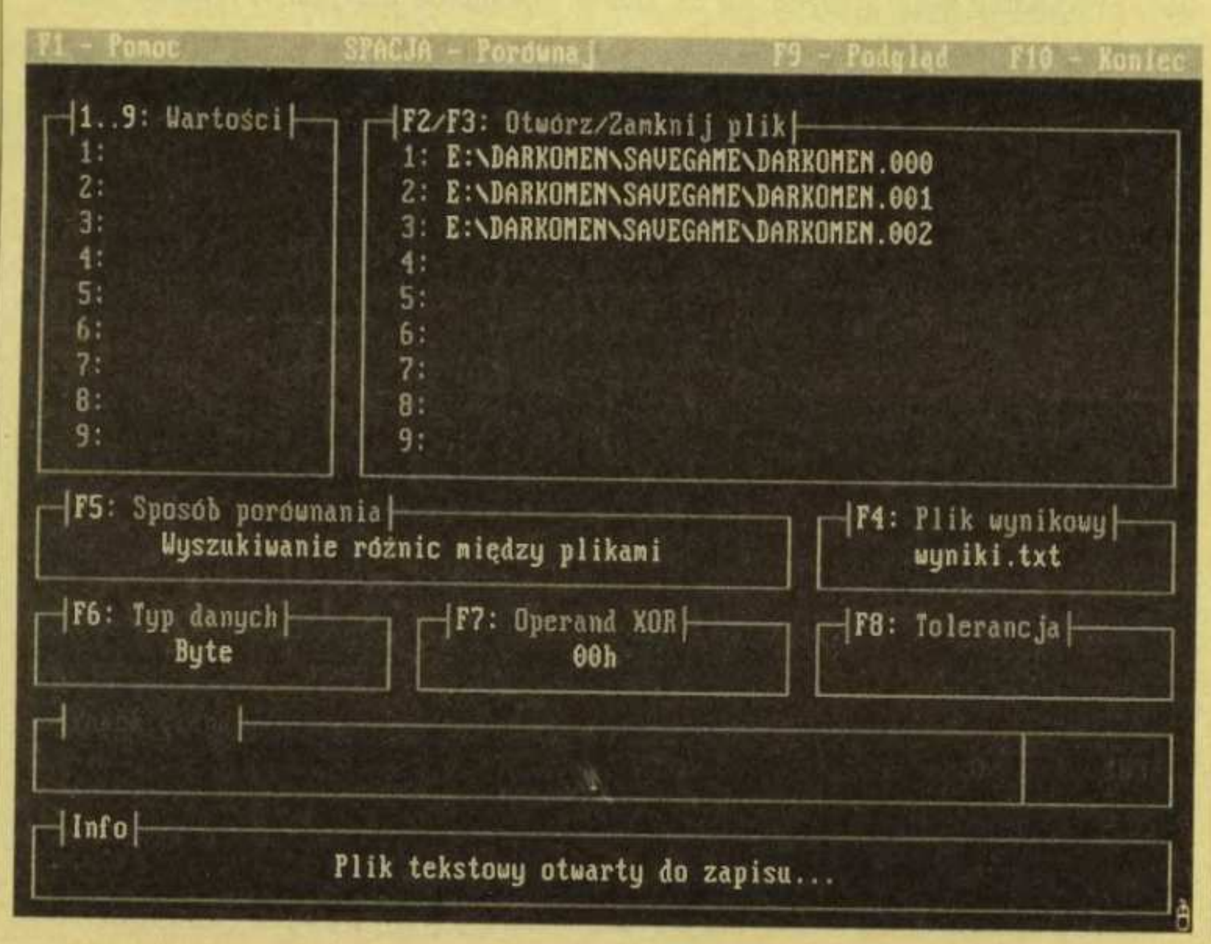
Jim Midnite

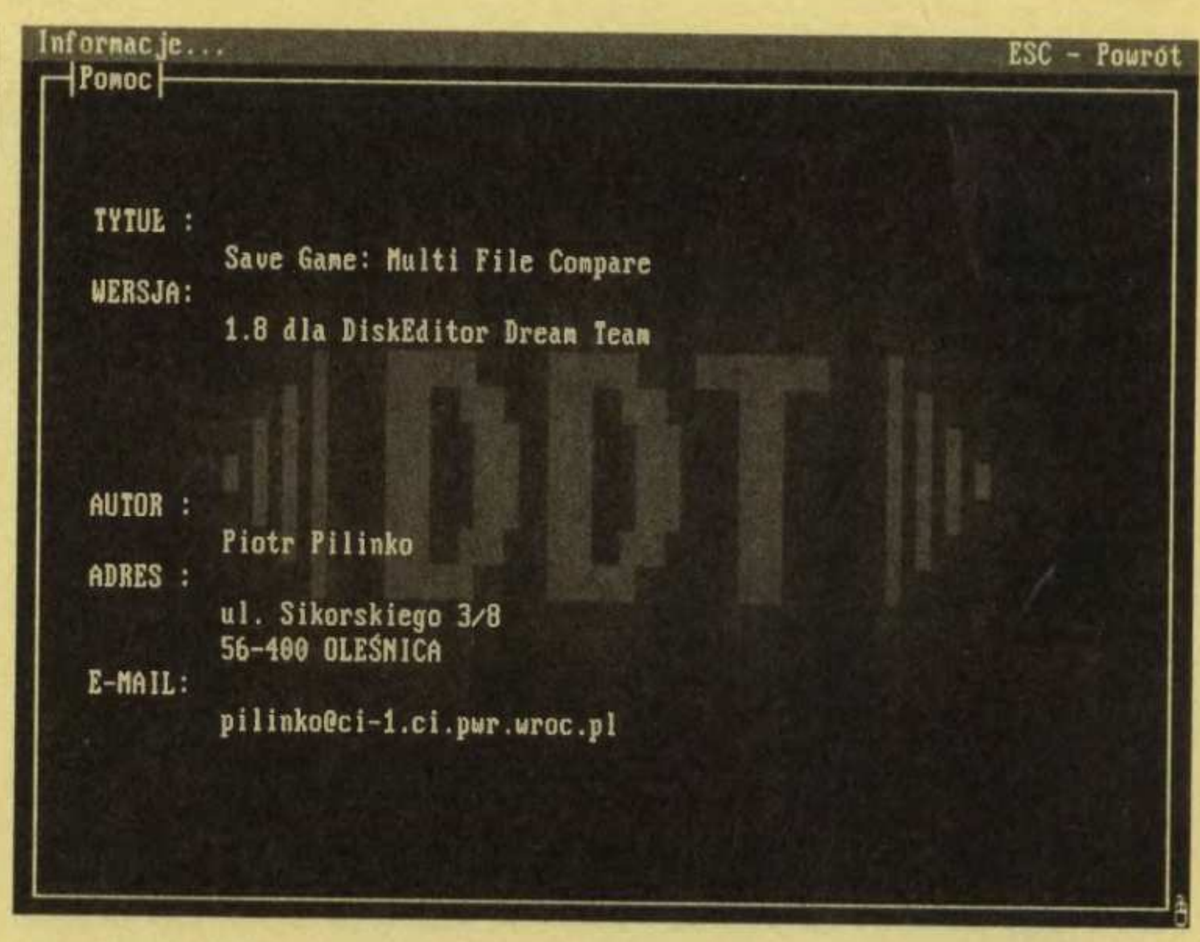
PROGRAMY

Multi File Compare

Program Multi File Compare (MFC), napisany przez naszego Czytelnika, Piotra Pilinko, służy do porównywania kilku (do dziewięciu) plików - w domyśle, oczywiście, savegame'ów.

MFC różni się od dosowego programu FC lub obecnego „od zawsze" w DDTpack Advanced Compare kolorowym, quasi-graficznym interfejsem





obsługiwanym myszką. Dla niektórych, być może, będzie to zaleta, jednak mnie przy kolejnym porównywaniu zaczynają trochę denerwować niektóre jego elementy (np. zmiany palety). Na szczęście można je wyłączyć, ale niestety nigdy nie da się skorzystać z „czystej" linii poleceń.

MFC wyposażony jest w wiele interesujących opcji, np. może traktować dane jako liczby dwu- lub czterobajtowe, porównywać pliki pod kątem jakiegoś konkretnego przyrostu wartości (także z pewną „tolerancją"), a nawet badać ewentualne zaszyfrowanie pliku funkcją XOR.

Do niewielkich wad programu trzeba zaliczyć czasami niezbyt wygodną obsługę z linii poleceń (np. parametry muszą być podawane dużymi literami) oraz średnio czytelny wygląd pliku z wynikami porównywania. Należałoby także zdecydowanie przyspieszyć algorytmy bardziej skomplikowanych metod przeszukiwania. Jednak program rozwija się dość szybko i być może w tej chwili usterki zostały już poprawione.

MFC należy do kategorii freeware, co oznacza, że można z niego korzystać bezpłatnie i rozpowszechniać bez ograniczeń. Najnowszą wersję, 1.8, znajdziecie w zestawie DDTpack.

Autor: Piotr Pilinko
E-mail: pilinko@ci-1.ci.pwr.wroc.pl



PODSTAWY

Odcinek 3: Bajty, słowa, dwusłowa

Ponieważ pojedynczy bit nie daje zbyt wielu możliwości, „wymyślono" trochę większe paczki danych.

Osiem bitów tworzy **bajt** (ang. byte). Korzystając z wzoru podanego w poprzednim odcinku, obliczymy, że bajt może zawierać jedną z 2^8, czyli **256** wartości (od 0 do 255, od 00000000b do 11111111b, od 00h do FFh). W większości wypadków wystarczy taki zakres danych.

Jeżeli nie, grupujemy 2 bajty, czyli 16 bitów, tworząc **słowo** (ang. word). Słowo może przyjąć 2^{16}, czyli **65 536** różnych wartości (od 0 do 65535, od 0000000000000000b do 1111111111111111b, od 0000h do FFFFh).

Jeśli i to nie wystarczy, bierzemy 4 bajty - 32 bity i „składamy" **podwójne słowo** (ang. double word lub w skrócie dword). Podwójnemu słowu możemy przypisać aż 4 294 967 296 wartości! (dziesiętnie od 0 do 4294967295, szesnastkowo od 00000000h do FFFFFFFFh, binarnie nie zapiszę, bo nas zera i jedynki zaleją).

Będziemy teraz korzystać głównie z systemu heksadecymalnego, w którym bajt zapisujemy przy użyciu dwóch cyfr szesnastkowych, słowo - przy użyciu czterech, a podwójne słowo - ośmiu cyfr.

Aby jednak nie było zbyt łatwo, w pecetach (a konkretnie komputerach z procesorami Intela i zgodnymi) słowa i podwójne słowa zapisywane są trochę inaczej. Trzeba pamiętać o odwróceniu kolejności **bajtów** (nie cyfr, ale bajtów). Na przykład słowo o wartości F05Bh będzie zapisane w pamięci (czyli i w savegame'ie) jako 5B F0h, a podwójne słowo o wartości 38C2074Ah będzie wyglądało tak: 4A 07 C2 38h.

Tych, którzy nie mogą się już doczekać, kiedy zaczniemy zmieniać savegame'y, proszę o trochę cierpliwości. Wiem, że takie „suche" tematy wydają się bardzo nudne, ale chciałbym wszystko opisać po kolei, abyście później - tzn. za trzy miesiące - mieli potrzebne materiały pod ręką.

W następnym odcinku: liczby ze znakiem...

Marcin Wichary
mwichary@gambler.com.pl

GILDIA RPG

W tym wydaniu Gildii polecam przede wszystkim obszerny list Indy'ego na temat Final Fantasy VII. Ponieważ uznałem, że koniecznie musi zostać opublikowany, Gildia powiększyła się do 2,5 kolumn. Niech żyje elastyczność!

FALLOUT

I. Fallout jest niesamowity. Moim zdaniem, jeden z najlepszych erpegów. Nieprawdopodobny klimat i ten scenariusz... pycha:)))). Czy na końcu też zabiłeś przywódcę Vault 13? Ja przechodziłem 2 razy; raz go zabiłem, a raz nie, co i tak nie wpłynęło na outro.

Miłosz (Miloszg@kki.net.pl)

Zabiłem swego szefa, aby sprawdzić, czy gra na to pozwala, ale nie oglądałem potem outro. Jeżeli niczym się nie różni, to jest to ewidentny bug. Przecież w outro szef wygania bohatera z Vaultu 13. Jak więc może to zrobić, skoro nie żyje?

II. Fallout to gra rewelacyjna, ale i w niej jest kilka buraków. Gracz może mieć wyższy Barter od sklepikarza, a ponieważ ten ma nieograniczoną kasę, to okazuje się, że wcześniejsze skrupulatne gromadzenie pieniążków było trochę bez sensu. Wymiany typu Stimpak za Stimpak + forsa powinny być zabronione niezależnie od wartości zdolności Barter (debil by się zorientował, że go kantują). To, że zwerbowani towarzysze mogą nosić dowolnie duży ładunek zwalnia gracza z konieczności selekcji i zmniejsza tak pożądany (?) realizm. Bugiem jest też nabijanie punktów doświadczenia przez wielokrotne wchodzenie do krypty Mother Deathclaw. Można wprawdzie nie korzystać z tych ułatwień, ale wymaga to niebywałego hartu ducha.

Michał

W kilku RPG pojawiają się możliwości prawie nieograniczonego nabijania punktów doświadczenia. Nie mówię nawet o grach, w których potwory pojawiają się ciągle (japońskie role-playing). Na przykład w EoB 2, kapłani w świątyni pojawiali się w liczbie nieograniczonej, podobnie było w wieży, w której mieliśmy do czynienia z magami. W Lands of Lore identycznie było w lesie, koło Białej Wieży - tam ciągle dochodziły hordy potężnych orków. Tak więc tego akurat nie traktowałbym jako bug.

FINAL FANTASY VII

Z zainteresowaniem przeczytałem Twoją recenzję gry Final Fantasy VII, choć zdziwiłem się bardzo. Kilkakrotnie miałem wrażenie, że może gramy w różne gry. Wydawało mi się, że ja mam oryginał, a Tobie jakieś ciemne siły i wiadomi sprawcy podrzucili do przetestowania i opisania na przykład kopię FF III. Przeszedłem do porządku dziennego nad niektórymi sformułowaniami, choć czułem się trochę obrażony. Tekst był ostry i bezpardonowo atakował wszystkich, którym gra się podobała. No, ale w końcu jesteś osobą znaną, wiele lat zajmujesz się grami komputerowymi. W FF VII zagrałeś i nie spodobała Ci się. To święte prawo recenzenta - przyznać programowi ocenę 98% i święte prawo innego - zmieszać ją totalnie z błotem. Tekst ZooltaRa przemawia jednak do mnie dużo bardziej niż Twój. Twoje argumenty wydają mi się w dużym stopniu naciągane. Uważam, że po prostu czepiasz się i tyle.

W ostatnim [5/98 - przyp. red.] numerze Gamblera jest wydrukowany list kolegi Arka Kriszpina, będący kolejnym atakiem na FF VII. Spędziłem przy tej grze około 300 godzin. Przeszedłem ją 3 razy i wiem o niej naprawdę bardzo dużo. Może nie jestem jeszcze ekspertem, takim jak kolega Arky, który OGLĄDAŁ ją u kolegi AŻ JEDNĄ GODZINĘ. Na dodatek po niemiecku, a - jak wynika z jego listu - nie jest to język, który Tygrysy lubią najbardziej. Czytam sobie dalej recenzję Arky'ego, który jest chyba jakimś geniuszem, jeżeli chodzi o rozpracowywanie gier i powinien natychmiast dostać u Was pracę. Facet po godzinie PRZYGLĄDANIA SIĘ zdążył się zorientować, że fabuła jest „poplątana jak 100 000 metrów drutu w kieszeni". Jeżeli grałeś w nią dłużej niż jeden dzień, to doskonale wiesz, że po godzinie niezbyt wiele można się dowiedzieć o FF VII.

Nie zgadzam się ze stwierdzeniem, że walka jest schematyczna. Może jest w tym trochę prawdy, ale dopiero pod koniec gry, kiedy nasi bohaterowie zdobędą już wszystkie najlepsze rodzaje broni i najpotężniejsze summony. Równie dobrze można powiedzieć, że walka w Diablo jest monotonna i schematyczna. W końcu, kiedy Rycerz czy Łuczniczka mają już wysoki poziom i dobre uzbrojenie, trzeba się bardzo starać, żeby potwory ich dopadły. Następna sprawa, która jest według mnie kompletnym nieporozumieniem, to porównywanie Final Fantasy VII do gier RPG. Po prostu FF VII nie jest grą RPG. Ma kilka cech charakterystycznych dla tego gatunku, ale to przede wszystkim gra przygodowa. Ale przygodowa nie w sensie Monkey Island czy LBA. Motyw odszukiwania i używania przedmiotów jest w niej obecny, ale nie dominujący. Grając w FF VII, uczestniczymy właśnie w jednej, wielkiej Przygodzie. Trudno powiedzieć, że FF VII to program określonego typu.

Ostatnio mamy na rynku wiele produktów, które w mniej lub bardziej udany sposób łączą różne gatunki gier. W FF VII znajdziemy wątki RPG, przygodowe, zręcznościowe, a nawet znane z tak modnych RTS-ów. Jedyne zastrzeżenie, z którym ostatecznie jestem w stanie się zgodzić, to fakt, że mieszanie elementów tragicznych i komicznych jest czasami denerwujące. Ale rozgrzeszam Square, bo gra, jak wiadomo, została napisana przede wszystkim na rynek japoński, który takie szokujące połączenia bardzo lubi.

Padły wielkie slowa o PRAWDZIE oraz o, przepraszam za wyrażenie, KOMERCJI. Komercja to było kiedyś bardzo modne słowo i jeżeli artysta trafił ze swoją twórczością do troszkę szerszej publiczności niż królik i jego znajomi z blaszanego garażu, od razu przylepiano mu łatkę ze słowem komercja i już koleś był przegrany. Stawianie grze zarzutu, że jest popularna, że zakupiły ją na świecie miliony ludzi, że grają i podoba im się, uważam za bezsensowne i niesprawiedliwe zarówno dla samej gry, jak i dla tych wszystkich, którym zarzucacie, że nie potrafią rozsądnie myśleć, że pozwalają firmie Square manipulować sobą. Gra otrzymała w zachodnich czasopismach średnią ocenę 9,5 na 10 punktów.

W prasie polskiej wyglądało to tak: PlayStation Magazine 10/10, NEO 10/10, Gry komputerowe 97%, Gambler 98%. W końcu trudno przypuszczać, żeby wszystkim nagle spadły klapki na oczy i tylko nieliczni, „ostatni sprawiedliwi" przejrzeli perfidną grę firmy Square, która zrobiła denną grę, a wszystkim wmówiła, że produkt jest wspaniały. Nikt mną nie manipulował, kiedy kupowałem FF VII i grałem w nią. Mam 28 lat i gram w gry komputerowe „od zawsze". Przez moje ręce przeszły tysiące programów. Mam swoje zdanie i potrafię ocenić, czy gra jest dobra, czy zła. Nie jestem gosposią, która zobaczyła w telewizji reklamę Viziru o zapachu cytrynowym w bloku reklamowym między „Modą na sukces" a „Klanem".

Twój zarzut, że potwory są niezbyt straszne, uważam za czepianie się. Wytłumacz, czemu potwory, jak je sam nazywasz, miałyby być straszne? W końcu świat przedstawiony w FF VII to nie są podziemia pod Tristen, tylko jeden z „alternatywnych wszechświatów". Bohaterowie wędrują przez różne wyspy i krainy, a na swojej drodze napotykają mieszkańców tych wysp, a nie żadne potwory. Dla mnie straszne potwory nie byłyby w tym wypadku wiarygodne. Walki z zamieszkującą wyimaginowany świat florą i fauną uprawdopodobniają całą historię.

Grafika wprawdzie nie rzuca na kolana, ale już sekwencje animowane zrobione są pierwszorzędnie. Mogę powiedzieć tylko, że sceny w Cosmo Canyonie, kiedy Red XIII poznaje prawdę o swoim ojcu, czy scena śmierci Aeris wycisnęły z moich oczu łezkę wzruszenia. A nie pamiętam już, kiedy ostatnio mnie, 28-letniego konia, coś tak wzruszyło (na „Titanicu" nie byłem ;-))).

FF VII jest grą, którą można skończyć, zauważając powiedzmy 60% wszystkich niespodzianek przygotowanych przez programistów. Żeby zobaczyć i wykonać wszystkie dodatkowe zadania i subquesty, trzeba się już sporo nagimnastykować. Dlatego w FF VII można zagrać kilka razy i nie znudzi się. Myślę, że jest to bardzo cenna cecha. W czasach, kiedy powszechne jest „odzieranie gier z gry" dostajemy coś, co pozwala bawić się przez naprawdę wiele, wiele dni (StarCrafta skończyłem w półtora wieczora). Nie będę ukrywał, że kilka rzeczy nie podoba mi się. Muzyka jest straszliwie nierówna. Są motywy, których można słuchać w nieskończoność, ale są i takie, od których dostaję dreszczy.

Druga sprawa, to brak możliwości przerwania długich retrospekcji czy rozmów oraz niektórych długich summonów. W pierwszej albo drugiej grze to jeszcze tak nie przeszkadza, ale już przy trzecim podejściu jest z lekka irytujące. No i oczywiście liniowość. Niczego nie można zrobić w innej kolejności, niż zaplanowali to twórcy gry. Ale zarzut liniowości można postawić 98% produktów znajdujących się na rynku. Nieśmiałe jaskółki w postaci Blade Runnera na razie wiosny nie czynią.

Została jeszcze sprawa Mangi, której nie cierpię. Manga jest w Polsce równie kontrowersyjna jak postać Kuklińskiego. Zwolennicy i przeciwnicy Mangi dzielą się chyba mniej więcej w stosunku 50 do 50. Ale muszę przyznać, że Manga w FF VII jest bardzo delikatna i nie rzuca się w oczy. Chociaż jestem przeciwnikiem tego rodzaju twórczości, nie przeszkadzało mi to w miłym spędzaniu czasu nad grą.

Piotr „Indy" Hołowaty (Ht@ht.com.pl)

Wahałem się, czy zamieścić list Arka Kriszpina, bo jego autor, jak sam szczerze przyznał, grę tylko oglądał. Jednak pewne kwestie z jego listu wydały mi się istotne. Było to szersze spojrzenie na problem, jaka powinna być gra role-playing, a FF VII było tylko pretekstem do przedstawienia tych uwag. Dobrze się jednak stało, że list został opublikowany. Dzięki temu poznaliśmy bardzo solidną i wnikliwą polemikę Piotra. A teraz czas na moją kontrpolemikę.

1. Utrzymywanie, że FF VII nie należy do RPG jest kuriozalne. Gier role-playing, w których nacisk położono na uczestniczenie w Przygodzie, zbieranie przedmiotów itp. jest sporo (np. cykle Wizardry, Realms of Arkania i Ishar, Lands of Lore 2).

2. Nikt nie czyni firmie Square zarzutu, że zrealizowała program komercyjny. Ma prawo zarabiać i przekonywać ludzi, by wydawali pieniądze na zakup jej produktów. Nigdy też nie twierdziłem, że został zawiązany jakiś spisek recenzentów, którzy postanowili FF VII za wszelką cenę wychwalać. Wręcz przeciwnie, wiem i pisałem o tym, że ZooltaR grę szczerze chwalił. Ale trzeba też pamiętać, że sukces rynkowy nie jest wyznacznikiem jakości.
3. Nigdy nie lubiłem spotykać w RPG przeciwników, którzy budzili śmiech zamiast grozy. W japońskich grach jest to, niestety, bardzo częste: jacyś klowni, potworki z parasolkami, szarżujące pudełka i tego typu żałosne istoty. To psuje mi nastrój.
4. Bajki o skończeniu StarCrafta w półtora wieczora można opowiadać siedmiolatkom na dobranoc. Nie wyobrażam sobie przejścia w takim czasie 30 misji plus dodatkowej minikampanii ludzi. Poza tym zostaje kilkadziesiąt scenariuszy.
5. Liniowość w grze, która kosztowała około 40 mln USD, to po prostu fakt żenujący i żałosny.

SHADOWS OVER RIVA

Kajam się za negatywną opinię o tej grze wyrażoną kilka miesięcy temu na łamach Gildii (mea culpa, mea culpa, mea maxima culpa). Przeczytajcie recenzję na str. 33, zabierzcie 49 złotych (TAK!) i udajcie się do sklepu.

LISTY

I. Pragnę złożyć serdeczne gratulacje za upór i determinację w redagowaniu na łamach Gamblera Gildii RPG - ostoi wszystkich prawdziwych wojowników i magów Rzeczypospolitej. Grami komputerowymi interesuję się już od dobrych dziewięciu lat. Od początku pociągały mnie te, które zawierały chociaż śladowe ilości elementów fantasy [witaj w klubie - E.M.], w których można się było okładać mieczami itp. O ile na C64 gier RPG było niewiele, to na Amigę był cały wysyp. I właśnie z tym komputerem łączą się moje najlepsze wspomnienia.

Nigdy nie zapomnę dziesiątek godzin spędzonych nad grami serii Ishar, napięcia odczuwanego podczas gry w Perihelion czy błogiej satysfakcji z ukończenia Black Crypt. Gdyby porównać te gry z dzisiejszymi produkcjami - pod względem wykonania technicznego czy choćby miejsca zajmowanego na dysku - można by je spokojnie odłożyć do kąta. Jest jednak pewne „ale". Dzisiejsze RPG nie mają tego „czegoś", co było w grach na początku lat 90. - magicznej iskierki, która sprawiłaby, że znów stałbym się tym samym dzieciakiem przeżywającym przygody swoich bohaterów. Nigdy nie zapomnę wyprawy w góry na Jon Island, wichru bezlitośnie smagającego twarz, wycia wilków, nasilającego się wraz z zapadającym zmierzchem czy całonocnej walki z Rhinocerosem (każdy szanujący się RPG-owiec wie, o czym piszę).

Nie potrafię przeboleć, że wraz z rozwojem techniki poziom merytoryczny RPG maleje - wyjątkiem jest tutaj Diablo, bo jego fabuła jest całkiem, całkiem. Zachwalany przez wszystkich Fallout nie wywarł na mnie wrażenia. Ot, po prostu klimat nie taki - fatalny dobór kolorów, cukierkowa postać (grafika!) głównego bohatera... Perihelion był pod tym względem dużo lepszy. Jedyne, co mi się w Fallout podobało, to intro - dołujące i kontrowersyjne. Sama gra, choć niesłychanie rozbudowana, nie zatrzymała mnie przy monitorze dłużej niż 20 minut - szkoda... Wydaje mi się, że każdy człowiek zafascynowany RPG zaczyna drążyć temat i jego okolice.

W moim wypadku na początku były książki: „Władca Pierścieni", „Kroniki Thomasa Convenanta Niedowiarka" czy powieści Andre Norton. Potem przyszedł czas na gry komputerowe, a później nastała era Warhammera w edycji WFRP - ponad rok trwało moje „mistrzowanie", dopóki drużyna mi się nie rozleciała (nie z mojej winy). Obecnie swoje wysiłki skupiam na zmobilizowaniu kilkunastu osób i utworzeniu nieformalnego bractwa rycerskiego. Rzeszów to miasto czternastowieczne, ale kultura i świadomość historyczna jego mieszkańców jest, niestety, prawie żadna. Chociaż ostatnio nie przepadam za Metallicą, wypada zaśpiewać nad trumną Rzeszowa: „Sad but true".

Fantasy to dla mnie sposób na życie, styl patrzenia na świat z dystansu i z rezerwą. To także dążenie do wyznaczonego celu, pomimo trudności i szyderstw środowiska. Średniowiecze, fantasy, RPG należy kochać - z tym trzeba się urodzić, tego nie można się nauczyć, co najwyżej można odkryć w sobie z wiekiem coś, co od dawna w nas tkwi - pasję, namiętność i miłość do tamtych czasów, do baśniowych krain pełnych fantastycznych stworów i krajobrazów, zamiłowanie do białej broni i pięknych kobiet :). Życie jest tylko etapem pośrednim w drodze każdego wojownika do jego krainy - czy to będzie Walhalla, czy inny land...

Na koniec kilka słów o dodatku Hellfire. W pełni zgadzam się z Tobą, że jest to gra godna uwagi (zwłaszcza quest z wieśniakiem :). Prawdziwa zabawa zaczyna się na poziomie trudności Hell i ten poziom preferuję. Grę ukończyłem cztery razy z tą samą postacią, wojownikiem (Lord Daemon) - nie jest to wcale największa fajtłapa, jak sądzą niektórzy. Nigdy, przenigdy nie zdecyduję się grać magiem - kalectwo tego gościa mnie zabija. NIE!!! Powiadam NIEEE!!! Prawdziwa walka to tylko walka twarzą w twarz z wrogiem, a nie chowanie się i ciskanie zza winkla fireballi czy lightningów.

Lord Daemon alias Viga-Brand

Od dawna czytanie listu nie przyniosło mi takiej przyjemności (zwłaszcza te nostalgiczne wątki, ech!). Mam tylko dwie uwagi. W Fallouta warto zagrać dłużej niż 20 minut, gra jest naprawdę ciekawa, a jej wielką zaletą jest nieliniowość scenariusza. O walce twarzą w twarz z wrogiem marzyli rycerze spod Crecy i Azincourt. Niestety, nie zdążyli sobie tego wroga nawet obejrzeć, a już leżeli w wilczych dołach naszpikowani jak jeże przez angielskich (a tak naprawdę chyba walijskich) łuczników. Tak więc skuteczność nade wszystko.

II. Gram już dość długo w RPG i jestem wręcz zażenowany, że opisy tych gier są bardzo skąpe, a nawet rzekłbym, nie ma ich prawie wcale. Nie wiem, czy jest tak mało ludzi, którzy grają w RPG? Czy są to tak obszerne opisy, że nie mieszczą się na łamach? Posłużę się tu chociażby przykładem gry Daggerfall. Jest to niewątpliwie najlepszy RPG (choć tylko w trybie VGA), w jaki kiedykolwiek grałem i, jak wiadomo, nie miał oficjalnego dystrybutora w Polsce. Można ją było dostać tylko ze źródeł nielegalnych (a Gambler tak krytycznie ustosunkowuje się do piractwa, ciekawe, jak Pan ją otrzymał?).

Zadziwiające - jak można poznać zasady i reguły gry bez instrukcji (dobrze, że są osoby, które publikują opisy na łamach Internetu)? Szkoda że na łamach Gamblera nie pojawił się opis do Daggerfalla, choć Pan ją tak wychwalał w Gildii RPG (były tylko chyba dwie recenzje i to takie, że gdybym nie zagrał w demo, to wcale bym jej nie kupił i straciłbym tak wiele). Zamieszczacie obszerne opisy gier, w których można do wszystkiego dojść samemu bądź jest to dość dobrze opisane w oryginalnej instrukcji (no, może poza ostatnimi opisami Lands of Lore 2, Final Fantasy VII, Fallout itp.). Ponadto opisy RPG są czasem nie dokończone, np. Albion został rozpoczęty, ale nigdy nie pojawiło się zakończenie (byłem w szoku!).

mbko@friko4.onet.pl

Któż bardziej niż ja może boleć nad niewielką liczbą materiałów o RPG w Gamblerze? Czy wynika to ze złośliwości Alexa, Haszaka, Wojtka (niepotrzebne skreślić), którzy, uśmiechając się drwiąco, natychmiast wykasowywują moje artykuły o dziesiątkach rolplejów ukazujących się co miesiąc? Jak łatwo się domyślić, powód jest zupełnie inny. Na świecie gry role-playing ukazują się w tej chwili w ilościach śladowych. Na PC w ciągu ostatniego półtora roku pojawiły się Hellfire, Shadows over Riva, Lands of Lore 2, Fallout, Daggerfall - czy zapomniałem o czymś?

Każdy RPG jest w Gamblerze dokładnie opisywany, to znaczy znajduje się i pełne rozwiązanie, i porady natury ogólnej (jak walczyć, jak przygotować postać itp.). Wyjątkiem był Daggerfall (nota bene, wcale go nie chwaliłem, zrobił to Alex), któremu poświęciliśmy mniej miejsca, niż byśmy mogli. Powód był prosty: gra nie miała polskiego dystrybutora. Jednak to nieprawda, że nie można jej było legalnie kupić! IPS CG sprowadził kilkaset egzemplarzy (chyba 200 lub 300) tej gry i dostaliśmy ją właśnie od nich.

A jeśli chodzi o nie dokończone rozwiązanie Albionu, to powód jest prosty. W pewnej chwili Albion „zjadł" mi wszystkie zapisane gry (miałem przedpremierową wersję dla dziennikarzy), a nie było już czasu na zaczynanie wszystkiego od nowa. Nie zamieściliśmy w Gamblerze również materiałów o Betrayal in Antara. Wielka szkoda że firma IPS CG nie zajęła się dystrybucją gry, która jest kontynuacją kultowego Betrayal at Krondor. CD Projekt nie sprowadził na razie Descent to the Undermountain, nikt w Polsce nie zainteresował się Yendorian Tales 3. Tak więc pretensje można mieć do zachodnich producentów i polskich dystrybutorów. My możemy tylko z żalem obserwować, co oni robią (albo raczej, czego nie robią).

DIABLO CAVE

I. Wypowiem się na temat Hellfire i Twojej oceny tej gry. Z notami za grafikę i dźwięk zgadzam się w zupełności. Nie mogę się jednak zgodzić co do oceny ogólnej. Ta gra na taką notę nie zasługuje - zasługuje na nią tak samo jak Gambler na miano szmatławca. Osobiście oceniłbym Hellfire na 99%, jednak sądzę, że za 95% też bym się nie obraził.

Teraz chciałbym zapytać, co prawdziwi Diablomaniacy robią z kasą. Mój mag ma około 250 tys. monet, a u „Żyda" nie ma nic godnego uwagi. Ostatnio, gdy zacząłem nową grę (gram single player), zostawiłem ponad 100 tys. w wiosce. Z tą kasą chyba zrobię to samo. Ciągle łudzę się, że znajdę coś interesującego, jednak właściwie sam już w to nie wierzę.

MatKus

II. Nie zgadzam się z Twoją oceną gry Hellfire. Moim zdaniem to kompletny niewypał niszczący klimat Diablo i kaleczący go fatalną animacją i wykonaniem potworów. Potworki z gniazda są po prostu śmieszne. Widać, że zupełnie inni ludzie robili tę grę. W dodatku postać Mnicha silniej uderza gołą stopą niż np. dwuręcznym magicznym toporem. To samo dotyczy zbroi:

Mnich jest bardziej odporny w jakiejś szmatce niż w ciężkiej zbroi płytowej. To chyba jakiś bug.

Chciałem też poruszyć temat zachowania się ludzi na Batlle.net. Jest tam coraz gorzej. Ostatnio, kiedy byłem tam obecny, jacyś pseudokibice obrzucali się wyzwiskami w stylu Legia k... Przestałem więc tam bywać i sądzę, że ze „starej gwardii" już niewiele osób zostało. A niektórzy, co teraz tam bywają, to kompletne bezmózgi.

Miłosz (Miloszg@kki.net.pl)

I proszę, jak różne mogą być opinie graczy. No, ale MatKus grubo przesadził: 89% - ocena, jaką przyznałem Hellfire - oznacza grę znakomitą. Wiem, że niewielu śledzi, ile procent przyznają grom poszczególni recenzenci, ale chciałbym zauważyć, że od czasu, gdy rednacz zaostrzył reguły oceniania, nie przyznałem jeszcze noty powyżej 89%. Tak więc Hellfire znalazł się w doborowym towarzystwie z Fallout, Vandal Hearts, StarCraftem, Broken Sword 2 czy Dark Colony.

Kasą w Hellfire rzeczywiście w pewnym momencie można tylko brukować uliczki w wiosce. Jednak, jeśli nie masz jeszcze np. wymarzonej zbroi, to radzę zastosować taką metodę. Ciągle wchodź w nową grę i patrz, co ma w ofercie Griswold - jeśli nic ciekawego, to od nowa, aż do skutku.

Postać Mnicha nie podobała się wielu osobom ze względu na „udziwnienia". Można jednak racjonalnie je wytłumaczyć: facet nie potrafi posługiwać się bronią, więc zadaje nią mniejsze obrażenia. Ciężka zbroja sprawia mu tylko problem (nie jest tak zwinny), więc nie może też dziwić niskie AC.

III. Mistrz Jacek P. w artykule o Hellfire raczył popełnić kilka nieścisłości - może niewielkich, ale dość efektownych.

1. Nie wiem, jakim cudem Crypt Demon może być zbudowany ze stali, skoro rozpada się na kupę kamieni z typowo kamiennym łoskotem. Otóż metaliczny odgłos przy trafieniu pochodzi stąd, że uderzamy kamień np. mieczem (który jest, poniekąd, z metalu).
2. To, czy zaklęcia Lightning Wall i Fire Wall są bezużyteczne, zależy jedynie od przyjętego stylu walki. Wielokrotnie rzucałem je, stając w otwartych drzwiach, a potem cofając się i zamykając drzwi za sobą. Większość potworów nie potrafi otwierać drzwi. Jeśli podchodzimy do ściany z krat, wtedy jest jeszcze łatwiej. Co prawda, zaklęcia te nie wyrządzają superszkód przy jednym „trafieniu", ale jeśli stwór pospaceruje sobie wzdłuż danego Walla, to skutek jest gwarantowany. Lightning Wall jest dobry zwłaszcza na Crypt Demony (przynajmniej na zwykłym i podwyższonym poziomie trudności).
3. Zaklęcie Berserk uważam za bezużyteczne. Rozegrałem grę Hellfire dwukrotnie (na zwykłym i podwyższonym poziomie trudności) i nie rzucałem go ani razu. Zabiera dość sporo many, a zaklęty potwór bardzo szybko ulega „zużyciu".
4. Opis czaru Ring of Fire, zresztą również bezużytecznego, dotyczy zupełnie innego zaklęcia. Ring of Fire zapala wokół postaci krąg ognia, ale wywołuje stosunkowo niewielkie szkody przy jednorazowym przejściu.

Janusz M.

Ad 1. Jestem za, a nawet przeciw. Argumentacja jest rozsądna, ale dlaczego w takim razie Crypt Demon, gdy oberwie czarem, też wydaje metaliczny dźwięk? Czyżby zaklęcia również były z metalu?

Ad 2. Wierz mi, zaklęcia Fire Wall i Lightning Wall SĄ bezużyteczne. W sytuacjach, o których piszesz, lepiej „sprzedać" kilka Guardianów.

Ad 3. Twoje zarzuty dotyczące Berserka wynikają z tego, że nie grałeś na poziomie trudności Hell. Wtedy niektóre potwory są wrażliwe TYLKO na Apokalipsę (a, jak wiadomo, Apokalipsa kosztuje, a poza tym nie jest znowu aż tak skuteczna, zwłaszcza gdy gania za Tobą kilkanaście potworów) oraz na Berserka i Stone Curse. Zdarzało się, że rzucałem Berserka na potwora i wychodziłem z sali. Po powrocie mogłem zauważyć (po rozrzuconym złocie), że załatwił kilkunastu swoich kumpli. Berserk jest rewelacyjny, kiedy rzuci się go na wroga mającego odporność na wszystkie czary i atakującego wręcz. Wtedy wykończy dla nas np. wszystkie nietoperze i licze.

Ad 4. Opis zaklęcia Ring of Fire, to oczywiście żart. Napisałem: „jak sama nazwa wskazuje :), jest to czar przyzywający duchy przodków". Przecież wiadomo, na co wskazuje nazwa Ring of Fire.

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus, Pogromca Piratów, Miecz na Orki i Kołek na Wampiry

KLUB 3D

Dziś Klub w okrojonej formie. Mam 38° gorączki i za dwie godziny kolokwium. Jeżeli uda mi się przeżyć kilka najbliższych dni, to może coś dopiszę. Ale pewnie umrę w ciągu najbliższych godzin (YES, YES, YES!)

Minęła kolejna Gambleriada. Niektórzy (w tym ja) ciężko ją odchorowali. Powtórzę jeszcze raz to, co napisałem w nr. 6/98 - każdy malkontent, który uważa, że turnieje to była jedna wielka kicha, niech spróbuje zmusić 10 komputerów do działania w temperaturze ponad 30° i wilgotności dżungli podzwrotnikowej. A kiedy już mu się uda, niech posiedzi w takich warunkach przez 3 dni po 12 godzin. Ha! Piekło z Dooma wyda mu się ogródkiem dla przedszkolaków.

Mimo wszystko turniej Quake'a się odbył, wypadałoby więc skomentować wyniki. Moim zdaniem, niespodzianek prawie nie było. Granetowcy udowodnili, że są najlepsi w Polsce. Wszystkich, którzy myślą inaczej, zapraszam do Warszawy na ul. Pereca 2 (tel. 654 23 72; można rezerwować miejsca telefonicznie). Zmierzycie się z każdym finalistą, a także z 14 osobami z Granetu, które przeszły przez eliminacje (na 16 graczy).

Skąd wzięła się tak wysoka forma? Wydaje mi się, że to dzięki obecności RooSa, który bardzo stymulująco wpływa na poziom gry. Trochę mnie zdziwiła niska forma Wilczka i Miodka, którym nie udało się wyjść z eliminacji - podobno mieli problemy z driverami do myszy. No cóż, zawsze radziłem, aby używać MicroSoftów. Jeżeli taką myszką gra Tresh, to widocznie warto. Poza tym to najbardziej standardowy sprzęt. Jako ciekawostkę podam, że pierwszych 6 graczy w Granecie używa właśnie takich myszy.

Jedyną niespodzianką turnieju było trzecie miejsca Kata. Bywalcy z Granetu liczyli raczej na Krogulca, który ostatnio bardzo poprawił celność. Ale zawsze musi się znaleźć miejsce dla czarnego kota, znaczy się konia.

Jeszcze słówko na temat chasecama i telebeamu, który nie działał. Bardzo przepraszam wszystkich, którzy poczuli się zawiedzeni. Telebeam nie działał z prostego powodu: normalny sygnał z komputera nie był przez niego prawidłowo wyświetlany, choć powinien. Chyba kłopoty z synchronizacją. Pocieszę Was, że nawet gdyby udało się go odpalić, to i tak nic by nie było widać. Dzień wcześniej sprawdziliśmy to na turnieju Tekkena 2. Szit happunz.

News

Heh - news to może niezbyt odpowiednia nazwa. Przy naszym cyklu wydawniczym to, co uważam za news podczas przygotowywania odcinka Klubu, przestaje nim być za miesiąc, gdy Wy o nim czytacie. Może raczej - „Ciekawostki".

Mody

Są to programiki ułatwiające obsługę serwera dedykowanego oraz zmieniające trochę wygląd samej gry. Można powiedzieć, że co mod, to HUD (Head Up Display). Jedne pokazują zapas amunicji do każdej broni, inne czas, efektywność, liczbę fragów na minutę, a jeszcze inne - wszystko jednocześnie. Najpopularniejsze mody to Lithium (na takim graliśmy na Gambleriadzie), Pure DM (ostatnio stał na nim serwer w Granecie) czy też najnowsza wersja Vikinga, z bardzo ciekawą opcją Radio, pozwalającą wykorzystywać w grze własne pliki wav. Wystarczy tylko zbindować sobie ulubione teksty (czy też rozkazy do CTF) i używać ich do woli. Daje to ogromne możliwości komunikowania się w grze zespołowej albo w CTF. Nie trzeba już wpatrywać się w napisy na górze ekranu, wystarczy uważnie słuchać. Zabawa niesamowita.

RTS

Powraca mania Total Annihilation, dzięki wydanemu właśnie zestawowi misji Core Contingency. Chętnych zapraszam do Granetu. Modny jest też StarCraft. Zabójcza gra. Wszystkich battle.netowców zainteresowanych grą z ekipą Gamblera proszę o kontakt. Jak skończy się sesja na uniwerku, na pewno znajdę trochę czasu. Wiem, że Klub 3D to nie miejsce na rozmówki o RTS-ach, ale zauważyłem, że większość startujących w turnieju StarCrafta gra też w Quake'a. Ciekawa zależność, prawda?

A teraz czas dokończyć moją opowieść o Capture the Flag. Na czym to ja skończyłem? A tak...

User Guide

Disruptor Shield - moim (i nie tylko moim) zdaniem - najgorszy z wszystkich techów. Zmniejsza o połowę odnoszone obrażenia. Z doświadczenia wiem, że nie wpływa to za bardzo na długość życia. Sytuację poprawia połączenie DS z Power Shieldem. Wtedy może się nawet nadać dla Flag Carriera.

Uwagi ogólne

CTF wymaga od graczy doskonałego zgrania i znajomości pozycji w teamie. Jeżeli ktoś jest samowolny i lubi sobie poszaleć, narazi swój team na poważne straty, a w efekcie - na przegraną. Każdy gracz powinien pamiętać, jakie jest jego zadanie i nie wchodzić innym w drogę. Jeżeli ma być eskortą, to nie może rzucać się jak szalony na flagę, gdy tylko ją zobaczy. Dlatego CTF to jeden z najtrudniejszych rodzajów Quake'a - potrzebny jest czas na zgranie zespołu. Z własnych doświadczeń wiem, że cuda robi dobry dowodzący, który umie rozstawić swoich podkomendnych.

ZooltaR

zooltar@gambler.com.pl

EKG
ELITARNY KLUB GENERAŁÓW

Motto:
Śmierć jest moim rzemiosłem.
Robert Merle

Czerwiec był dobrym miesiącem. EKG na cztery kolumny (jak nigdy!), mnóstwo konkretnych informacji. Po okresie prosperity zwykle przychodzi jednak kryzys. Tym razem klub zajmuje tylko jedną kolumnę - wpłynęło mało materiałów, za to Gildia przeżywa istne bombardowanie listami i w związku z tym została rozszerzona. Jestem jednak pewien, że już za miesiąc znowu otrzymamy tony materiałów. W końcu pojawił się StarCraft!

KONKURSY

Wyłącznym sponsorem konkursów w EKG jest firma IPS Computer Group (Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642 27 66).

Oto prawidłowe odpowiedzi na pytania z numeru 5/98:

1. Na systemie Warhammer oparto gry Shadow of the Horned Rat i Dark Omen.
2. Ornithoptera wystawia się za 0 mana.
3. Danish Swordsman i Spanish Knights to jednostki, które można wystawić w Lords of the Realm i w Lords of the Realm 2 (wystarczyło podać jeden tytuł).
4. Lambert Ash jest bohaterem gry Vandal Hearts.

Nagrodę za rozwiązanie konkursu z nr. 4/98, czyli gry KK'N'D Extreme i Gettysburg! ufundowane przez IPS CG, otrzymuje **Robert Kowalczyk** z Wrocławia.

I następny konkurs. Przypominam, że prawidłowe odpowiedzi są punktowane odpowiednio od 1 do 4; każda edycja konkursu kończy się wytypowaniem zwycięzcy; nagrodę główną dostanie osoba, która pierwsza zdobędzie 66 punktów.

1. Z jednej larwy wykluwają się dwie jednostki. Którzy Zergowie mają tę zdolność?
2. Z podanych gier wybierz te, w których gracz może opowiedzieć się po jednej z dwóch stron - C&C: Red Alert, War Wind 2, Tone Rebellion, Counteraction, StarCraft, Panzer General.
3. Ile kampanii można stoczyć w HoM&M, a ile w HoM&M 2 (bez rozszerzeń)?
4. Jaki tytuł będzie nosić dodatek do StarCrafta?

Nagrodami są gry Tone Rebellion oraz Gettysburg! ufundowane przez IPS Computer Group.

Klasyfikacja po pierwszym konkursie (4/98):

Adamski Krzysztof	10	Siupik Artur	10	Zatoń Tomasz	7
Bachur Michał	10	Wojakowski Marcin	10	Gryckiewicz Szymon	6
Charmast Grzegorz	10	Twardowski Hubert	10	Kirszling Dawid	6
Knyt Marek	10	Wojtkiewicz Paweł	9	Polański Paweł	5
Kołoda Tomasz	10	Arseniuk Grzegorz	7	Buczek Marcin	3
Kowalczyk Robert	10	Benedyk Robert	7	Fiutka Sebastian	3
Kriszpin Arek	10	Bucki Konrad	7	Grygoruk Andrzej	3
Kubala Kamil	10	Burzyński Krzysztof	7	Hibner Przemysław	3
Kubiak Tomasz	10	Chojnowski Piotr	7	Jezior Tomasz	3
Nowak Łukasz	10	Cybulski Tomasz	7	Krajewski Adam	3
Nowak Tomasz	10	Dębski Łukasz	7	Mateńko Miłosz	3
Piela Konrad	10	Dorfler Jerzy	7	Stadnicki Michał	3
Pierzchalski Wojciech	10	Grabski Krzysztof	7	Strzelecki Paweł	3
Pietruszewski Przemysław	10	Gutkowski Damian	7	Wolański Zbigniew	3
Proskień Krzysztof	10	Kustrzyński Łukasz	7	Jarczewski Mariusz	2
Puczok Marcin	10	Polaków Kamil	7	Kowalski Maciej	1
		Wesołowski Piotr	7		

LISTY

RED ALERT

W numerze 3/98 niejaki Shotgun wysławiał pod niebiosa nędzną produkcję pt. Red Alert, nadającą się głównie do trenowania na niej poleceń takich jak „del", „erase" czy „format". Ale ad rem.

1. Potwierdza się, niestety, teza, że RTS-y nie wymagają absolutnie żadnych umiejętności taktycznych czy choćby szczątkowego zmysłu przewidywania i wyciągania wniosków. Gość jako przykład WYSOKIEJ AI programu podaje sytuację, w której zrobił największy błąd, jaki może popełnić dowódca (lub, mówiąc żołnierskim językiem - po prostu dał d***), czyli zapomniał o zabezpieczeniu więcej niż jednego kierunku operacji. Prawdopodobnie na tym jednym froncie były najbardziej widowiskowe wybuchy i najwięcej kręciło się po nim idiotycznych samochodzików czy innych czołgów. Drugim przykładem WYSOKIEJ AI komputera ma być umiejętne wykorzystanie przewagi sprzętowej. Horrendalne! Zapewne dla niektórych zwycięstwo armii posiadającej broń palną nad grupą koczowników uzbrojonych w łuki i oszczepy jest niesamowitym osiągnięciem...

2. Przyznam, że nie rozumiem toku myślenia szanownego Shotguna. Cytuję: „(...) dowożenie benzyny i amunicji w wirze walki? Przecież to bez sensu! Takie rzeczy mogą być w strategiach turowych, które i tak są mniej realistyczne od RTS-ów". Czyli to, że czołg nie potrzebuje paliwa, amunicji itp. (co można zaobserwować w RTS-ach) jest bardziej realistyczne od tego, że maszyna musi czymś strzelać i być czymś napędzana??? Gratuluję! A poza tym wszyscy zdrowi?

3. Oczywiście są sytuacje, kiedy jedna strona rozbija drugą w puch. I rzeczywiście nie ma wtedy wielkich planów. Tyle że ta strona, która właśnie dostaje łomot, zwykle nie czeka heroicznie na posterunkach na rzeź, tylko zbiera cztery litery w troki i zwiewa. C&C to radosne wyrzynanie głupawych przeciwników, którzy do swoich pozycji zostali najprawdopodobniej przyspawani.

Podsumowując: Red Alert to gra dla tych, którzy przedkładają sprawność w machaniu myszą nad myślenie. Dla innych, którzy doceniają wysiłek intelektualny, pozostają strategie turowe. W RTS-ach nie daje się odwzorować dużej kampanii - właśnie z zaopatrzeniem, uzupełnieniami, walką na wielu frontach, długofalową strategią. RTS-y to jakaś jedna bitwa, w 95 przypadkach na 100 grawitująca w kierunku odstrzeliwania wrażych hord, ganiających po ekranie jak starozakonny po pustym sklepie. Pozostałe 5% to RTS-y, które próbują (tylko próbują) być trochę bardziej realistyczne. Tak jak Close Combat czy Myth, ale przed nimi jeszcze daleka, daleka droga, zanim staną się równie realistyczne i logiczne co TBS-y.

Marcin „Srebrna Łza" Jankowski
silver@ocean.univ.gda.pl;www.ocean.univ.gda.pl/~silver

Ostro, ostro, coraz ostrzej. Dobrze, tego oczekuje Sztab. Bezkompromisowości, odwagi, ataku na wszystkich liniach bez liczenia się ze stratami w ludziach i sprzęcie. Nie komentuję tekstu, bo nie chcę się powtarzać (o realizmie w RTS-ach oraz porównaniu ich z TBS-ami pisałem kilka razy). Mam nadzieję, że ten list sprowokuje dyskusję.

WARCRAFT II

Wodzu! To, co się tu dzieje, przechodzi moje najśmielsze wyobrażenia. B..., S... i U... - oto, co tu jest grane. Te trzy ocenzurowane wyrazy dokładnie odzwierciedlają jakość map nadsyłanych do EKG, a dokładnie pudów do Warcrafta. Osoby nadsyłające swoje scenariusze na krążek zetknęły się prawdopodobnie z edytorem po raz pierwszy, a do tego na pewno nie ukończyły żadnej kampanii z Warcrafta II. Twórcy mapek również niewiele wiedzą o edytorze, a zafascynowani naszym (dawnym) wschodnim sąsiadem, namiętnie tworzą masówki.

Gdy patrzę na coś takiego, to mnie krew zalewa. Bo jak można grać na mapie, na której do dyspozycji są setki... tysiące... miliony... (no, może przesadzam) żołnierzy przeciwko takim samym siłom (zdarza się, że komputer ma mniej)? Rzucam ich po prostu na przeciwnika. Przykre są też mapy, w których biorę nieznaczną część swoich sił i wyrzynam przeciwnika bez strat. Dobre pudy, które znalazły się na krążkach, mogę policzyć na palcach jednej ręki. O tzw. 3-, 5-etapowych kampaniach też nie można zbyt wiele dobrego powiedzieć. W większości etapów przeciwnik pada przy byle pierdnięciu i trzeba być kołkiem, żeby dać mu się załatwić. Ogólnie rzecz biorąc, trudność pudów żadna, wykonanie mierne, do tego większość map nie testowana - bo jak wytłumaczyć to, że przeciwnicy na starcie nie są w stanie zbudować Town Hall, gdyż nie mają pieniędzy?

Ktoś powiedziałby: „lepszy rydz niż nic". Skoro Warcraft ma tylu wielbicieli, to dlaczego żaden z nich nie wykonuje pudów, a gdy jakiś żółtodziób wyśle swoje wypociny, siada przed komputerem i zaczyna marudzić. Tak to, niestety, wygląda. Czytałem w EKG wypowiedzi tzw. weteranów i wielkich fanów Warcrafta II, którym się nie podoba to i tamto, którzy chcieliby to i tamto, ale sami są zbyt leniwi lub nie potrafią zrobić mapy służącej za przykład - aby pokazać innym Warcrafta II z dobrej strony i przyciągnąć gracza na dłużej niż pięć minut. Sam czuję się wielkim fanem tej gry i wysłałem już krocie map, ale albo nie doszły, albo co? Swoją wypowiedź chciałbym zakończyć apelem do każdego, kto śmie się nazywać Warcraftomaniakiem: Ludzie!!! Już dość nieróbstwa! Za długo żółtodzioby robiły to, co my robić powinniśmy!!! Obudźcie się!!! Odłóżcie długopisy, chwyćcie myszki w dłoń! Niech każdy wykona choć jedną mapę i wyśle do EKG, a efekt będzie piorunujący!

Mam nadzieję, że wydrukujecie chociaż apel (chyba, że list nie dojdzie albo co?). Jeśli przejdzie bez echa to znaczy, że nie ma już prawdziwych fanów Warcrafta 2. Ale ja, chociaż idę ciemną doliną i widzę tyle kiepskich map, zła się nie ulęknę i powrócę do edytora, aby tworzyć nowe kampanie. Mam cichą nadzieję, że to coś da....

Wilk

Przykro czytać taką opinię o scenariuszach (a jak muszą się czuć ich autorzy!). Gdy proponowałem robienie map do gier, zdawałem sobie sprawę, że ich poziom będzie bardzo różny. W końcu tylko początkującym może się wydawać, że to proste zadanie.

Zaniepokoił mnie fakt, że wysłałeś do nas krocie scenariuszy! Wszystkie, które dotarły, zostały przedstawione na czerwcowym krążku. Czasem zdarza się, że dyskietka jest zepsuta, a e-maile gubią attachmenty.

Twój apel bardzo mi się podoba i podpisuję się pod nim oburącz i obunóż.

generalissimus Bócevau, Ten,
Który Wybrukował Gniazdo Głowami Protossów

KLUB SPORTOWY GAMBLER

Sekcja piłki nożnej

Piłkarskie Mistrzostwa Świata Francja '98 trwają, a wszyscy starają się na nich zarobić. Producenci gier komputerowych również. Hasbro Interactive wydał z tej okazji specjalną wersję Monopoly, w której zamiast parceli pod budowę hoteli kupuje się piłkarskie reprezentacje. Pin-Ball Games Limited stworzył symulator wyłącznie „piłkarskich" fliperów i nazwał go Pinball Soccer '98. Natomiast firma Focus Multimedia przygotowała dla fanów piłki nożnej „World Cup Encyclopedia 1930-1994". Jednak na największe korzyści finansowe w roku mistrzostw liczą autorzy wirtualnych symulacji piłkarskich. Pretendentów do tytułu „Najlepszej Komputerowej Kopanej '98" mamy już ośmiu, a za nami dopiero połowa roku. Aż sześciu z nich pojawiło się na rynku tuż przed rozpoczęciem francuskiego mundialu.

Adidas Power Soccer '98 firmy Psygnosis jest najmłodszą grą z tej szóstki i wydaje się, że trochę spóźnioną. Nie ma też zbyt wielu atutów. Francuscy twórcy APS '98 skupili się przede wszystkim na wersji konsolowej (PSX), co źle wróży pecetowej konwersji.

Super Match Soccer firmy Acclaim pojawiła się (w Anglii) najwcześniej, bo pod koniec kwietnia. Głównym programistą jest Jon Ritman, autor Match Day i Match Day 2, dwóch antyków z czasów komputerów 8-bitowych. Jon, projektując grę, położył główny nacisk na system sterowania, aby grający dłużej miał przewagę nad zasiadającym do SMS po raz pierwszy. W tym celu bardzo rozbudował repertuar zagrań komputerowych piłkarzy.

W Polsce w **World League Soccer** (Eidos) można było pograć już 8 maja. Wystarczyło na wiosennej Gambleriadzie zajrzeć do stoiska firmy Mirage. Według autorów, ze słynnym Stevem Starvisem (Kick Off '96, Player Manager 2) na czele, WLS to najbardziej grywalna trójwymiarowa symulacja piłki nożnej, jaka kiedykolwiek powstała. A to dlatego, że jej producenci doskonale wiedzieli, czego oczekują od nich klienci, że szukają gry, która przypominałaby prawdziwy futbol, a nie była kolejną zręcznościówką.

Three Lions (w niektórych krajach zwany **Golden Goal**) to najmłodsze dziecko legendarnego Dino Diniego i kilku byłych członków EA Sports. Ludzi, którzy wiedzą, jak robić dobre, wirtualne piłki, którzy znają się na futbolu i którzy, jak sami mówią, kochają się w piłce nożnej. Ale o tym, czy ich gra osiągnie sukces, zdecydujecie Wy i reszta międzynarodowej społeczności graczy.

Sensible Soccer '98 (GT Interactive) to program, na który najwierniejsi „sensiblowcy" musieli czekać aż 30 miesięcy. Choć upłynęło tyle czasu, gra ponoć niewiele się zmieniła. Ani jej wygląd (choć piłkarze są już trójwymiarowi), ani, co szczególnie istotne, grywalność (nadal sterowanie jest intuicyjne). I właśnie dlatego SS '98 ma duże szanse na zwycięstwo.

Jej największym konkurentem do tytułu jest bez wątpienia **World Cup '98** firmy Electronic Arts. Stworzono go na bazie świetnego FIFA RTWC '98, wprowadzając poprawki tam, gdzie były potrzebne (bramkarze, szybkość reagowania na naciskanie klawiszy). Zawiera dodatkowo rewelacyjny tryb gry o nazwie Classic Cups, osiągalny tylko dla tych, którzy zdobędą wirtualne mistrzostwo świata '98.

Jeżeli ktoś uzna, że któraś ze strzelonych przez niego bramek zasługuje na tytuł najpiękniejszej, może ją zapisać i przesłać do redakcji Gamblera pocztą lub e-mailem. Na autorów 3 najładniejszych bramek czekają zestawy gier komputerowych ufundowanych przez firmę IPS Computer Group. **Szczegóły konkursu „Złota Bramka" znajdziecie w oryginalnych pudełkach z grą World Cup '98.**

* * *

Taktyki zwycięstwa – FIFA RTWC '98

Witam wszystkich maniaków sportu i innych zboczeńców! Ten list jest moim pierwszym listem na Olimp (czyt. do Gamblera) i poświęcony został najlepszej skopanej piłce, jaka wyszła spod klawiatury mieszkańca trzeciej planety Układu Słonecznego. Chodzi mi oczywiście o grę FIFA RTWC '98, a jak ktoś się z moim zdaniem nie zgadza, to życzę mu wybijania głową strzału Roberto Carlosa :).

• **Po pierwsze: taktyka**

Radzę ustawić drużynę ofensywnie, a najlepiej w taki sposób, aby stworzyć przewagę w środku pola. Moja ulubiona taktyka to bardzo zmienione 4 (flat) - 3 (diamond) - 3 (diamond). Środkowi obrońcy są cofnięci, a boczni mają bardzo duży „attacking bias". To pozwala przesunąć wahadłowych pomocników do środka, a środkowego cofnąć bliżej obrony (średni „attacking bias"). Zawodników ataku ustawiam tak samo jak pomocników, dwóch w środku i jeden cofnięty.

• **Po drugie: atak**

Najskuteczniejsza akcja to dwa szybkie podania „obrona - pomoc" i „pomoc - atak", szybki sprint napastnika od 40. metra i silny strzał po ziemi z okolic białej linii na 16. metrze. Po czterech miesiącach gry przechodzę obronę przeciwnika, używając tylko klawisza sprintu (W) i kursorów.

Akcje ofensywne prowadzone skrzydłami są szczególnie skuteczne, jeżeli spod chorągiewki podamy piłkę do tyłu (na 20-30 metrów od linii bocznej), a następnie dośrodkujemy z pierwszej piłki. Potem wystarczy wykończyć akcję - główka lub mocne uderzenie po przyjęciu piłki (w grze przeciwko najlepszym drużynom skuteczniejszy jest strzał głową).

Bardzo dobre efekty przynosi rozgrywanie piłki między nie krytymi pomocnikami (raz podajemy z pierwszej piłki, a raz... nie) i nagłe przyspieszenie lub podanie na wolne pole.

Kiwanie obrońców jest dość proste. Do naszego repertuaru zagrań należą:

a. **Zwód** (ALT, CTRL) - średnio trudne (trzeba go wykonać w odpowiednim momencie), ale bardzo efektowne.
b. **Przeskok** - stosować raczej na skrzydle, nigdy w tłumie!
c. **Kręcenie się w kółko** - bardzo skuteczne, tylko trzeba w odpowiednim momencie przyspieszyć.
d. **Sprint** - klawisz sprintu naciskać dwukrotnie co jakiś czas, zawodnik wolniej się wtedy męczy.
e. **Podanie do siebie** - tuż przed interwencją obrońcy wystarczy podać „do nikogo" (klawisz E) na wolne pole, po czym dobiec do piłki.

Stałe fragmenty gry

Karny: na poziomie „Amateur" i „Professional" strzelać w okienko. Na „World Class" - po ziemi.

Wolny:

a. Z bardzo dużej odległości (kilkanaście i więcej metrów od linii pola karnego) warto uderzać na bramkę bez podkręcania i dość wysoko. Czasem udaje się strzelić goalkeeperowi „za kołnierz".
b. Z daleka warto czasem podać piłkę (klawisz E) napastnikowi na główkę (po wrzutce trzymać klawisz „główki", a kursorem skierować piłkę pod bliższy słupek).
c. Strzelając na bramkę ze średniego dystansu należy lekko podkręcić i celować w długi róg.
d. Podczas wykonywania rzutu wolnego z bliska często udaje się strzelić w lukę między zawodnikami stojącymi w murze (przy tych strzałach podkręcanie zakazane).

Rzut rożny: patrz „Wolny", punkt b.

• **Po trzecie: obrona**

Wślizg jest skuteczną bronią (w 90%) wyłącznie na poziomach „Amateur" i „Professional". Na „World Class" komputer daje się przechytrzyć tylko wtedy, gdy piłka odskoczy mu podczas sprintu.

„Wejście" (klawisz D) jest efektywne w defensywie na wszystkich poziomach trudności, ale wcześniej trzeba się dobrze ustawić. Ja odbieram piłkę w ten sposób: jeśli przeciwnik przyjmuje futbolówkę na klatkę, staję za nim i gdy piłka spada na ziemię, naciskam klawisz D. Skuteczność 85%!
To zagranie obniża efektywność metody „wrzutka - przyjęcie - strzał" podczas gry z żywym przeciwnikiem.

Jakub „Madi" Madrjas (krzyniu@polbox.com)

Sekcja koszykówki

NBA Live '98 vs. NBA Live '97

NBA Live '98 to, moim zdaniem, typowy chłam dla dzieciaków. Nie tylko nie jest lepsza od swojej poprzedniczki, ale wręcz od niej gorsza.

Gdy pierwszy raz zagrałem, ustawiłem sobie poziom trudności „starter". Komputer praktycznie nie istniał na boisku. Myślałem, że „all star" będzie trochę trudniejszy, ale gdzie tam - rzucałem, skąd chciałem, pakowałem, blokowałem, a wynik końcowy był co najmniej dziwny. No, myślę, „superstar" będzie pewnie supertrudny, lecz i tu spotkał mnie zawód. Komputerowy przeciwnik co prawda rzucał trochę więcej i lepiej, ale ogólnie jego poziom rozgrywania piłki był nieskuteczny. Zamiast podawać do shooting guarda, rozgrywający sam kończył gros akcji.

Jedyną rzeczą, w której zauważyłem poprawę w stosunku do poprzedniej części, jest rozwiązanie problemu dziwnego wypychania poza boisko. Po takim zagraniu sędzia gwiżdże faul, co jest prawidłową reakcją. To chyba jedyne ziarenko realizmu w nowej NBA Live.

Z tych i kilku innych powodów moją ulubioną koszykówką jest nadal NBA Live '97. Oto kilka sposobów, które stosuję, aby uprzyjemnić (tzn. utrudnić) sobie granie w Najlepszą Koszykówkę.

0. Oczywiście, gra na poziomie niższym niż „All Star" jest niewybaczalna i równoznaczna z profanacją.
1. Gram bez używania TURBO. Gra nabiera wtedy nowego oblicza, staje się bardziej symulacją - liczą się zasłony, gra po obwodzie, przepychanie i taktyka.
2. Nie gram Bullsami.
3. Staram się nie spychać przeciwników za boisko.
4. Jak najczęściej wykorzystuję „centrów". Nie ma nic piękniejszego niż rzut z wyskoku Davida Robinsona, blok Mutombo czy skuteczne przepychanie Shaqa.

Adam „SAS" Stypułkowski

KSG CD

Tym razem znajdziecie w nim: dużą kolekcję bramek ze SWOS, kolejne save'y z bramkami z FIFA RTWC '98, pliki z aktualnymi składami do NBA Live '98 oraz najnowsze patche do gier: FIFA RTWC '98 i NBA Live '98.

C'est beau un Kristoff qui joue
(kristoff@gambler.com.pl.)

rozwiązania

Legacy of Time (PC)

[Skafander głównego bohatera gry ma ciekawą właściwość - może zmienić swój wygląd tak, że będzie do złudzenia przypominać którąś ze „sfotografowanych" wcześniej osób. W grze czynność „fotografowania" nazywa się „capture the image", w rozwiązaniu używane jest określenie „skopiować wygląd". Red.]

Grę rozpoczynasz na Atlantydzie. Podejdź do zburzonej wieży, dotknij skafandra agentki 3 (który zmaterializuje się przed Tobą). Gdy Artur zainstaluje się w Twoim skafandrze, idź na cypelek na końcu wyspy. Podnieś linę, leżącą na ziemi, i wróć do wieży. Przywiąż linę do zniszczonych schodów i wejdź na górę. Na szczycie zbadaj kody czasowe wyrysowane na podłodze.

Przenieś się w Andy. Kliknij na kamieniu przy linii wody, a następnie na dźwigni, która się ukaże. Wyjdź ze studni. Weź kołowrót zamocowany przy studni. Idź do przodu, skręć w lewo, podejdź do chaty i weź duży kosz leżący obok. Idź dalej, nad brzeg przepaści. Przymocuj kołowrót do mechanizmu i ściągnij balon na dół. Umocuj kosz, wsiądź do niego. Gdy będziesz już w górze, popatrz w dół i zrób „zoom" liny zwisającej z balonu. Na jej końcu znajdziesz hak, który pomoże Ci dostać się na drugi balon. Tam, na podłodze kosza, znajdziesz drugą część koordynatów czasowych.

Teraz przenieś się w Himalaje. Zejdź ścieżką w dół, podnieś laskę i drewniane koło. Wróć do stróżówki. Spróbuj wejść na zawalony most. Wróć, przymocuj koło do mechanizmu i opuść most. Zejdź po nim. Rozbij laską okno w domu naprzeciw i wejdź do środka. Zejdź na dół, po czym wejdź po posągu Buddy na taras. Pod nogami, w śniegu znajdziesz trzecią część koordynatów czasowych. Czeka Cię spotkanie z Michelle. Po długiej sekwencji filmowej przenieś się na Atlantydę.

Otwórz klapę w podłodze i wejdź do młyna. Podnieś tryby i umieść je na swoim miejscu. Pociągnij dźwignię kilka razy (przeważnie 5), aby pod okno przesunęła się belka ze złamanym żaglem. Wejdź na belkę i pociągnij dźwignię - zeskoczysz na dach. Pójdź do przodu, wejdź na maszt statku i zejdź po nim na dół. Podnieś z pokładu jedwabną chustkę i zabierz bosak leżący obok. Zejdź na ląd, idź w prawo. Skopiuj wygląd żebraka i porozmawiaj z nim. Gdy spyta o pieniądze, przeproś.

Idź do egipskiego kapitana (na statku) i porozmawiaj z nim. Dostaniesz pieniądze. Zejdź ze statku, upodobnij się do kapitana i odszukaj przewoźnika. Skopiuj go, następnie poproś o zawiezienie do świątyni. Skopiuj wygląd strażnika i porozmawiaj z nim. Każ się zawieźć do garncarza. Skopiuj jego wygląd, następnie porozmawiaj z nim. Wychodząc, uruchom maszynę do kształtowania gliny i weź bryłkę. Idź do sklepu siostry garncarza. Skopiuj jej wygląd, porozmawiaj. Następnie obróć się w lewo, przyjrzyj wazom i odciśnij w glinie symbol na największej z nich. Przybierz postać siostry garncarza i wróć do jego sklepu. Obiecaj, że popilnujesz garnków - pójdzie sobie.

Przenieś się do El Dorado. Podejdź do studni, porozmawiaj z chłopcem, skopiuj jego wygląd i przyjmij go. Następnie idź do znanej Ci chaty i porozmawiaj z ojcem chłopca. Idź na lądowisko balonów i przeleć na drugą stronę doliny. Wejdź po schodach do świątyni, spróbuj zagadnąć malarza. Skopiuj jego wygląd, rozejrzyj się po komnacie. Z kosza po lewej stronie wyjmij płatek złota.

Przenieś się na Atlantydę. Otwórz piec, połóż gliniany odcisk na obrotowej platformie i przykryj go płatkiem złota. Zamknij piec i obróć garnki w środku (duże drewniane koło). Otwórz piec i wyjmij gotową złotą pieczęć. Podejdź do stołu, weź dzbanek i miskę. Idź do sklepu z oliwą, przed drzwiami obróć się w prawo i napełnij dzbanek oliwą.

Popłyń do świątyni (jako siostra garncarza) - tym razem strażnik Cię wpuści. Podejdź do ołtarza. Napuść wody do zbiornika i nabierz jej w dzbanek lub miskę. Idź kawałek w prawo, zerknij w dół. Zamknij dopływ wody, używając bosaka. Wróć do młyna. Zmień się w egipskiego kapitana i wejdź tam. Skopiuj młynarza, porozmawiaj z nim. Zmień się w żebraka i podejdź do kapitana. Użyj stwierdzenia: „Seems like nasty weather". Kapitan odpowie i uzyskasz drugą część hasła. Zmień się w kapitana i idź do żebraka. Użyj odzewu, wypytaj go o wszystko. Otrzymasz końcową część hasła. Przekaż ją młynarzowi - wprowadzi Cię w szczegóły spisku.

Wróć do doków. Weź miskę, którą zostawił żebrak. Idź do młyna. Przymocuj linę do wyciągu i otwórz przejście. Przejdź tajnym korytarzem do podziemi świątyni. Zmień się w żebraka, idź do przodu, potem w lewo. Porozmawiaj z Sarosem. Dostaniesz od niego mały kamienny dysk. Użyj go na mechanizmie na ścianie. Wejdź po schodach i przez przejście, które się otworzyło. Otwórz dopływ wody i weź pierwszą część artefaktu. Przenieś się w Himalaje.

Podejdź do pielgrzyma leżącego na ścieżce. Skopiuj jego wygląd. Przejdź przez most. Rzuć okiem na symbole na ścianie. Obejrzyj sobie też statuetkę Buddy. Idź w lewo, wejdź do ogrodu (a właściwie szklarni). Skopiuj wygląd ogrodnika. Przyjmij postać pielgrzyma i porozmawiaj z ogrodnikiem. Otwórz wejście do podziemi (żelazna krata) i zejdź na dół. Polej korzenie drzewa wodą z Atlantydy i udaj się z powrotem. Zerwij z drzewa owoc, przy okazji zabierz mapę podziemi i nóż. Podejdź do posągu Buddy, połóż owoc na tacy i weź żółtą kulkę. Porozmawiaj z ogrodnikiem. Zejdź do podziemi, na najbliższym skrzyżowaniu popatrz na sufit i zbadaj symbol, który się tam znajduje. Od tej pory Artur na bieżąco zaznaczać będzie Twoją pozycję na mapie.

Idź do namiotu Khana. Wejdź po drabinie, szybciutko obróć się w lewo, weź miecz i wycofaj się. Idź do podziemnej świątyni Buddy (z czarnym posągiem) i rozejrzyj się tam. Zdejmij ze stołu sprzęt do wytapiania masła. Wyjdź z tuneli, idź do stróżówki. Daj strażnikowi jedwabną chustkę (skopiuj przy okazji jego wygląd), przejdź przez most. Wejdź do głównej świątyni. Skopiuj wygląd lamy i porozmawiaj z nim (jako pielgrzym). Podejdź do niebieskiego posągu Buddy i włóż mu w ręce miskę żebraka. Zabierz niebieską kulkę. Wyjdź ze świątyni, idź w lewo. Koło namiotu Khana znajdziesz kolejną statuę. Umieść w jej ręce miecz i weź czerwoną kulkę. Zmień się w lamę i wejdź do namiotu. Porozmawiaj z Khanem, skopiuj jego wygląd.

Przenieś się na Atlantydę, nabierz oliwy do dzbanka i wróć. Obok namiotu Khana znajdziesz drzwi. Wejdź i podejdź do białego posągu Buddy. Obok znajdziesz kołowrotki. Naoliw ten nie działający, a następnie odegraj sekwencję modlitwy, którą znalazłeś wymalowaną na murze (Om, Ma, Ni, Pad, Me, Hum). Weź białą kulkę. Idź do lamy jako Khan i wypytaj o wszystko. Gdy lama zapyta o źródło wszystkich nieszczęść, odpowiedz „ignorancja". W nagrodę dostaniesz księgę. Idź do zielonego posągu Buddy (przy moście) i wsuń księgę w otwór w podstawie. Weź zieloną kulkę.

Zejdź do podziemi. Teraz musisz tak poustawiać ruchome drzwi w całym labiryncie, by para z co najmniej dwóch dużych komnat trafiła do podziemnej świątyni. Jest to dosyć skomplikowane, ale powinieneś sobie poradzić. Gdy tego dokonasz, Artur powie: „You did it, Gage". Idź do podziemnej świątyni i podnieś czarną kulkę. Udaj się w okolice białego posągu Buddy i przejdź przez drzwi. Podejdź do statuetki na środku komnaty i umieść w jej ręce białą kulkę. Wejdź po kawałku schodów. Manewr powtórz jeszcze cztery razy (stosując odpowiednie kolory kulek). Na szczycie kliknij na rzeźbie lotusa, a gdy rozchyli się, wejdź do kopuły. Weź artefakt, popatrz przez pryzmat na górski stok - zobaczysz pielgrzyma. Zejdź na dół i idź do niego. Porozmawiaj, daj mu artefakt, po czym zmień wygląd na swój własny (czyli jumpsuit). Po długiej sekwencji filmowej przenieś się w Andy.

Zmień się w chłopca, udaj się w okolice świątyni (tam, gdzie spotkałeś malarza), lecz zamiast w górę, pójdź w lewo. Drogę do chaty szamana zagrodzi Ci strażnik. Skopiuj jego wygląd i porozmawiaj z nim. Cofnij się, skręć w krzaki i przetnij nożem linę przytrzymującą balon. Droga wolna. Wejdź do chaty szamana. Skopiuj wygląd kapitana lotników i szamana. Porozmawiaj z szamanem. Następnie wyjdź z chaty i wróć pod studnię. Zmień się w szamana, poproś chłopca o amulet i wróć do miejsca, w którym rozmawiałeś z szamanem. Skręć w lewo i wyjdź na podwórko.

Wsiądź do balonu, skrzesz amuletem ogień. Z góry obejrzyj dokładnie rysunki na płaskowyżu. Szczególną uwagę zwróć na szczyt świątyni i wzór, w jaki układają się rzeźby głów. Wyląduj i idź w okolice świątyni. Tym razem skręć w prawo - przez pasmo krzaków dostaniesz się do basenu. Włóż amulet w zagłębienie na brzegu - woda zniknie. Na każdej ścianie basenu znajdziesz rzeźbione głowy. Musisz ustawić dokładnie taki wzór, jaki widziałeś z góry. Gdy to zrobisz, otworzy się przejście.

Wróć na brzeg basenu i wyjmij amulet z zagłębienia. Gdy woda ugasi płomienie, wejdź do podziemnej komnaty. Zabierz z ołtarza artefakt. Zostaniesz automatycznie przeniesiony do TSA. Połącz trzy kawałki artefaktu i, obracając piramidki, ustaw wzór podany w lewym górnym rogu ekranu. Pozostaje tylko obejrzeć zakończenie.

Frogger

rozwiązania

Shadows over Riva (PC)

Jak to zwykle bywa w cyklu Blade of Destiny, zaczynasz w świątyni. Najpierw udaj się na zakupy. Aby zdobyć kasę, najlepiej każ temu bohaterowi, który ma największy współczynnik Cheat, pozarabiać szulerką w którejś tawernie. Na początku gry zarobiłem w ten sposób około 200 denarów, zanim mnie wyrzucili z knajpy. Ale uwaga - im mniejsza zdolność Cheat, tym mniejsza szansa, że operacja się powiedzie.

Kiedy zaopatrzysz grupę w podstawowy sprzęt (właściwa dla ich zdolności broń, a dla elfów koniecznie kusze i strzały), możesz rozwiązać pierwszy problem w mieście. Zaczynasz od cmentarza koło świątyni Firuna. Jeden z grobowców kryje przejście do podziemnych labiryntów (trzeba mieć łopatę, aby rozkopać grób). Spotkasz tam niezbyt przyjemne istoty: szkielety, zombie, mumie i golemy. Po zbadaniu podziemi grupa znajdzie kluczyk. Kiedy żółty, duży symbol zostanie zdjęty (za pomocą obcęgów) ze ściany, kluczykiem trzeba otworzyć przejście do krypty z trumną wampira. Teraz należy zdjąć z trumny ochronne amulety i opuścić lochy. W labiryncie pod grobowcem powinieneś znaleźć książkę z przepisami na cztery pożyteczne mikstury oraz dwa srebrne naszyjniki, z których jeden ma magiczną moc, a także dwa alchemiczne zestawy. W komnacie z miksturami na stole grupa przygotuje specjalny preparat (zielona kulka).

Gdy bohaterowie wejdą do domu grabarza, zaatakuje ich demon (czasem są dwa) i druid. Demona można wykończyć tylko magią, druida najlepiej

zneutralizować czarem Lightning (ma zwyczaj rzucać zaklęcia powodujące, że nasi herosi uciekają z pola bitwy), a potem ubić jak psa z łuków czy mieczem. Po wygranej bitwie idź do świątyni Firuna.

Czas na poznanie problemów mieszkańców miasta. Najlepiej poinformowany człowiek bywa w karczmie Harbor Maid (tuż przy samym nabrzeżu), a jego dom stoi tuż obok. Tarik wie wszystko o wszystkich. Dzięki niemu dowiemy się o tajnej Gildii oraz kanałach pod miastem. Kto może wiedzieć najwięcej o kanałach? Oczywiście, łowca szczurów. Gdy Xebbert Dunbarr odpowie na pytania bohaterów, pora odwiedzić rynek i mieszkającego na południe od targu krasnoluda Thorgrima. Thorgrim przyłączy się do drużyny.

Do kanałów można zejść w kilku punktach miasta przez kratki ściekowe. Nie ma tam żadnych potworów, zobaczysz tylko łowcę szczurów w akcji oraz scenkę przedstawiającą potwora pożerającego ludzkie szczątki. Natkniesz się na potężną kratę (zagradza wejście do zamku i nie można jej otworzyć) oraz miejsce, w którym na ścianie powinien być ukryty mechanizm otwierający. Niestety, nikt z drużyny nie wie, jak go znaleźć.

Kiedy bohaterowie opuszczą kanały, na ulicy zaczepi ich chłopak, którego dziewczyna została zamordowana. Grupa pójdzie za nim do domu jego ukochanej. Po oględzinach zwłok stanie się jasne, że dziewczyna jest ofiarą wampira. W jej domu znajduje się następne zejście do kanałów. Jeśli grupa odwiedzi teraz tępiciela szczurów, nikogo nie zastanie w domu. Znajdzie natomiast dziwny przedmiot, który w przyszłości posłuży jako klucz.

Gdy grupa zejdzie do kanałów pod domem dziewczyny (Thorgrim odłączy się), zobaczy, że to nowa część kanałów, ale w nich również nie ma nic ciekawego. Czas więc sprawdzić, co dzieje się w eksplorowanej przedtem części kanałów. Po kilku minutach kluczenia po labiryncie grupa dostrzeże dziwną, chudą istotę płci żeńskiej. Mandara (tak ma na imię) przyłączy się do drużyny. W miejscu, gdzie powinien się znajdować tajny mechanizm otwierający przejście do zamku, drużynę otoczy nagle grupa zbrojnych, a Mandara pomoże w ucieczce. Grupa trafi w ślepą uliczkę, Mandara zajmie się wrogami. Okaże się, że bohaterowie podróżowali z wampirem.

Po wyjściu z kanałów trzeba odwiedzić Thorgrima, który dołączy do grupy. W mieście zaatakują ukryci za budynkami łucznicy. Następnie żebraczka Lea wyznaczy spotkanie o północy, przed starym magazynem na południe od świątyni Efferda. Kiedy bohaterowie pojawią się tam w nocy (nawet przed dwunastą), zostaną wpuszczeni do magazynu, a potem uśpieni. Okaże się jednak, że przywódcy Gildii nie mają złych zamiarów. Każą grupie odkryć plany piratów i współpracujących z nimi mieszkańców Rivy.

Rano trzeba odwiedzić Adriana Seahoffa. Mieszka niedaleko świątyni, w której rozpoczęła się cała przygoda. Należy wybrać opcję ukrycia się za drzewami i cierpliwie czekać. W nocy Adrian Seahoff uda się na tajne spotkanie, a grupa będzie go śledzić. Podobno można go zgubić po drodze (być może zależy to od jednej z cech bohaterów), ale mnie udało się podejść pod sam dom, gdzie miało miejsce tajne spotkanie. Teraz trzeba wtargnąć do gmachu, wybić wszystkich obecnych i zabrać im dokument, na którym znajdują się nazwiska mieszkańców Rivy współpracujących z piratami. Dokument następnego dnia rano należy przekazać Tarikowi, który dostarczy go szefom Gildii.

Podczas spaceru ulicami miasta grupa zobaczy, że mieszkańcy Rivy biją jednego z Holberkian. Zastosujcie podstęp (orkowie u wrót!) i uratujcie Holberkiana. Zaprowadzi grupę do swego domu. Tam dowiecie się, że ostatnio giną zwierzęta (przede wszystkim psy), które zły mag z południa wykorzystuje w niewiadomych (ale na pewno nieczystych) celach. Następnego dnia grupa zgłosi się do Gulka - czeka tam jego krewniak, który przewiezie Was łodzią na wyspę czarodzieja. Drużyna (bez Thorgrima) musi przebyć wyspę (na północ), starając się unikać bagien. Tak czy inaczej, zaatakują moskity, które wysysają życie i punkty doświadczenia (na szczęście niewiele).

Dotrzecie do głównej bramy wieży czarodzieja, ale okaże się, że nie można jej otworzyć. Trochę dalej (trzeba się prześlizgnąć między bagnem a krzakami) jest boczne wejście. Tymczasem drużynę zaatakują hordy zielonych małp, z którymi trudno sobie poradzić. Po przedostaniu się przez boczne wejście, należy wypuścić zwierzęta z klatek, zostawiając otwarte drzwi na bagna. Niestety, część durnych psów zaatakuje. Trzeba też rozprawić się ze służącym czarodzieja. W jego ekwipunku znajduje się bardzo przydatny Girdle of Might.

Następnie drużyna powinna udać się do ogrodu czarodzieja (atak leśnych gnomów), w którym jest kilka ukrytych przejść między krzakami. Po rozkopaniu świeżej ziemi grupa odkryje groby zamordowanych ludzi. Potem bohaterowie staną przed drzwiami, które mają dwa zamki. Można sobie poradzić w jeden sposób: otwierając oba jednocześnie (wytrych + Foramen, dwa razy wytrych lub dwa razy Foramen). Po wejściu do Wieży spotkacie czarnoksiężnika - niezależnie od wyboru opcji dialogowej, drużynę czeka walka. Na pierwszym poziomie Wieży na stole stoi posążek psa (otwiera drzwi z mordą psa). Po wycięciu mieszkańców jednej z komnat grupa będzie miała miejsce na obozowisko.

Aby dostać się na górę, trzeba niestety zostawić na pierwszym piętrze jedną osobę, która uruchomi windę. Ja wybrałem czarodzieja, który już do końca zabawy w Wieży siedział na dole. Pierwsza osoba, która dostanie się na drugie piętro, będzie musiała stoczyć walkę ze szkieletowym wojownikiem. Na drugim piętrze jest kilka grup szkieletów - z ich ekwipunku trzeba zabrać łącznie osiem kryształów (po dwa zielone, czerwone, niebieskie i żółte). Kryształy posłużą do otwierania drzwi. Pierwsze należy otworzyć czerwonym i żółtym, drugie - niebieskim i zielonym, trzecie - czerwonym i niebieskim; pozostałe dwa kryształy po pewnym czasie zamienią się w klejnoty, które można będzie sprzedać w Rivie.

Stąd nie ma wyjścia, gdyż pierwsze drzwi zatrzaskują się na dobre. Na drugim piętrze są cztery posągi wypowiadające słowa: „fire", „cleans", „blood" i „washes". Gdy przed posągiem podasz hasło: „BLOOD WASHES FIRE CLEANS", będziesz mógł otworzyć skrzynię ze skarbuńciami.

Trzecie piętro jest niezbyt miłe, część korytarzy jest tylko iluzją. Bohaterowie, którzy się w nie zapuszczą, trafią z łoskotem do ogrodu (uwolnieni już od ziemskich mąk). W korytarzach znajdziecie miejsce nadające się do spania. Grupa powinna odzyskać pełnię sił magicznych i życiowych. W komnacie maga, na ścianie, wisi ogromny obraz. Jak wynika ze znalezionych listów i dokumentów, należy odpowiedzieć: „BORBARAD". Teraz można już wejść do tajnej komnaty.

Grupę czeka spotkanie z magiem chronionym przez pentagram. Jedynym sposobem na pokonanie go jest magia i strzały. Na czwartym piętrze grupa znajdzie się w dużej sali, od której odchodzi czworo drzwi (licząc wejściowe). Na środku stoi mag w asyście ghouli. Gdy pokonacie ich, czas zajrzeć do każdego z trzech korytarzy. W odnogach zawsze znajdziecie teleporty transportujące z powrotem do dużej komnaty, ale przedtem trzeba wejść do pokoi (otwiera je hasło FLAME), otworzyć skrzynie i zmierzyć się z żywiołakami ognia. Nie wiem, czy to reguła, czy przypadek, ale ich liczba się zwiększa (od 1 do 3) i ostatnia walka nie jest przyjemna, jeśli nie dysponuje się odpowiednią liczbą Astral Points.

Gdy drużyna rozprawi się z trzecią grupą żywiołaków, teleport przetransportuje ją nie do dużej komnaty, lecz w inne miejsce. Tam trzeba rozwiązać łamigłówkę. Zasady są proste, tak jak w puzzlu, ale co pewien czas układanie przerywają różni przeciwnicy. Gdy poradzisz sobie z problemem intelektualnym, wyślij drużynę przez teleport do ogrodu. Nie zapomnijcie o pozostawionym przy windzie przyjacielu.

Czas wybrać się do krasnoludzkich kopalni, położonych na północny wschód od miasta. Aby do nich trafić, należy odkryć zamaskowane przejście wśród skał (za miejscem, gdzie spadła lawina). Po drodze można natknąć się na bandę pijanych Thorwalian, a także na strzegących kopalni orków. W kopalniach czeka jeszcze więcej orków oraz silniejsze od nich ogry. Na pierwszym poziomie znajdziecie skrzynię, której nie da się otworzyć ani czarami, ani wytrychami. Klucz do niej jest ukryty w ustach torturowanego przez orków krasnoluda (w beczce).

Na drugim poziomie kopalń trzeba zejść do dołu, w który orkowie zrzucili ciała krasnoludów. Tam znajdziecie kilka interesujących przedmiotów. Na drugim poziomie jest jeszcze pokój wypełniony wodą. Znajduje się w nim jakieś nieprzyjemne stworzonko, które wyssie trochę życia z jednego z bohaterów, oraz bardzo dobry, magiczny miecz dwuręczny (dobry, bo lekki). Niedaleko jest sala z kolumnami - strażnik zada pięć pytań. Zła odpowiedź na jedno i cała grupa zgodnym truchtem przeniesie się do Walhalli. Poprawne odpowiedzi to: 1. nie, 2. nie, 3. tak, 4. tak, 5. nie.

Na drugim poziomie jest też wbity w ścianę kołek - bohaterowie mówią, że przydałby się tu Sledgehammer. Znalazłem tę broń na pierwszym piętrze po przeszukaniu paleniska, ale wbicie kołka w ścianę nic nie zmieniło. Nie wiem też, do czego może służyć specjalny, dziwny klucz znaleziony również na pierwszym piętrze (bohaterowie mówią, że to cenna rzecz). Znajdziemy też na drugim poziomie martwego wojownika (dobre wyposażenie do zabrania), ale należy uważać - wychodząc z jego komnaty, można wpaść w pułapki.

Na trzecim poziomie nia ma potworów, ale za to pełno pułapek. Część z nich bohaterowie zdołają rozbroić, jeśli pozwolą na to ich zdolności. Na końcu znajdują się drzwi pytające o hasło (brzmi ono: „REMISSION"). Po podaniu hasła można przejść do ukrytej komnaty. Znajdziecie ją po wciśnięciu przycisku za zieloną narośla na ścianie (po lewej stronie, idąc w stronę wyjścia).

Teraz zacznie się najtrudniejsza walka. Z pentagramu wyłoni się ogromny, ohydny czerwony demon, który ma niemiły zwyczaj zamieniania bohaterów w kamień, jest odporny na strzały i ciosy niemagicznej broni, dysponuje zdolnością podwójnego atakowania tych, którzy zbliżą się do pentagramu oraz odpornością na paraliż i ślepotę. Miałem w grupie cztery osoby czarujące (mag i trzy elfy), więc postanowiłem, że spróbuję posłużyć się magią. Potwór oberwał dwa Ignifaxusy (od maga) i serię Fulminictusów (od elfów) i poszedł sprawdzić, czy go przypadkiem nie ma w piekle. Na szczęście w trakcie walki nie zamienił nikogo w kamień. Jeśli mu się udało, należy wczytać grę i zacząć od nowa.

Tu ważna rzecz: z komnaty nie można wyjść, nie pokonawszy potwora, więc grupa musi mieć zdrowie i mana na najwyższym poziomie. Gdy czerwone szkaradzieństwo zostanie pokonane, pojawi się jeszcze szef orków z kumplami, ale to już bułka z masłem. Zobaczycie potem scenkę, przedstawiającą robala wychodzącego z jego głowy. Nie możecie, niestety, zabrać demonicznej księgi, bo strażnik nie wypuści grupy z komnaty. U szefa orków znajdziecie następny Girdle of Might. Mój wojownik miał dzięki temu 24 siły i stał się małym, jucznym osiołkiem, dźwigającym towary na sprzedaż.

Od Holberkian dowiadujecie się, że jeden z kupców nazwiskiem Doldrecht wysyła podarunki orkom. Czas więc odwiedzić tego dobrodzieja - jego sklep

jest podpisany na mapie. Po krótkich i intensywnych perswazjach kupiec powie, co wie - we wszystko uwikłany jest sędzia Jarnug (urzęduje niedaleko targu). Na ulicy spotkasz znowu Tarika, umówił grupę na spotkanie w karczmie Harbor Maid. Kiedy dużyna tam się zjawi, będziecie mogli tylko obejrzeć film jak bohaterowie dali się zrobić, niczym pierwsze z brzegu leszcze. Uśpieni zatrutym piwem, trafią na pokład pirackiego statku.

Na statku grupa przede wszystkim nie powinna podpisywać dokumentu o zamustrowaniu się. Gdy wyzwoli się z więzów, znajdzie w skrzyni wszystkie swoje przedmioty. Za drzwiami przyłączy się do drużyny chłopiec okrętowy. Statek jest całkiem spory i można na nim znaleźć wiele niepotrzebnych przedmiotów (naczynia, alkohol itp.). Kiedy jednak zwiedzałem okręt, cała banda marynarzy dopadła grupy, przeciągnęła bohaterów pod kilem i zabiła. Gracz nie ma żadnego wpływu na to zdarzenie, więc nie ma się jak bronić.

Postanowiłem cofnąć czas :) i jak najprędzej ewakuować bohaterów. Gdy jest się na pokładzie, nie ma innego wyjścia jak skok do wody. Niestety, aby bohaterowie dopłynęli szczęśliwie do brzegu, muszą pozbyć się części przedmiotów, niesienie bagażu powinno pochłaniać najwyżej połowę ich możliwości. Po opuszczeniu statku, grupa ląduje za miastem, na wybrzeżu. Obok jest buda, w której można się przespać.

W Rivie bohaterowie zostaną aresztowani, a następnie uniewinnieni z powodu braku dowodów. Na ulicy znowu pojawi się nieoceniony informator Tarik i opowie o nowej lokalizacji Gildii w kanałach. Miejsce to zostanie zaznaczone na mapie. Żebraczka Lea (która tymczasem zmyła makijaż i przeistoczyła się w piękną kobietę) pomoże grupie w walce z wampirem. To właśnie z kanałów prowadzi droga do wampirzej siedziby. Po wejściu do korytarzy i pokoi zajmowanych przez wampirzycę, trzeba zostawić jedną osobę do trzymania dźwigni. W celi odnajdziecie łapacza szczurów, a w pokojach księżycową lampę, bransoletkę, pierścień i antihypnoticum (mała, zielona kulka).

Jeden z bohaterów musi wziąć wszystkie przedmioty, połknąć miksturę i przejść przez lustro. Znajdzie się w tajnych komnatach wampirzycy. Jest tam kryształ, który trzeba włożyć do latarni. Dalej wszystko potoczy się już bez udziału gracza. Efektem jest w każdym razie zlikwidowanie wampirzycy. Po powrocie do siedziby Gildii dowiecie się, że trzeba poczekać, aż Lea odnajdzie przejście do zamku.

Podczas wędrówki za miastem zobaczycie dwa domy (jeden duży, drugi mały) otoczone kręgiem kamieni. Tam do grupy przyłączy się Stipen, który poprosi o pomoc w rozwiązaniu zagadki. Należy zadąć w róg w czterech miejscach:

1. Miejsce między dwiema płaczącymi wierzbami, na wybrzeżu.
2. W miejscu, gdzie ze skały wystają buty.
3. Przy wieży, na której wymalowano smoka.
4. Na końcu zniszczonego pomostu nad wodą.

Stipen poinformuje grupę, że zagadka została rozwiązana, trzeba tylko odnaleźć pierścień. Jest między drewnianymi balami, przy małym domku. Teraz trzeba zaczekać, aż Stipen wróci z nagrodą i odebrać ją. Najważniejszym elementem jest magiczna tarcza, lepsza od tych, które można kupić w sklepach.

Wróćcie do miejsca, gdzie ze skały wystają buty. Jednego z bohaterów będzie czekał pojedynek z nieszczęśliwym wojownikiem. Wojownik jest silny, ale wystarczy wystawić przeciw niemu maga. Jeden czar Paralyze i walka skończona. Piękne, magiczne butki należą do drużyny.

Po powrocie do Gildii (zawsze można się tam przespać i zjeść co nieco) dowiecie się, że Lea odkryła przejście do zamku, prowadzące przez kanały, w których mieszkała wampirzyca. Drogę zastąpi drużynie niebieski smok, mający zwyczaj atakowania wszystkich członków grupy jednocześnie. Tak jak na wszystkie potwory, najlepszy sposób na niego to Oślepienie i tłuczenie do skutku czarami. Aby wejść na zamek, trzeba poczekać do nocy.

Zamek jest ogromną budowlą, którą trudno mi było zwiedzić, bo grupa się upiła (dałem im piwo - kto by pomyślał, że jeden kufelek tak podziała!) i chodziła po korytarzach wężykiem (serio!). Nie należy próbować przejść przez drzwi do strażnicy, bo oznacza to tylko walki z gwardzistami. Oczywiście, to dobry sposób zdobywania punktów doświadczenia, ale bitwy nie są łatwe, strażnicy atakują w grupach po dziesięciu. W sali tortur będziecie świadkami próby wpuszczenia pojmanemu magowi robala w usta. Przerwij to ohydne znęcanie się (biedny robaczek :), zabij kata i strażników.

Mag opowie swoją historię i poprosi o uratowanie jego towarzyszy. Aby tego dokonać, należy wedrzeć się do pokoju oficera, zabrać mu specjalny klucz i otworzyć nim celę, w której zamknięto magów. Nie mogą pomóc w walce, ale dadzą cynk: we wszystko zamieszany jest zamkowy kucharz. Grupa powinna złożyć mu wizytę, wcześniej odnajdując damskie ciuszki w jego pokoju. Kucharz przyzna się do nienaturalnego związku z sędzią Jarnugiem i opowie o ukrytych urnach. Wtedy należy odnaleźć pokój sędziego i przesunąć stojącą pod ścianą skrzynię, aby dostać się do tajnego pokoju. W skrzyni są urny. Czas opuścić zamek (magów spotkacie przy wejściu).

W Gildii uwolnieni magowie wyjawią, o co w tym wszystkim chodzi. Droga do rozwiązania zagadki prowadzi pod wodą. Na zatopionym dawno temu okręcie znajduje się różdżka, stanowiąca bardzo potężny artefakt. Zaopatrzeni w specjalne, obciążające butki oraz zaczarowani czarem pozwalającym na oddychanie, bohaterowie znajdą się pod wodą. Na początku czeka ich walka z syrenami, jednak następne będą miały przyjazne zamiary. Drużyna zostanie zaprowadzona do króla Rzeki. Wyjawi on, że istnieje banda zbuntowanych syren-alkoholiczek, które postępują niemoralnie (piją, znęcają się nad zwierzętami itp.). Problem ten trzeba wypalić ogniem. Do grupy przyłączy się córka króla. Uwaga! Nie może zginąć, bo gra się zablokuje.

Podczas walki ta syrena jest zresztą tylko obciążeniem. Trzeba uważać, by któryś wróg jej nie uszkodził, sama nie rusza się z miejsca. Pierwszą potyczkę stoczycie koło pałacu, z syreną znęcającą się nad rybką. Potem grupa zauważy, że w pewnym budynku jest tajne przejście. W środku są składy alkoholu i zwykła, bezczelna bimbrownia. Alkohol trzeba zniszczyć. W ostatniej komnacie grupę czeka walka ze zbuntowanymi syrenami. Nie jest to walka łatwa, bo przeciwniczek jest mnóstwo. Kiedy wrócicie do króla, otrzymacie klucz otwierający drzwi na zatopionym statku.

Gdy grupa wejdzie na statek, powinna stanąć pod samymi drzwiami. Jedna osoba niech zdejmie buty, podpłynie na górę i otworzy drzwi. W skrzyni znajduje się kryształ, który należy połączyć z kluczem. Kolejno otrzymacie zielony, pomarańczowy i niebieski klucz; każdy otwiera zamek odpowiedniego koloru. W pomieszczeniu ze skrzynią grupę czeka walka z wodnymi demonami. Demonów nie można zabić (po zniszczeniu jednego, pojawia się następny), ale na szczęście są bardzo powolne.

Trzeba dojść do skrzyni przez korytarze minilabiryntu. Wysłałem tam wojownika, aby po drodze usunął z drogi kilka demonów. Pamiętajcie, trzeba strzec syreny. Po zwycięskiej walce okaże się, że w skrzyni nic nie ma. Wracajcie do króla. Skubaniec przez cały czas miał różdżkę, a zadanie było tylko testem. Otrzymacie różdżkę w prezencie i możecie mknąć na powierzchnię (wystarczy wyrzucić specjalne buty).

Po wizycie w Gildii okaże się, że jedyną osobą potrafiącą zinterpretować znaki runiczne na różdżce jest uzdrowicielka i przepowiadaczka przyszłości, mieszkająca w dzielnicy Holberkian. Dostaniecie od niej dokument z tłumaczeniem. Teraz cała grupa powinna zostać zmniejszona, aby w mrowisku mogła rozprawić się z Królową. Zmniejszenie, niestety, wiąże się z utratą wszelkich przedmiotów, więc bohaterowie trafiają do wrogiego mrowiska jak ich Pan Bóg stworzył. Jednak nawet w mrowisku można znaleźć broń i zbroje.

Już na pierwszym poziomie grupa przyodzieje się w owadzie pancerze, znajdzie proce (należy połączyć gałązki z pajęczyną) oraz coś w rodzaju sztyletów i pałek. Pamiętajcie, aby do mrowiska prowadzić grupę, która ma Life Points i Astral Points doprowadzone do maksimum, bo walki będą wykańczające. Na pierwszym poziomie nie jest jeszcze tak źle, jednak na drugim traficie do komnaty, w której śpi mnóstwo robaków. Trzeba przejść przez nią cichutko (w mojej drużynie potrafiły to tylko trzy osoby, reszta musiała zostać na progu), bo bitwa z robalami jest nie do wygrania.

Aby przejść do korytarza, prowadzącego do Labiryntu Królowej, należy odpowiedzieć na zestaw pytań. Trzeba zawsze wybierać odpowiedź, która normalnemu człowiekowi wyda się niemoralna (np. nie ratuję dziecka z płonącego domu, a uciekam sam; nie pomagam walczącym przyjaciołom; jako dziecko lekceważę matkę i chowam się przed ojcem). Kiedy udzielisz prawidłowej odpowiedzi (możesz próbować do skutku), uzyskasz dostęp do Labiryntu Królowej.

Jacek Piekara

StarCraft (PC)

Charakterystyki jednostek:

Nazwa	HP	G	AA	AC	C	V	CP
Terranie							
Jednostki naziemne							
SCV	40	5	-	0	50	0	1
Marine	40	6	6	0	50	0	1
Firebat	50	16	-	1	50	25	1
Ghost	45	10	10	0	25	75	1
Vulture	80	20	-	0	75	0	2
Goliath	125	10	20	1	100	50	2
Siege Tank	150	30/70[1]	-	1	150	100	2
Missile Turret	200	-	20	-	150	0	-
Jednostki powietrzne							
Dropship	150	-	-	1	100	100	2
Wraith	120	8	15	0	200	100	2
Science Vessel	200	-	-	1	25	300	2
Battlecruiser	500	25[2]	25[2]	2	400	300	8
Zergowie							
Jednostki naziemne							
Drone	40	5	-	0	50	0	1
Zergling	35	5	-	0	50	0	1[3]

Hydralisk	80	10	10	0	75	25	1
Ultralisk	400	20	-	1	200	200	6
Defiler	80	-	-	1	25	100	2
Infested Marine	60	500	-	0	100	50	1
Sunken Colony	400	30	-	-	150	0	-
Spore Colony	400	-	15	-	125	0	-
Jednostki powietrzne							
Overlord	200	-	-	0	100	0	0
Scourge	20	-	110	0	25	75	1[3]
Mutalisk	120	9	9	0	100	100	2
Queen	120	-	-	0	100	150	2
Guardian	150	20	-	2	50	100	2[4]
Protossi							
Jednostki naziemne							
Probe	20/20	5	-	0	50	0	1
Zealot	80/80	16	-	1	100	0	2
Dragoon	80/100	20	20	1	150	50	2
Templar	40/40	-	-	0	50	150	2
Reaver	80/100	100[5]	-	0	200	100	4
Archon	350/10	30	30	0	-	-	4[6]
Photon Cannon	100/100	20	20	-	150	0	-
Jednostki powietrzne							
Shuttle	60/80	-	-	1	200	0	2
Scout	90/130	8	24	1	300	150	3
Observer	20/40	-	-	0	25	75	1
Carrier	150/250	5[7]	5[7]	1	350	300	8
Arbiter	150/200	10	10	1	25	500	4

HP - punkty życia (w przypadku Protossów - punkty osłony/punkty życia).
G - siła ognia przeciw jednostkom naziemnym.
AA - siła ognia przeciw jednostkom powietrznym.
AC - pancerz.
C - koszt w kryształach.
V - koszt w gazie.
CP - koszt w punktach kontroli.

[1] - po wynalezieniu Siege Mode.
[2] - 250 po wynalezieniu Yamato Gun.
[3] - za 2 sztuki.
[4] - rozwija się z Mutaliska.
[5] - wystrzeliwuje do 5 (do 10 po rozbudowie) Scarabów, każdy z nich zadaje po 100 uszkodzeń (ginąc przy tym).
[6] - powstaje z dwóch Templarów.
[7] - wystrzeliwuje do 4 (do 8 po rozbudowie) Interceptorów, każdy z nich zadaje po 5 uszkodzeń.

Anno 1602 (PC)

Aby uzyskać dostęp do wszystkich misji, otwórz plik **game.dat** w Notatniku i zmień ciąg znaków:

Volume: -750, 0, -5??
na Volume: -750, 0, -580

Deadlock 2 (PC)

Naciśnij Ctrl + F12 i wstukaj:
PILE IT ON - zasoby,
Q40 - wszystkie wynalazki,
GREEBLIE - kończy prace nad aktualnym projektem,
WALL2WALL - maksimum populacji,
LEO - pokazuje zasoby i oddziały wojskowe na terytorium przeciwnika,
BIGBRO - pokazuje dowolne terytorium,
CHARISMA - zawierasz przyjaźń ze wszystkimi graczami sterowanymi przez komputer,
S-MART - pojawia się Skirineen,
SQUISH - kończysz zwycięsko scenariusz.
Uwaga: powyższe kody nie działają w Campaign Mode.

Jazz Jackrabbit 2 (PC)

Jeśli masz problemy w grze, wstukaj jeden z kodów:

jjgod - God Mode,
jjcoins - dostajesz pieniążki,
jjnxt - następny poziom,
jjbird - wsparcie powietrzne,
jjmorph - zmieniasz się w inną postać,
jjgems - dostajesz kryształy,
jjammo - amunicja,
jjfly - Jazz może latać,
jjkill - samobójstwo,
jjpower - dopalacze,
jjshield - osłona.

MechWarrior: The Titanium Trilogy (PC)

Kody pochodzą z wersji 3Dfx Mercenaries, ale działają we wszystkich grach wydanych jako The Titanium Trilogy (MechWarrior 2, Ghost Bear's Legacy i Mercenaries).

Wciskając Ctrl + Shift + Alt wstukaj:

su - God Mode (wł./wył.),
is - nie kończąca się amunicja (wł./wył.),
oo - naprowadzanie na podczerwień (wł./wył.),
re - niszczy cel,
in - Jump Jets,
cr - nie kończące się paliwo do Jump Jets,
li - zalicza misję.

Motorhead (PC)

W opcjach wpisz jako imię **Supercars**, a jako nazwę drużyny - **Grem**. Od tej chwili oglądasz wyścigi z góry.

W opcjach wpisz jako imię **Demon**, a jako nazwę drużyny - **Grem**. Twój samochód zostaje wyposażony w BARDZO elastyczne zawieszenie.

Mysteries of The Sith (PC)

Naciśnij **T** i wstukaj:

iamagod - Super Jedi,
diediedie - wszystkie typy broni,
gimmestuff - wyposażenie,
gameover - następny poziom,
statuesque 1/0 - zatrzymuje/uruchamia wrogów,
trainme - następny poziom Mocy,
freebird - latanie,
boinga 1/0 - God Mode wł./wył.
trixie - mana,
cartograph - cała mapa,
gospeedgo 1/0 - wł./wył. tryb spowolniony,
quickzap - teleport do podanych współrzędnych.

Pandemonium 2 (PC)

Jako hasło, wstukaj:

IMMORTAL - 31 żyć,
NEVERDIE - God Mode,
HORMONES - przywraca zdrowie,
GETACCES - wybór poziomu,
OCMCKKEJ - wybór poziomu,
MAKMYDAY - zbrojownia,
GONAHURL - specjalna kamera,
SKATBORD - dopalacz,
GENETICS - Mutant!
ACIDDUDE - psychodeliczne tekstury,
JUSTKIDN - potwory się regenerują.

Wing Commander: Prophecy (PC)

Podczas lotu wstukaj:

MORETUNES - sterowanie muzyką,
GOODTARGET - łatwiejsze celowanie.
DYNOMITE - włącza następujące kody:
F12 - niszczy cel,
Ctrl I - wyłącza uszkodzenia,
Ctrl C - wyłącza kolizje,
Ctrl K - samobójstwo.

W symulatorze wstukaj ALSWANTSMORESHIPS, a będziesz mógł pilotować statki przeciwnika.

rozwiązania

REAH (PC) – ROZWIĄZANIE MINIMUM

Publikujemy to niezbędne minimum, aby jakaś tam fabuła nie przeszkadzała Wam w rozkoszowaniu się zagadkami logicznymi.

I.

Obejdź pustynię, oglądaj zegary i zapamiętaj symbole na nich. Na bramie umieść symbole, jakie występowały na zegarach, kierując się tropem poroża.

W mieście zabierz z bramy porcelanowy odważnik. Nie możesz się z nikim dogadać - żeby to zmienić, musisz ustawić odpowiednio głowy fontanny. Odszukaj kupca, obejrzyj jego sklep. Wymień odważniki. Idź do domu za żelazną kratą, na lewo od świątyni. Pogadaj z laską. Wróć po dzban, jest na straganie koło kupca.

Przeszukaj mieszkanie panienki, która gdzieś się zmyła. Znajdziesz lupę, dzięki niej możesz obejrzeć mapę. Wskazuje ona miejsce położenia kurków, które trzeba odkręcić - przyda się talent muzyczny. Gdy jako trzeci odkręcisz ten koło kupca, pchnij wóz. Eksplozja otworzy wejście do świątyni.

W świątyni przynieś żebrakowi wody z chrzcielnicy (?). Wejdź do podziemi, używając systemu gongów - przekręć tajemny mechanizm kulą żebraka. Jeszcze test na inteligencję i możesz wrócić na górę. Tu odszukaj drzwi do wieży i windą wjedź na górę.

Znajdź stolik. Zapamiętaj symbole z księgi i ograj ducha w kamyki. Dostaniesz kamień filozoficzny. Ustaw lunetę według wskazań z księgi - ujrzysz cel swej drogi. Żeby wrócić na dół, pobaw się workami. Zielone powinny być na górze, czerwone na dole.

Z książki w mieszkaniu panny wydedukuj, jakie tablice na dziedzińcu wcisnąć. Gdy Ci się uda, otrzymasz warsztat do przeróbki ciężarka ołowianego w czyste złoto. Za złoto Kupiec da Ci wodę, a strażnik Cię wypuści, bo widziałeś przez lunetę punkt docelowy.

W oazie tubylec powie Ci, z jakiej strony świata przybyłeś. To informacja kluczowa, by ustawić odpowiednio przyciski na bramach.

II.

I już mniej sucho. Porozmawiaj z badaczką. Z jej chałupy pożycz sobie czaszkę, łamiąc przedtem szyfr skrzyni. Udaj się do starej świątyni, zapamiętaj mijane słupy i przypisane im odgłosy. Połóż czaszkę na ołtarzu, odgadnij zagadkę. I hop, na drugą stronę świątyni.

Znajdź korbę. Most nie chce się jednak zablokować. Musisz odblokować skałę zagradzającą przejście. Potrzebna będzie odpowiednia sekwencja przycisków na innych skałach. Z odkrytego mechanizmu weź zapadkę i użyj jej do zablokowania mostu.

Porozmawiaj z czeladnikiem z farbiarni i dwukrotnie z Blondynem. Od kobiety weź tkaninę do ufarbowania. Rozpal ogień, ufarbuj materiał w kotle, post factum weź jeszcze czerwoną farbkę.

Zapamiętaj symbole, oddaj tkaninę - dostaniesz medalion. Blondyn da Ci kluczyk - wymień go u czeladnika na wytrychy. Dobierz się do kosza, uruchom windę i wyjedź na górę. Celnymi strzałami z kuszy odblokuj bramę. Możesz ruszać do górnego miasta.

III.

Zamroź wodę w fontannie. Łaźnia jest zalana (w trupa). Użyj farbki, a zorientujesz się, które kurki powinieneś zakręcić. Potem zabaw się żurawiem: wybieraj wodę ze studni, aż odsłonią się dwa przejścia. Idź tym drugim.

W jaskini odszukaj róg i dopasuj do odpowiedniej czaszki. Pojawi się Wielka Waga (hi, hi, totem Błogosławionego Pfafawaga?). Ustaw łamigłówkę, znajdziesz się w korytarzach.

Śrubokrętem odkręć panel i weź kartę do terminala. Wiadomość z karty prześlij z jednego terminala do drugiego - poznasz sekret otwarcia drzwi.

IV.

Przy użyciu noktowizorów zlokalizuj pierwszy pręt. Następne czekają we wnękach, a więc są kolejne łamigłówki. Umieść pręty w gniazdach, wprowadź kod startujący i... Wygrałeś. Zdarza się.

Jakub T. Janicki

rozwiązania

THE FEEBLE FILES (PC) – CZ. 1

I.

Wejdź do bazy. Obejrzyj informacje z holofonu. W szafce znajdziesz hełm. Niestety, nie możesz jeszcze odlecieć. Lalki użyj razem z popsutym teleportem. Sprytne, nie? Załóż kurtkę. Teraz możesz odfrunąć, skieruj się do baru.

W barze pogadaj, z kim się da. Delores da Ci paczkę, agitator ulotkę-protest, a pilot opowie o swoim ładunku, płytach CD. Wyjdź, leć na MetroPrime. W dokach zorientuj się, na czym polega konflikt między pilotem a celnikiem. Wejdź do miasta, użyj teleportu, skręć w uliczkę w lewo. Wymiń sprzedawcę gazet. Zapukaj do odrapanych drzwi - od podejrzanego Obywatela dostaniesz zapłatę za usługi kurierskie. Teraz zawróć, znajdź aptekę. Dowiedz się w niej o czekającej dostawie „pigułek na superluz". Spróbuj dostać się do ministerstwa - sekretarka Cię nie wpuści. Wejdź do znajdującego się obok obserwatorium i trzykrotnie wrzuć monetę do maszyny, aby kupić mapę galaktyki. Za trzecim razem kopnij automat, zmieni się Twoje samopoczucie.

Z wyrzutami sumienia udaj się do OmniBraina. Wyspowiadaj się i spróbuj przekazać mu ulotkę otrzymaną od agitatora. Jest za mała, na szczęście zepsuty teleport w bazie może pomóc. Większą ulotkę OmniBrain przyjmie bez zastrzeżeń - teraz kompakty są nielegalne. Wróć do baru, poinformuj o tym wrednego siepacza. Ten zdezintegruje biednego pilota. Zabierz pozwolenie na dokowanie, które po nim pozostanie i daj je kłócącym się na lądowisku w MetroPrime. Pigułki zostaną dostarczone, możesz je teraz kupić. Dostaniesz też dodatkowo jakieś przeterminowane paskudztwo.

Idź do ministerstwa, użyj tych dobrych pigułek i oczaruj sekretarkę. Możesz wejść - niestety, goryl nie wpuści Cię, bo nie masz służbowego ubrania. Musisz wrócić do baru, pogadać z gościem w budce i przynieść mu drinka (wsyp mu do szklanki przeceniony Prozac). Wróć do MetroPrime; możesz się przebrać w tutejszej budce, opuszczonej przez odrzuconą dziewczynę. No i do ministra...

II.

Dziwnym zbiegiem okoliczności lądujesz w... więzieniu. Pamiętaj, tu co jakiś czas włączają się hipnotyzery, masz więc mało czasu na jakiekolwiek akcje. W pokoju telewizyjnym (obejrzyj wcześniej audycje, polecam!) weź ze ściany plakat (pinezki wezmą się same). W swojej celi otwórz... tego... muszlę toaletową, rozsyp pinezki na łóżku i czekaj. Obudzisz się poza wyznaczonym czasem. Wstań, szybko weź pinezki i połóż się znowu. Gdy strażnik wejdzie, wymknij się drzwiami, zejdź po schodach i wejdź do kuchni. Weź miskę, napełnij ją świństwem z podajnika. Zapisz stan gry i wyjdź z kuchni.

Teraz musisz za pomocą mazi załatwić dwie kamery na półpiętrach, unikając znalezienia się na tym samym piętrze co robot. Gdy się to uda, użyj windy prowadzącej do fabryki. Tu także strzel świństwem w kamerę. Porozmawiaj z kimś przez kratę, ale jej nie otwieraj. Rozmawiaj tak długo, aż dostaniesz kod kanału TV rebeliantów. Wyjdź, odszukaj świetlicę. Tu włącz telewizor, ustaw na kanał rebeliantów i zabierz czerwony kurek do zmiany programu. Szybko schowaj się w szafie. Gdy strażnik umrze na swój elektroniczy zawał, wróć do fabryki i zjedź do Delores. Porozmawiaj z nią, weź jedną przerobioną wybuchową laleczkę i pięć oryginalnych. Przy przejściu na pierwszym piętrze ustaw normalne lalki i rzuć w nie rebeliancką. Droga stoi otworem.

Trafisz na dziwną układankę, która tylko z pozoru wygląda przypadkowo. Musisz pokonywać kolejne płytki w następującej kolejności: biała, czerwona, żółta, zielona, pamiętając o oryginalnych kolorach płytek (np. gdy masz wejść na zielone, powinien to być element o danym kształcie).

Dostaniesz się do statku. Tu wyrwij pokrywę i zmontuj sprytnie kabelki. Możesz spróbować na chybił trafił albo oceniając dźwięki przy próbie odpalenia. A gdy Ci się w końcu uda...

III.

Witaj na Zielonkawej Planecie! Po obejrzeniu sekwencji idź z SAM-em (robotem bojowym) do wioski. Tam weź włócznię i wróć do labiryntu. Aby złapać autochtona, SAM musi zniszczyć przerzuconą nad rzeczką belkę i zapędzić go w kozi róg z Twoją pomocą.

Sekwencja filmowa - wychodzisz ze statku - sekwencja filmowa. Widzisz, jakie to proste! Budzisz się związany w laboratorium. Weź swoją linę (sic!). Pora zabawić się w małego chemika.

Przepis jest prosty. Chemikalia nazywamy od lewej strony: ABCD... i tak dalej. Oto kombinacje, które możesz wykonać.

ABC + ciepło = F
DEA + ciepło = B
ABD + ciepło = G
ABE + ciepło = I
BCE + zimno = H
ACD + ciepło = J

Teraz jeszcze tylko FBG + zimno i mamy picie. Wlewamy je do zbiorniczka z wodą dla tubylców.

Wezwij pilotem SAM-a do wioski. Niech weźmie oko statuy. Otwórz mu drzwi, SAM wjedzie, a Ty teleportuj go do środka. Użyj książki telefonicznej i telefonu, żeby zwabić profesorka. Po filmie wykorzystaj boskie przebranie z maszyną projekcyjną. SAM wjedzie na szczyt góry i zastrzeli ptaka. Weź ptaka, umocuj go na skale przy nie dokończonym (na razie) moście. Idź mostem do statku.

W statku utniesz sobie pogawędkę z Delores zamienioną w coś. Potem, przed statkiem, użyj włóczni na pokrywce i weź baterie. Wróć do laboratorium i zamów przez telefon laser. Ze wszystkim udaj się na szczyt góry.

Tutaj użyj wszystkiego na biednej Delores.

Za miesiąc - dokończenie rozwiązania, czyli powrót do MetroPrime!

A na stronie 28 - recenzja gry.

Jakub T. Janicki

Postanowiłem, że w tym miesiącu sprawy piractwa oraz przemocy w grach zejdą na plan dalszy. A wszystkich, którzy chcieliby jeszcze przysyłać swoje uwagi do listu JaNa (czyli o religii i katolicyzmie) ostrzegam: w tym numerze temat zostaje definitywnie zamknięty! Jeden z listów dotyczył szefa Metropolis, Adriana Chmielarza, więc poprosiłem zainteresowanego, aby obronił się sam.

Reagował, remontował i reaktywował

don Pedro z Krainy Drzemiących Dekowników

O JaNie po raz ostatni

I. Do wzięcia udziału w dyskusji skłoniły mnie serie listów: najpierw list Kage'a, potem Jacka Niewęgłowskiego - JaNa (1/98), później seria listów w Gamblerze 5/98. Na listy Kage'a i JaNa nie będę odpowiadał - zgadzam się z Jackiem w 101%, więc nie mam nic do dodania ani skrytykowania. Jednak uważam, że Szanowna Redakcja nie postąpiła najlepiej, pozostawiając listy Kostka, Kapitana Grocha, Komandora Pająka i Nirvanera ver Grizzliego bez odpowiedzi.

W pierwszej kolejności chciałbym się zwrócić do Kostka. Tak się składa, że jestem jego rówieśnikiem, a do Sakramentu Bierzmowania przystępuję za dwa tygodnie. Jednak różnica jest bardzo duża: ja będę obdarzany Duchem Świętym, a Kostek kartką zaświadczającą przyjęcie Bierzmowania. (...) Tak jak modlitwa nie powinna być „klepaniem pacierza", tak obdarzanie Duchem Świętym nie powinno polegać na zbieraniu karteczek. (...) Mnie dorastanie tylko umocniło w prawdziwej wierze. Kostek odszedł od Boga i pozostaje tylko mieć nadzieję, że kiedyś zmądrzeje. (...) JaNie, jestem z Tobą!

Daniel Starnowski (dasiu@kki.net.pl)

II. Pewnie tego listu nie wydrukujesz [a jednak! - don Pedro], ale chciałbym skomentować odpowiedzi na list JaNa (chociaż powoli zaczyna się z tego robić kącik katolików i antykatolików). Również jestem praktykującym katolikiem, może nie najlepszym, ale zawsze. (...) W liście Kapitana Grocha i Komandora Pająka zauważyłem całkowity brak tolerancji dla ludzi myślących w inny sposób, no i chamstwo. Jeśli dla nich msza to pranie mózgu, a dziewczyna to „maszyna" do seksu, to mogę jedynie stwierdzić, że nie mają pojęcia ani o religii, ani o życiu.

Sebastian Binkowski „Vader"

Listy od Vadera i Daniela to tylko dwa z kilkunastu, które broniły JaNa i krytykowały podejście do problemu prezentowane przez jego adwersarzy. Jednak dyskusja na tematy kościelne, religijne i podobne właśnie się w Gamblerze zakończyła. W końcu nie tymi problemami powinno się zajmować pismo dla komputerowych graczy (choć wiem, że są ciekawe i budzą sporo kontrowersji).

Esperanto Billa Gatesa, cd.

Dostałem sporo listów w sprawie firmy Microsoft i Windows, tematu poruszonego we wstępniaku Gamblera 5/98. Przyznam, że jestem zaskoczony Waszymi komentarzami, spodziewałem się bowiem totalnej krytyki.

Tymczasem, choć pojawiły się głosy atakujące mój pogląd (tj. szacunek dla firmy Microsoft i jej dokonań), to jednak większość zgadza się ze mną. Oczywiście nie jest to zgoda bezkrytyczna, bowiem Czytelnicy Gamblera to ludzie, którzy patrzą na świat krytycznie i refleksyjnie (bardzo się z tego cieszę). Wychodzi na to, że złapałem się w pułapkę podwójnych stereotypów, myśląc i pisząc, że panuje moda na krytykowanie Microsoftu.

Tak czy owak, zbieram wszystkie Wasze listy na ten temat. Za miesiąc w Reakcjach Redakcji opublikuję wybór najciekawszych z nich.

Alex

Gambleriada

Wizja...

Przychodźcie tłumnie do Hali Mera w Warszawie. Będzie EXTRA!!! 48 stanowisk w Gralni i wiele innych u wystawców. Same nowe gry i najlepszy sprzęt pod Słońcem, najniższe ceny w kraju, mnóstwo konkursów, profesjonalna obsługa itd., itp...

Prawda...

Przyszedłem w piątek 8 maja około 12.00 na Gambleriadę, pełen złych przeczuć wywołanych poprzednimi edycjami targów. Po kilkuminutowym oczekiwaniu na bilet dopchałem się do środka. Kiedy zszedłem na dół do głównej hali, w pewnym momencie poczułem dosyć silny zapach przypalanego mleka. Rozglądam się wokoło i co widzę? To TelePizza smrodzi swoim śmieciowym jedzeniem, na dodatek cholernie drogim. Na szczęście miałem żarcie ze sobą... Uffff.

Przechodzę dalej. Oooo, fajnie - Gralnia. Wchodzę do środka wydzielonego pomieszczenia. Jest spoko. Mało osób, temperatura odpowiednia, dobre gry i jeszcze kilka innych rzeczy. Jednym słowem, spoko. Ale wszystko do czasu. W ciągu godziny atmosfera zagęściła się. Nie było czym oddychać. Tu należą się baty firmie Greit. Wynajmować hale bez klimatyzacji na tak dużą imprezę! Na Komputer Expo było mniej miejsca, więcej ludzi, ale przez cały czas było chłodno.

Komputery i gry. Niby same super i nowe. Ale po pewnym czasie zaczęło się coś rypać. Na stanowisku z wyścigami Formuły 1 (nie znam nazwy gry, bo nie było wywieszki - idiotyzm ze strony dystrybutora, bo przy innych stanowiskach takowe wywieszki były) gra zawiesiła się kilka razy. Ale to nic. W pewnym momencie komputer padł sam, bez niczyjej pomocy. Wysiadło napięcie, zero prądu... Ale służby porządkowe natychmiast przystąpiły do akcji. Dziwny pan wcisnął się pod biurko (jeśli można to tak nazwać) i zaczął coś tam grzebać, a ja straciłem kilkanaście minut rozrywki. Ale po pewnym czasie można było grać. I tu brawa dla służb pilnujących. Swoją drogą może dobrze, że dystrybutor nie napisał, co to za gra - nikt by jej nie kupił, skoro się wiesza.

Co do konkursów, to nie brałem udziału w zbyt wielu, ale konkurs strategiczny był miejscami wręcz głupi. Pytania w odpowiedniej skali trudności - OK. Ale czasami autorzy sami nie znali odpowiedzi na pytania. Czyli konkurs był OK, tylko prowadzony przez niezbyt dobre osoby i na wariackich papierach. Trzeba było biegać dookoła lady, aby posłuchać pytań do innych uczestników, zamiast usiąść sobie na zapleczu lub w innym specjalnie wyznaczonym miejscu.

Summa summarum...

Ok, gdyby nie ta klimatyzacja. Wystawcy mieli wentylatory po pierwszym dniu targów.

Chaos

Trudno nie zgodzić się z zarzutem, że w hali Mera było duszno. Brak klimatyzacji, słoneczna pogoda, kilkaset komputerów oraz monitorów i niemiłosiernie grzejąca TelePizza (nie mówiąc już o tłumie odwiedzających, zwłaszcza w sobotę) zrobiły swoje. Momentami naprawdę trudno było wytrzymać. Zgadzam się też, że jedzenie (jeśli te ohydne kawałki można określić jedzeniem) było parszywe. Sam miałem wątpliwą przyjemność zjedzenia dwóch kawałków posmarowanej ketchupem zeschłej podeszwy, figurującej w menu jako pizza. Na szczęście można było również skorzystać z baru przy wejściu, gdzie jedzenie było trochę lepsze.

Komputery i tak dzielnie wytrzymały ten upał i to cud, że padały tak rzadko (w sobotę temperatura w hali przekraczała 40°). Na pewno organizacja Gambleriady w hali Mera wymaga zmian, zwłaszcza że w październiku może nam zagrozić z kolei zimno. Cieszę się jednak, że mimo tych wszystkich niedogodności, imprezę uznałeś w sumie za udaną.

Bajki i legendy

W kwietniowym numerze Gamblera napisaliście, cytuję: „nie liczyłbym, że program ukaże się na Gwiazdkę 1998 roku". Oczywiście mówimy tu o, przez wszystkich oczekiwanym, DIABLO II. Tymczasem w malutkiej mieścinie, w której mieszkam (nazwy nie podam, bo byłaby to kryptoreklama), 9 kwietnia 1998 r., na rynku, od przyjaciół ze wschodu można było kupić pełną wersję DIABLO II. Ja oczywiście nie kupiłem, bo ze mnie porządny obywatel, no, wiecie... Tak więc, czy nas i przeklęte USA dzieli aż tak wielka przepaść przepływu informacji, czy może oni wysyłają programy promem w rejsie dookoła świata?

Zabójca Owiec

Oto, jak powstają legendy! W kwietniu nie miałeś żadnej szansy zobaczyć ani wersji beta, ani demo gry Diablo II, bo nie miał ich nawet Blizzard. Prawdopodobnie pod tak ekscytującym tytułem sprzedawano piracki Hellfire lub nieoficjalne poziomy do Diablo, zrobione przez amatorów (podobny krążek ukazał się w USA i nawet sprzedawano go w sklepach, dopóki Blizzard nie wszczął postępowania procesowego). Tak więc dobrze zrobiłeś, że nie kupiłeś krążka od Rosjan – coś byś na nim dostał, ale z pewnością nie byłoby to Diablo II.

Chmielarz Jednooki?

Kilka zdań, dlaczego NIE KUPIĘ gry Książę i Tchórz, chociaż bardzo lubię klasyczne przygodówki. O ile się orientuję, scenariusz tej gry to dzieło Jacka Piekary i Adriana Chmielarza. Co do A. Chmielarza, to po prostu nie lubię ludzi stosujących filozofię Kalego. Jak Kali ukraść krowę, to jest OK, ale jak Kalemu ukraść, to jest bardzo źle. U A. Chmielarza na wrocławskiej giełdzie komputerowej kupowałem mnóstwo kradzionego oprogramowania. Chmielarz był z Fuxem czołowym piratem na wrocławskiej giełdzie komputerowej. Robione przez niego strony z kodami do gierek, które pierwsi „skombinowali" (takie kolorowe kartki z malusieńkimi kodami, bardzo trudne do skopiowania) mam do dzisiaj w swojej szufladzie z pamiątkami, razem z czarno– białymi egzemplarzami Bajtka czy kasetami do Trumienki.

Ten pirat okazuje się teraz wielkim moralizatorem. W licznych wywiadach w gazetach trąbi na prawo i lewo, że piraci są be i nie należy kupować pirackiego oprogramowania. Taka dwulicowa postawa budzi moje politowanie. A może, skoro nie było obowiązującej w kraju ustawy o ochronie praw autorskich, to można było kraść gry i inne programy na PC??? Jeżeli pan Chmielarz tym właśnie się w swoich oczach usprawiedliwia, to należy się cieszyć, że zakaz zabijania obowiązuje od dawna, bo jakby go nie było, to może wyskakiwałby sobie na ulicę z karabinem i raz na jakiś czas ustrzelił kilku niewinnych przechodniów. Bo przecież nikt by tego nie zabraniał. Dopiero wprowadzenie takiego zakazu uświadomiłoby p. Chmielarzowi, że jednak postępował źle, wcześniej mordując niewinnych przechodniów.

Piotr „Indy" Hołowaty (Ht@ht.com.pl)

Odpowiedź Adriana Chmielarza

Rozczulający list. Jak rozumiem, autor listu jest piratem „niedwulicowym", czyli takim, który właśnie przyznał się do kupowania pirackiego oprogramowania i dobrze mu z tym. Postaram się odpowiedzieć w punktach, niekoniecznie według stopnia ważności. Ot, takie myśli swobodne.

1. Nie kupując KiT legalnie, ale u pirata, krzywdzi się nie tylko mnie, ale jakieś dwadzieścia innych osób. Jacka Piekarę, grafików, muzyków... Dwudziestu ludzi, którzy włożyli dwa lata życia w produkcję gry. Widzę, że pirat „niedwulicowy" lubuje się w przykładach z życia, więc ja też podam jeden. Załóżmy, że skrzywdzi go dziewczyna. Czy w ramach zemsty wystrzela jej bliższą i dalszą rodzinę, tudzież psa?
2. Każdy, kto mnie zna, wie, że kiedyś nieźle mieszałem na giełdzie wrocławskiej. Jako jedyni z Fuxem wpadliśmy na banalny pomysł, by po gry jeździć do Warszawy, ówczesnego centrum warezowego. W ten sposób tylko my mieliśmy ciepłe nowości, a reszta – rzeczy sprzed tygodnia. Ba, dochodziło nawet do tego, że sam łamałem grę, a potem ją zabezpieczałem, żeby inni piraci nie mogli jej sprzedawać! Takie były jaja!

Jako libertarianin uważam, że co nie jest zabronione, jest dozwolone. Nie było ustawy, nie popełniałem żadnego przestępstwa! A przykład z zakazem zabijania jest idiotyczny, bo trzymając się takiej logiki powinniśmy wycofać np. zakaz kradzieży, bo ludzie przecież i tak kradną, nieprawdaż? Nie tylko, że ustawy nie było, ale na dodatek nasze piractwo nikomu nie robiło krzywdy! Gry i użytki, które sprzedawaliśmy, nie były osiągalne drogą legalną! Być może, powtarzam, być może, zdarzyło nam się kiedyś sprzedać program osiągalny legalną drogą. Za to właśnie teraz przepraszam.

3. Żałosne jest, że niewielu rozumie pojęcie „nawrócenia". Dam pewien przykład: na liście dyskusyjnej pl.rec.gry.komputerowe niejaki Easy Rider, kiedyś pirat–legenda, najeźdźca na piratów, ba, nawet bluzga. Pamiętam, kiedyś sam z nim dyskutowałem – jak beton nie chciał uznać, że piractwo jest chamstwem. Pół roku później dostałem mail, że przemyślał sprawę i już rozumie, dlaczego piractwo jest złodziejstwem. Teraz facet produkuje się w Internecie, a kolejna chmara twardzieli nie daje mu prawa głosu, „bo to przecież były pirat"! A czy właśnie TYM BARDZIEJ nie należałoby go posłuchać?

Podsumowując: jak 99,99% naszych rodaków, miałem do czynienia z pirackim softem. Czasami sprzedawałem, czasami kupowałem. Było to dawno, za czasów, gdy nie obowiązywała ustawa antypiracka. Do piractwa mam luźny stosunek. Nie dostaję ataku szału, gdy ktoś pożyczy KiT kumplowi, nie umieram na zawał, kiedy widzę Nortona u kogoś na twardym dysku. Wk*.* mnie tylko, jak ogolony na łyso dresiarz sprzedaje Metropolis Pack, wytłoczony już nawet nie w Rosji, ale gdzieś w naszym rodzinnym kraju. I tyle.

Adrian Chmielarz (Metropolis)

Komentarz redakcyjny:

Przed wojną mówiło się „kto za młodu nie był socjalistą, ten na starość będzie łajdakiem". Nie wiem, czy można sparafrazować to powiedzenie, zamieniając socjalistów na piratów, wiem jednak, że wielu cenionych przeze mnie branżowców miało kiedyś z piractwem do czynienia. Uważam, że jeśli z tym procederem zerwali i zdają sobie sprawę, że źle czynili (czyli, mówiąc słowami Adriana, „nawrócili się"), to należy puścić to w niepamięć. Wszak nawet Pismo Św. mówi, że pasterz bardziej się cieszy z jednej zagubionej owcy, która się znalazła, niż ze stu, które pozostawały w zagrodzie. W tym sensie uważam, że Adrian ma rację. Jest teraz uczciwym obywatelem i nie wypiera się swojej przeszłości.

Nie mogę jednak przyjąć argumentacji, że Adrian czuje się usprawiedliwiony, bo działał w czasach, kiedy ustawy o prawach autorskich nie było. Poza prawem stanowionym przez ustawodawców, istnieje też prawo moralne. Choć handel „piratami" przed uchwaleniem ustawy nie był kradzieżą (ściślej: paserstwem) w świetle tego pierwszego prawa, w świetle drugiego – był wtedy, tak samo jak jest teraz. Adrian pisze, że jest libertarianinem. Czy w hitlerowskich Niemczech libertarianin donosiłby na ukrywających się Żydów, a w stalinowskim ZSRR – niczym Pawlik Morozow, na własnych rodziców?

Dystrybutorzy gier z numeru 7/98

Albion
50-071 Wrocław
Pl. Wolności 7
tel. (071) 44 21 01, 44 20 13
Sam piszę – bd
Tatry – góry polskie –bd

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 825 82 02
Die by the Sword – 165 zł
StarCraft – 165 zł

Coda
02-495 Warszawa
ul. Słupska 6a
tel. (022) 667 77 55
The Feeble Files – 129 zł

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Armored Fist 2 – 160 zł
Queen: The Eye – 145 zł
Reflux – bd
Star Wars Rebellion – bd
Tone Rebellion – 45 zł

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
Hexen II: Portal of Praevus – 89 zł
Redline Racer – 149 zł
Star Command Revolution – 69 zł

L.K. Avalon
35-959 Rzeszów 2
skr. poczt. 66
tel. (017) 852 27 07
Reah – 159 zł

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
Great Battles of Caesar – 145 zł
Napoleon in Russia – 145 zł
Semper Fi – 145 zł

MediaSoft
00-576 Warszawa
ul. Marszałkowska 28
tel. (022) 628 52 69
Tex Murphy: Overseer – 199 zł

bd – brak danych

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
Legacy of Time – ok. 175 zł

Optimus S.A.
33-300 Nowy Sącz
ul. Nawojowska 118
tel. (018) 43 77 97
Motorhead – bd
Panzer Commander – bd
Actua Soccer 2 – bd

TopWare
43-300 Bielsko Biała
ul. 1 Maja 18a
tel. (033) 123 001, 123 002
Blade of Destiny + Star Trail – 49,95 zł
Man of War – 49,95 zł
Shadows over Riva – 49,95 zł

Windpol
Warszawa
ul. Tamka 37
tel. (022) 828 00 71, 828 27 96
Leksykon polskich filmów fabularnych – 139 zł

Spis ogłoszeń

Albion ..... str. 89
Artem ..... str. 13, 42
ArWal ..... str. 85
AVAX ..... str. 73
CD Projekt ..... str. 3, 13
CD Projekt Plus ..... str. 15
L.E.M. ..... str. 39, 41, 61
L.K. Avalon ..... str. 77
MATT ..... str. 89
MediaSoft ..... str. 99
Megaus ..... str. 75
Net Seller ..... str. 69
Optimus ..... str. 2
Stawicki ..... str. 77, 100
TimSoft ..... str. 4–5
Wirtualny Świat ..... str. 11

PRENUMERATA!

GAMBLERA

to ciekawa lektura

i mnóstwo

fantastycznej

zabawy



Sprawdź, ile oszczędzisz:

GAMBLER CD

12 wydań - **114 zł** zamiast 132 zł

GAMBLER

12 wydań - **44 zł** zamiast 51,60 zł

Dajemy Ci gwarancję:

- **Regularnej dostawy** każdego zamówionego i opłaconego numeru
- **Doręczenia czasopisma** pod wskazany adres
- **Pokrycia kosztów wysyłki**
- **Stabilności ceny** dokonanej przedpłaty
- **Ciekawej lektury** i fantastycznej zabawy

Szczegółowych informacji udziela
Sekcja Sprzedaży
ul. Stępińska 22/30
00-739 Warszawa
tel./fax 0-22/4151121, 410374
e-mail: prenumerata@lupus.waw.pl

Pokwitowanie dla wpłacającego

ZŁ . . . . . GR . . . . .

słownie . . . . . .

. . . . . Wpłacający

. . . . . Adres Wpłacającego

. . . . . Odbiorca Prenumeraty

. . . . . Adres Odbiorcy

na rachunek:
LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel

Pobrano opłatę

zł . . . . .

. . . . . podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

ZŁ . . . . . GR . . . . .

słownie . . . . . .

. . . . . Wpłacający

. . . . . Adres Wpłacającego

. . . . . Odbiorca Prenumeraty

. . . . . Adres Odbiorcy

na rachunek:
LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel

Pobrano opłatę

zł . . . . .

. . . . . podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty / banku

ZŁ . . . . . GR . . . . .

słownie . . . . . .

. . . . . Wpłacający

. . . . . Adres Wpłacającego

. . . . . Odbiorca Prenumeraty

. . . . . Adres Odbiorcy

na rachunek:
LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel

Pobrano opłatę

zł . . . . .

. . . . . podpis przyjmującego

Odcinek dla banku

ZŁ . . . . . GR . . . . .

słownie . . . . . .

. . . . . Wpłacający

. . . . . Adres Wpłacającego

. . . . . Odbiorca Prenumeraty

. . . . . Adres Odbiorcy

na rachunek:
LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel

Pobrano opłatę

zł . . . . .

. . . . . podpis przyjmującego

OFERTA WYDAWNICTWA LUPUS



PCkurier - wysokonakładowy dwutygodnik informacyjny, największe prasowe źródło technicznych i ekonomicznych danych o polskim i światowym rynku komputerowym; opisuje aktualności, strategie i produkty komputerowe.



ENTERCD - ilustrowany miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom, prezentujący opisy sprzętu i oprogramowania oraz wyniki testów porównawczych; co miesiąc 2 krążki CD-ROM zawierające poszukiwane oprogramowanie shareware i ciekawe wersje demonstracyjne; dla prenumeratorów tematyczne wydania specjalne miesięcznika - gratis.



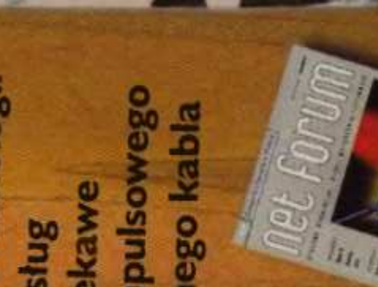
GAMBLER - wysokonakładowy, barwny miesięcznik dla pasjonatów gier komputerowych; obok recenzji gier PC CD-ROM w piśmie stałe miejsce mają działy: sprzętowy, publicystyka, nowości oraz temat numeru: obszerny, przekrojowy artykuł na dany temat; co miesiąc wydawana jest wersja z płytą CD zawierającą najnowsze, najmodniejsze wersje demonstracyjne gier, patche i update'y oraz programy użytkowe.



CADCAM FORUM - specjalistyczny miesięcznik prezentujący systemy wspomagające pracę inżynierów CAD/CAM/CAE oraz GIS. Nad merytoryczną stroną czasopisma czuwa Rada Programowa CADCAM FORUM złożona z profesorów - specjalistów w poszczególnych dyscyplinach technicznych.



TELECOMforum - miesięcznik, bardzo szeroko prezentujący tematykę telekomunikacji, jej aspektów technicznych, rozwiązań prawnych i ich wpływu na rozwój gospodarki. Przedstawia problemy związane z funkcjonującymi w Polsce sieciami telekomunikacyjnymi i działalnością istniejących operatorów, wprowadzaniem nowych technologii i rozwiązań systemowych, wzbogacaniem oferty usług telekomunikacyjnych, itp. Czytelnik znajdzie tu ciekawe informacje począwszy od tradycyjnego telefonu impulsowego do satelitarnej łączności komórkowej, od miedzianego kabla do cyfrowej łączności radiowej.



NETforum - miesięcznik prezentujący tematykę sieci komputerowych, dostarczający profesjonalnej informacji o charakterze merytorycznym, przeglądowym i promującym. Przedstawia nowy sprzęt sieciowy, opisuje technologie i protokoły sieciowe, zajmuje się nowoczesnymi metodami ochrony danych w sieciach LAN, WAN i MAN, prezentuje ogromne możliwości Internetu.

Wszystkim Czytelnikom życzymy ciekawej lektury.

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

Kupon ważny do 15 czerwca 98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 40 zł 26 wydań 74 zł		
ENTER CD		12 wydań 114 zł		
GAMBLER		12 wydań 44 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 114 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 40 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 60 zł		
NET FORUM		12 wydań 40 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

Kupon ważny do 15 czerwca 98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 40 zł 26 wydań 74 zł		
ENTER CD		12 wydań 114 zł		
GAMBLER		12 wydań 44 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 114 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 40 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 60 zł		
NET FORUM		12 wydań 40 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

Kupon ważny do 15 czerwca 98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 40 zł 26 wydań 74 zł		
ENTER CD		12 wydań 114 zł		
GAMBLER		12 wydań 44 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 114 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 40 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 60 zł		
NET FORUM		12 wydań 40 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

Kupon ważny do 15 czerwca 98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 40 zł 26 wydań 74 zł		
ENTER CD		12 wydań 114 zł		
GAMBLER		12 wydań 44 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 114 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 40 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 60 zł		
NET FORUM		12 wydań 40 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

SAY GOOD-BYE TO YOUR FRIENDS AND FAMILY.

QUAKE II MISSION PACK: THE RECKONING™
15 nowych, nigdy wcześniej nie widzianych poziomów, pełnych nowych przeciwników oraz broni służącej do ich anihilacji.

Spotkaj luminescencyjne podwodne formy życia, stalagmity, stalaktyty i inne zapierające dech w piersiach twory natury.

Będąc prawie nie do wykrycia, te szybkie jak błyskawica *stwory*, będą wyłaniać się z cienia i polować na Ciebie z niezwykłą zaciekłością.

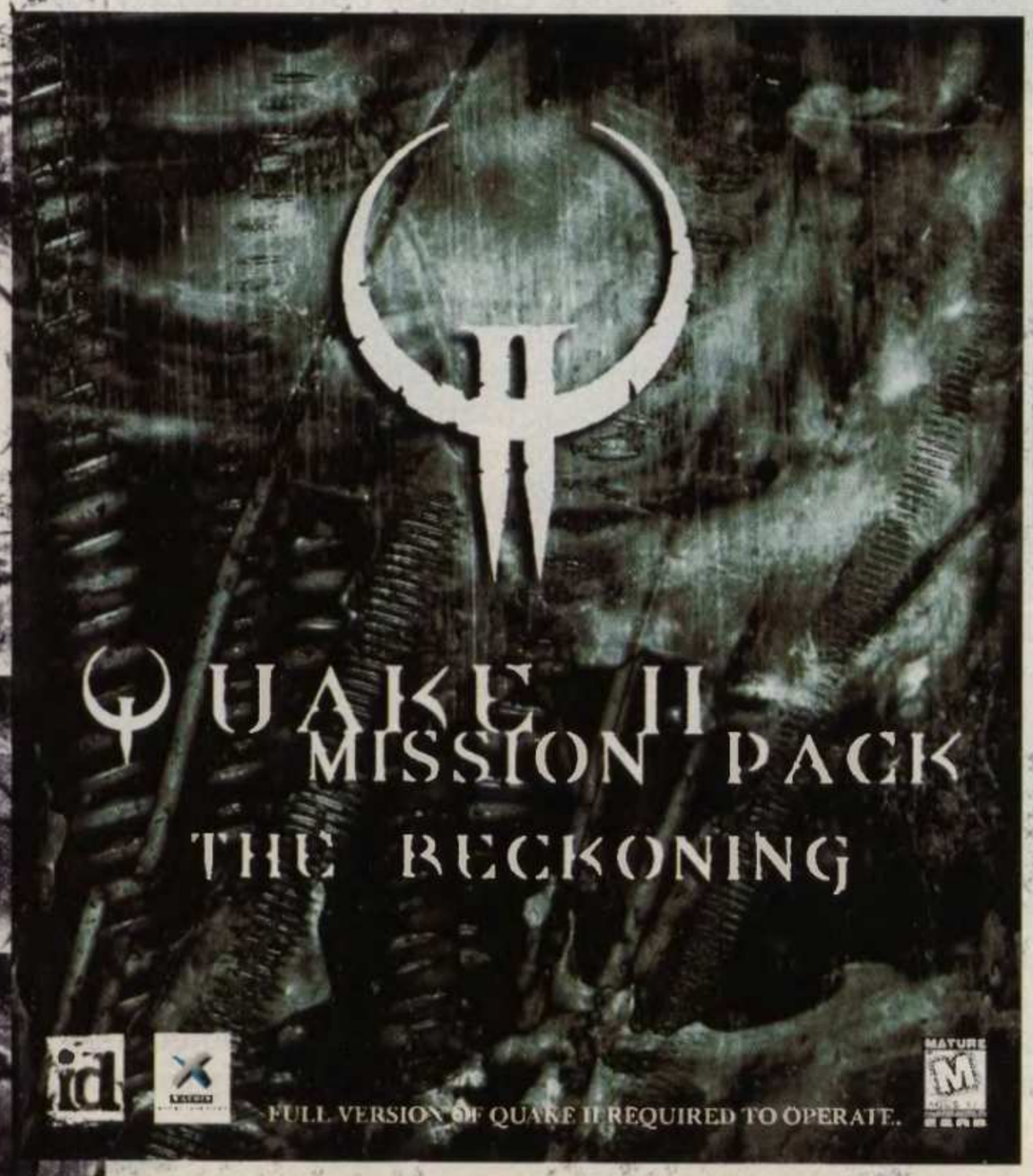
Pułapki, które zamieniają przeciwników w pożywienie dla gracza.







YOU WON'T BE SEEING THEM FOR A WHILE.



JEDYNY OFICJALNY I AUTORYZOWANY PRZEZ id SOFTWARE, PAKIET MISJI DO QUAKE II.™

Wyłączna dystrybucja w Polsce
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA
Tel. (0-22) 642 99 21

Dystrybucja
ACTIVISION.
www.activision.com

Wydawane przez
www.idsoftware.com

Produkcja
XATRIX

Quake II Mission Pack: The Reckoning™ ©1998 Id Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone Wyprodukowane przez Xatrix, Inc., dla Id Software, Inc. Dystrybucja Activision, Inc. QUAKE® jest zarejestrowanym znakiem handlowym Id Software, Inc. Nazwy: Quake II Mission Pack: The Reckoning™, Quake II™, Id Software™, logo Q II™ i logo id™ są znakami handlowymi Id Software, Inc. Activision® jest zarejestrowanym znakiem handlowym Activision, Inc. Xatrix® zarejestrowanym znakiem handlowym Xatrix, Inc. Wszelkie inne znaki handlowe i nazwy własne są wyłączną własnością używających je firm.

Temat numeru

Targi E³, Atlanta

Twórcom gier nie brakuje pieniędzy, czasu ani rozmachu w planowaniu kolejnych produktów. Brak im tylko... świeżych pomysłów.

Po raz drugi w historii Atlanta gościła przedstawicieli komputerowej branży rozrywkowej. Od 28 do 30 maja w Georgia World Congress Center ponad 41 000 profesjonalistów mogło obejrzeć ponad 1600 produktów na ponad 440 stoiskach. Powierzchnia targowa nie zwiększyła się mimo rekordowego, 38-procentowego wzrostu, jaki zanotowała branża elektronicznej rozrywki w roku ubiegłym.

Wszystko na pokaz

Pulsujące różnokolorowe światła, głośna muzyka, hologramy pełzające między nogami targowych gości, barwne i z fantazją zaprojektowane stoiska, gdzieniegdzie snujące się dymy – tak wyglądały targowe hale. Co chwila można się było potknąć o jakiś efektowny samochód (Activision chwalił się autobusem z karabinami maszynowymi, promując Vigilante 8), spotkać przechadzającego się potwora czy urocze dziewczę w stroju mocno niekompletnym. Jeżeli ktoś niebacznie zatrzymał się przy jakimś stoisku na dłużej niż 0,01287345 s, natychmiast był zaczepiany przez obsługę i zmuszany do obejrzenia prezentowanego produktu – cudu mającego wstrząsnąć światem.

Nie tylko efekty wizualne miały zachęcić zwiedzających do zatrzymania się przy tym, a nie innym standzie. Firmy organizowały też konkursy wymagające znajomości kilku wybranych produktów, za co można było dostać koszulkę. Eidos na wielkim telebimie pokazywał nowe,



Lara jak zwykle czujna. Już po raz trzeci...

brytyjskie wcielenie Lary Croft, z którym można było uciąć sobie pogawędkę przez satelitę. Capcom, podczas rozgrywania przeznaczonego specjalnie dla prasy turnieju Street Fighter EX2, ciskał w tłum kibiców koszulkami. Acclaim robił zdjęcia z postaciami z Mortal Kombat 4, a GT Interactive – z Duke Nukem 3D (i ponętną panienką). Intel zachęcał do wypełniania kuponów i wrzucania ich do urn – codziennie 5 zwycięzców otrzymywało komputery. Jednym ze sprytniejszych (chociaż już trochę ogranych) sposobów na przykucie uwagi był „zamknięty" i „ściśle tajny" pokaz gry Outcast na stoisku Infogrames. Przechodziło się do wydzielonego pokoju spotkań, w którym było tak gorąco, że para uciekała uszami i przez kwadrans poznawało się zalety owego tajemniczego produktu. Już sam fakt, że pomimo tropikalnych warunków nikt nie uciekł z pokazu przed czasem, świadczy o walorach gry i takich chwytów marketingowych.

Na E³ nie mogło zabraknąć także wielkich osobistości spoza świata gier. Pierwszego dnia targów na stoisku Electronic Arts odbył się bokserski pojedynek na szczycie pomiędzy Sugar Ray Leonardem

Imponująca oprawa stoisk nie mogła przesłonić faktu, że niemal wszystkie potencjalne przeboje to kontynuacje lub przeróbki istniejących tytułów.



W chwili otwarcia...

i Oscarem de La Hoya. To, że mistrzowie reprezentowali zupełnie inne wagi, nie przeszkadzało im zbytnio, bowiem walczyli w Knockoucie, promowanym przez EA Sports najnowszym symulatorze boksu. Wyrównany pojedynek wygrał Leonard.

Na stoisku Mad Catz rozdawał autografy Mario Andretti, drapacze chmur z SimCity 3000 promował Ed Koch, były burmistrz Nowego Jorku. Stoisko Fox Interactive odwiedziła Gillian Anderson występująca w grze X-Files. Psygnosis gościło kierowcę Formuły 1, Christiana Fittipaldiego, a Acclaim sprowadził z tuzin amerykańskich gwiazd sportu, niestety reprezentujących dyscypliny, które każdy porządny Europejczyk zbywa wzruszeniem ramion (wrestling, baseball, football amerykański...).

Nie zabrakło też różnego rodzaju turniejów. Na stoisku MicroProse można się było zmierzyć w grze Falcon 4.0, MindStorms – pościgać pojazdami zbudowanymi z elektronicznych klocków Lego, a na stoisku Interact obejrzeć pojedynki Professional Gamers League (PGL) rozgrywane w Quake'a II i Total Annihilation.

W dwóch halach targowych dudniło i huczało. Natomiast w zaciszu pokojów konferencyjnych odbywało się 7 cykli seminariów prowadzonych przez najbardziej profesjonalnych spośród profesjonalnych profesjonalistów. Poprzedzały je warsztaty składające się z 9 wykładów, które odbyły się 27 maja.

Liczby naturalne

Imponująca oprawa nie zdołała przesłonić faktu, że niemal wszystkie potencjalne przeboje to kontynuacje lub przeróbki już istniejących gier. Nie mam nic przeciw rozwijaniu produktów i dostosowywaniu ich do aktualnego poziomu technicznego oraz wprowadzaniu usprawnień żądanych przez graczy, ale tworzenie gier nie powinno ograniczać się do tego. A chyba właśnie tak się stało – jednym tchem można wymienić 50 kontynuacji, które znajdą się w grupie produktów najsilniej promowanych przez największych wydawców.



MindStorms urządzili dla prasy wyścigi pojazdami zbudowanymi z klocków Lego.

Powroty bywają różne. Od sequeli gier mających całkiem niedawno swą premierę, jak Uprising II czy Heavy Gear II, przez następców produkcji trochę starszych, np. Heroes of Might & Magic III, Diablo II, Settlers III, aż po kontynuacje klasycznych tytułów pecetowych – RailRoad Tycoon II, Command & Conquer: Tiberian Sun, SimCity 3000, Quest for Glory V, Might & Magic VI, Prince of Persia 3D. Widać nawet sięganie do hitów z komputerów 8-bitowych, takich jak Montezuma's Return czy Asteroids. Pokazywano też legendarną grę Heart of Darkness (pracę



Oficjalne otwarcie targów poprzedził panel dyskusyjny. Eksperci dyskutowali o przyczynach powodzenia branży w poprzednim roku i problemach czekających na rozwiązanie. Od lewej siedzą: prowadzący John Taylor; Kazuo Hirai, Sony; Lawrence F. Probst III, Electronic Arts; Howard Lincoln, Nintendo; Pete Higgins, Microsoft; Jack Sorensen, LucasArts; Sid Meier, Firaxis Games.

Alpha Centauri/Electronic Arts

Akcja gry rozpoczyna się w momencie, gdy wystrzelony z Ziemi statek kolonistów dociera do Alpha Centauri i zostaje trafiony przez meteor. Statek rozpada się na 7 części – tym samym kolo-



niści zostają podzieleni na 7 grup mających własne cele. Forma bardzo przypomina Civilization. Nowością jest możliwość konstruowania jednostek, zmiany ukształtowania terenu i opcja gry sieciowej dla 7 osób.

Atutem jest z pewnością legenda Sida Meiera, producenta gry. Jego autorytet będzie walczyć z przyzwyczajeniami graczy, którzy od wydania Civilization II w 1996 r. zdążyli przywyknąć do grafiki akcelerowanej przez karty 3D i wartkiej akcji serwowanej przez każdy RTS.

Baldur's Gate/Interplay

RPG nie jest gatunkiem najpopularniejszym, choć ma zagorzałych fanów. W Baldur's Gate, nowej grze twórców Fallout 2, miłośnicy rolplejów będą mieli sposobność przemierzyć Sword Coast, najpopularniejszy (przynajmniej w USA) region



świata AD&D Forgotten Realms. Walka ekonomiczna, tajemnicze morderstwa i wojna, którą lokalni przywódcy chcą rozpętać przeciw sąsiedniemu narodowi Amn – to wstęp do przygody, w której jeden śmiałek zbiera 6-osobową drużynę i wyrusza na poszukiwanie przyczyny niepokojów.

Nieczęsto się zdarza, by klasyczna w założeniach gra role-playing zajmowała 5 płyt CD. W Baldur's Gate stworzono ogromny świat, który będzie można przemierzać w czasie rzeczywistym lub z podziałem na tury. Oprócz głównych zadań, od których zależy zakończenie każdego z 7 rozdziałów gry, wprowadzono wiele epizodów, nadających Baldur's Gate cechy nieliniowości.



Creatures 2/Mindscape

Ta gra raczej nie odniesie wielkiego komercyjnego sukcesu, choć szczerze jej tego życzę. W Creatures 2 nie strzela się i nie morduje, więc dla wielu osób jej wartość rozrywkowa równa jest zeru. Utrzymywanie przy życiu małych stworków, ich edukowanie, pilnowanie, zaspokajanie potrzeb, dbanie o stan zdrowia... to pozwala zżyć się z bohaterami, ale większość graczy nie docenia tej zalety.



Creatures 2 nie mają przy tym cech Tamagotchi. W świat gry przenosimy się, gdy mamy na to czas i ochotę. Żaden kurczak, dinozaur czy inne paskudztwo nie może nas szantażować, że jeśli natychmiast nie włączymy komputera i nie wyprowadzimy go na spacer, to zejdzie śmiertelnie i całą zabawę będziemy zaczynać od początku.

Gangsters: Organized Crime/Eidos

Miasto podobne do Chicago lat 20., prohibicja... brakuje tylko gangsterów. Otóż nie brakuje, bo w postać wielkiego bossa wciela się sam gracz! Prowadzi ciemne interesy w mieście liczącym 5 tys. ludzi i 1000 budynków. Biorąc pod



uwagę fakt, że może mieć pod kontrolą do 400 kryminalistów, miasto nie wydaje się oazą spokoju.

Profity czerpać będzie z przekupstw, zabójstw, nielegalnych interesów. W mieście tak przesiąkniętym zbrodnią nie dziwi konieczność eskortowania od czasu do czasu cenniejszych towarów i ludzi.

Gry o kryminalistach cieszą się ostatnio sporym powodzeniem tak wśród twórców, jak i klientów. Ale cóż, skoro można liczyć na bezpłatną reklamę w mediach...

Interactive Achievement Awards

Nic tak nie dodaje uroku branży jak prestiżowe nagrody. Prestiżowe, bo przyznawane przez specjalistów i jedyne w swoim rodzaju. Targi E³ zyskały na znaczeniu, wprowadzając statuetki w 26 kategoriach, rozdzielane przez Academy of Interactive Arts and Sciences. W ten sposób branża została podniesiona do rangi nauki i sztuki, co powinno raz na zawsze uleczyć ją z kompleksów.

Rozdanie nagród Akademii nie wypadło może tak okazale jak Oscarów czy Grammy, ale z pewnością o wiele naturalniej. Nic nie było starannie wyreżyserowane, laureaci nie czytali podziękowań. Wręcz przeciwnie: dukali, jąkali się, ale cieszyli prawdziwie i spontanicznie. Na sali nie było oczekiwanych tłumów (choć większość miejsc była zajęta).

Poszczególne części imprezy wieńczone były wystąpieniami znanych osobistości, m.in. Davida Crane'a (współzałożyciela Activision, autora Pitfalla i Decathlonu, znanych przebojów lat 80.), i Tripa Hawkinsa (założyciela i członka zarządu 3DO, założyciela Electronic Arts i jednego z pierwszych menedżerów Apple). Głos zabierali także Doug Lowenstein, prezydent Interactive Digital Software Association (IDSA), oraz Glenn Entis, członek zarządu Academy of Interactive Arts and Sciences.

A oto laureaci w poszczególnych kategoriach (nazwa kategorii, tytuł, platforma, wydawca):

- **Interaktywny produkt roku:** Golden Eye 007 (N64, Nintendo).
- **Komputerowy produkt rozrywkowy roku:** StarCraft (PC, Blizzard Entertainment).
- **Konsolowa gra roku:** Golden Eye 007 (N64, Nintendo).
- **Nagroda branży za osiągnięcia artystyczne/graficzne:** Riven – The Sequel to Myst (PC, Red Orb Entertainment).
- **Nagroda branży za osiągnięcia w projektowaniu interaktywnym:** Parappa the Rapper (PSX, Sony Computer Entertainment).
- **Nagroda branży za osiągnięcia w dźwięku/muzyce:** Parappa the Rapper (PSX, Sony Computer Entertainment).
- **Nagroda branży za osiągnięcia w programowaniu:** Golden Eye 007 (N64, Nintendo).
- **Konsole – gra akcji:** Golden Eye 007 (N64, Nintendo).
- **Konsole – przygodówka:** Final Fantasy VII (PSX, Sony Computer Entertainment).
- **Konsole – bijatyka:** WCW vs. NWO: World Tour (N64, THQ).
- **Konsole – wyścigi:** Diddy Kong Racing (N64, Rare).
- **Konsole – RPG:** Final Fantasy VII (PSX, Sony Computer Entertainment).
- **Konsole – gra sportowa:** International Superstar Soccer (N64, Konami).
- **PC – gra akcji:** Quake II (Activision).
- **PC – przygodówka:** Blade Runner (Virgin Interactive).
- **PC – RPG:** Dungeon Keeper (Electronic Arts).
- **PC – symulator:** Microsoft Flight Simulator '98 (Microsoft).
- **PC – gra sportowa:** FIFA: Road to the World Cup '98 (Electronic Arts).
- **PC – gra strategiczna:** Age of Empires (Microsoft) ex aequo ze StarCraft (Blizzard).
- **PC – produkt rozwijający:** Orly's Draw a Story (Broderbund Software).
- **PC – edukacyjna:** Where in Time is Carmen Sandiego? (Broderbund Software).
- **PC – produkt dla dzieci/rodziny:** Lego Island (Mindscape)
- **PC – kształcąca szczególne zdolności:** Carmen Sandiego Word Detective (Broderbund Software).
- **Online – gra roku:** Ultima Online (Electronic Arts).
- **Online – strona rozrywkowa:** Bezerk, www.bezerk.com (Berkeley Systems).
- **Online – strona informacyjna:** CNN Online (CNN Interactive).



Przedstawiciel Rare Inc. odbiera nagrodę za najlepszy produkt interaktywny roku.



Walczą Sugar Ray Leonard (na ringu z lewej) i Oscar de La Hoya.

nad nią przerwano na 2 lata). Rekord pobiła firma MicroProse, która z X-Com zrobiła dwie gry: wcześniej zapowiadany symulator kosmiczny i połączenie RTS ze strzelanką FPP. Nie wszystkim jednak takie powiązania się udają. Tuż przed targami Blizzard ogłosił, że rezygnuje z produkcji Warcraft: Adventure.

Gry konsolowe również odwoływały się do sprawdzonych tytułów. Stąd pokaz Crash Bandicoot III i celebrowane z wielką pompą oświadczenie o wydaniu Final Fantasy VIII.

Innym sposobem na zapewnienie grze bezpłatnej reklamy jest oparcie jej

Najpopularniejsze są gry First Person Perspective, Third Person Perspective, strategie czasu rzeczywistego i wszelkiego rodzaju wyścigi.

na znanym filmie. W bliższym i dalszym czasie pojawią się X-Files, Looney Tunes, Neverending Story oraz produkty LucasArts: kolejna seria Star Wars i nowe przygody Indiany Jonesa.

Sądząc po tym, co pokazywano na stoiskach, najpopularniejszymi gatunkami są gry First Person Perspective, Third Person Perspective, strategie czasu rzeczywistego i wszelkiego rodzaju wyścigi, przy czym trzy pierwsze gatunki zaczynają się dość intensywnie ze sobą mieszać. Taki rozkład popularności nie pokrywa się z deklarowaną przez graczy sympatią dla gatunków. Co prawda, gry akcji klasyfikowane są na pierwszych miejscach, ale strategie zajmują dość dalekie (por. raport IDSA).



Nikt chyba nie przypuszczał, że do gry w Command & Conquer: Tiberian Sun potrzebny będzie taki sprzęt.

Widoki na przyszłość

Kierunki rozwoju nie zmieniły się. Nadal wyznaczają je akceleratory 3D, tryb multiplayer, DVD. Ukazują się już gry na DVD, ale to pojedyncze tytuły. Na początku najwięcej pojawi się przygodówek. Tex Murphy: Overseer, Riven, Journeyman Project 3: Legacy of Time i trzy mniej znane tytuły to ponad połowa przewidzianych na ten rok gier wydanych w nowej technologii.

Rewolucji zatem ciągle nie ma. Akceleratory i gra w trybie multiplayer już podbiły rynek, choć zdarzają się jeszcze produkty nie korzystające z ich dobrodziejstw.

W świecie konsol jedyną zmianą będzie pojawienie się nowej maszyny Segi, Dreamcast – oficjalna zapowiedź została wygłoszona w Atlancie. W Japonii trafi do sprzedaży 20 listopada tego roku, w Stanach powinna pojawić się jesienią 1999. O Europie nic jeszcze nie wiadomo. Konkurencja przyjęła tę enuncjację nad wyraz spokojnie, podobnie jak developerzy, którzy chcą zobaczyć, jak konsola przyjmie się na rynku, zanim zaczną tworzyć na nią gry. Ze względu na brak „flagowej" konsoli (Saturn już przestał nią być) po raz pierwszy główną część ekspozycji Segi stanowiły produkty na PC i automaty.

Wszystkie gry na targach pokazywano na komputerach Pentium II 400, ale na sezon jesienno-zimowy wystarczy Pentium 166 z kartą 3D lub Pentium 200 bez niej. Niektórzy producenci odgrażają się, że programy zapowiedziane na lato następnego roku będą już w pełni wykorzystywały moc Pentium II 600, ale nie należy im wierzyć.

Liczba producentów procesorów zwiększa się na targach z każdym rokiem. W ubiegłym ogromne stoisko miał Intel, tym razem obok niego wystawiało się już K6, prezentując komputery z procesorami K6-2 333 pracujące z urządzeniem chłodzącym KryoTecha. Temperatura procesora obniżona zosta-



Industry Giant/Interactive Magic

Każdy, kto choć trochę zna się na grach ekonomicznych, z pewnością dostrzeże na screenach uderzające podobieństwo do Transport Tycoon. Bo też Industry Giant jest ambitną próbą połączenia tej doskonałej gry z inną, nie gorszą – z Capitalismem.

Do zadania rozwijania sieci transportu, niezbędnej do sprawnego funkcjonowania przedsiębiorstwa, dojdą obowiązki przemysłowca: wybór branży (samochody, biżuteria, zabawki itp.), otwieranie fabryk i uruchamianie produkcji, otwieranie sklepów, ustalanie cen i prowadzenie



kampanii reklamowych, wykorzystywanie pojawiających się technologii. Trochę dużo jak na grę w czasie rzeczywistym, ale czegóż się nie robi dla pieniędzy. Choćby tylko wirtualnych. Kariera trwająca 100 lat (rozpoczyna się w roku 1960) ma wykazać, że delikwent jest godny powierzenia mu funkcji członka zarządu wielkiej korporacji.

Might & Magic VI/3DO

Gra zdążyła obrosnąć legendą, zanim pojawiła się na sklepowych półkach. RPG rozgrywana w świecie Heroes of Might & Magic imponuje ciekawymi przygodami, dopasowanymi do typu i osobowości postaci. Już samo „konstruowanie" bohatera wymaga dokładnego przemyślenia, bo program nagradza sensowne przydzielenie umiejętności. Niezwykle ważne są też punkty reputacji, mające wpływ na zachowanie innych mieszkańców wobec kierowanej postaci.



Autorzy obiecują ponad 400 godzin gry w ogromnym, żyjącym swoim życiem świecie. Sporą część tego czasu spędza się na walkach. W Diablo nikogo to nie raziło, ale M&M wygląda (przynajmniej na pierwszy rzut oka) na bardzo ortodoksyjny role-playing i miłośnicy tego gatunku mogą się zdziwić nieustającym łubudu.



Settlers III/Blue Byte

Trzecia już część Osadników wita nową, w pełni trójwymiarową grafiką. Pojawiły się świątynie, a także kapłani i bogowie. Ci ostatni mają zresztą spory wpływ na akcję – to przez ich niezdrowe ambicje Rzymianie, Egipcjanie i Azjaci toczą wojnę. Jeśli nie wybuduje się świątyń, bogowie ześlą pożary lub plagę szarańczy.



W grze znacznie rozbudowano opcje bitewne. Przede wszystkim zróżnicowano jednostki wojskowe: pojawili się łucznicy i 3 typy okrętów wojennych. Gracz będzie mógł kontrolować swych wojów podczas bitwy i ustawiać w szyku. Wybitne dokonania nagradzane będą awansem, w praktyce oznaczającym zwiększenie zdolności bitewnych.

Sin/Activision

Agent Blade, czyli gracz, musi strzec obywateli Freeport przed zmieniającym DNA narkotykiem U4. Rozprowadza go firma Elexis, stworzona przez zwyrodniałego chemika Elexisa Sinclaira. Zanim agent dobierze się do demona zła, będzie musiał wykonać 6 misji, na które składają się 24 poziomy.

Gra nie jest zwykłą strzelaniną, zawiera także elementy przygodowe. Wybory dokonywane w trakcie akcji wpływają na przebieg kolejnych misji. Potwory zachowują się inteligentnie – ciężko



ranne wycofują się, szukając sposobu na uzdrowienie. Z drugiej strony, niektóre silnie bronione pomieszczenia można przejść bez oddania jednego strzału, przemykając się ukradkiem.

Dla miłośników strzelanin 3D zapewne nie bez znaczenia będzie fakt, że gra wykorzystuje engine Quake'a II z ulepszeniami, m.in. kolorowanymi wybuchami, przezroczystymi i maskowanymi teksturami (trapy, ogrodzenia z siatki).

Raport IDSA

Ubiegły rok był wyjątkowo udany dla komputerowej rozrywki. Skok wpływów o ponad 34% przy 2–5% wzroście w branżach filmowej i muzycznej wygląda naprawdę imponująco. Wzrost eksportu wyniósł w tym czasie 38% i to pomimo dużego piractwa w tej branży. Przemysł komputerowej rozrywki przyniósł wpływy wysokości 5,1 mld USD (przemysł filmowy zanotował wpływy 5,7 mld USD), kolejne 1,3 mld USD pochodzi ze sprzedaży praw licencyjnych i praw do dystrybucji, wreszcie 9,6 mld USD wynoszą wpływy pośrednie.

„Gry komputerowe i wideo są supersiłą w nowej amerykańskiej ekonomii" – powiedział Douglas Lowenstein, prezydent IDSA, zrzeszenia wydawców oprogramowania, organizatora targów E³. Choć wypowiedź trąci megalomanią, ma jednak poparcie w faktach. Na przykład wpływy z gry komputerowej Mario Karts 64 (131 mln USD) były większe niż wpływy z przeboju ostatnich miesięcy, filmu „As Good as It Gets" (130 mln USD). W latach 1997–98 branża rozrywkowa stworzyła 20 tys. miejsc pracy, zwiększając liczbę zatrudnionych o 18%. W tym czasie przedsiębiorstwa z listy Fortune 500 zwolniły średnio 2,5% swych pracowników.

To, że wpływy są wyższe niż w branży filmowej nie jest regułą, ale składanie zamówień na 100 tys. egzemplarzy jednego tytułu przez dealerów z Europy Zachodniej już się nią staje. Aż 60% firm w branży liczy sobie mniej niż 7 lat, ale 67% z nich przynosi dochody. W podobnej grupie młodych firm w innych branżach hi-tech odsetek ten nie przekracza 14%.

Badając wiek użytkowników komputerów, stwierdzono, że 72% graczy PC i 42% konsolowych skończyło 18 lat. Gry nie są więc rozrywką tylko dla dzieci – zainteresowały grupę wiekową niezwykle atrakcyjną dla reklamodawców, bo samodzielnie dysponującą swymi pieniędzmi. Nastąpił przy tym dość spory wzrost udziału kobiet.

Przeciętny gracz przeznacza na komputerową rozrywkę ponad 10 godzin tygodniowo, na podróżowanie po Internecie – kolejne 4 godziny (przed telewizorem przeciętny Amerykanin spędza 18 godzin tygodniowo). Rozrywka komputerowa pod względem poświęconego jej czasu czasu zajmuje II miejsce. Wyprzedza słuchanie muzyki, wyjście do kina, oglądanie filmów na wideo i czytanie książek.

Przeciętny Amerykanin 32% czasu spędzonego przy komputerze poświęca rozrywce, 22% – pisaniu i edycji tekstów, 18,6% – programom finansowym, 15,5% – Internetowi i grom on-line, wreszcie 5,4% – produktom referencyjnym. Do najpopularniejszych rozrywek należą gry akcji, sportowe, przygodówki i strategie. Miłośnicy każdego z tych gatunków stanowią ok. 10% rynku.

Przyszłość rozrywki komputerowej rysuje się w różowych barwach. Liczba konsol najnowszej generacji (N64, PSX) w roku 1997 wzrosła o ponad 10 milionów, osiągając łączną liczbę 16 mln egzemplarzy. Ocenia się, że do końca roku 1998 wzrośnie do 30 mln (30% gospodarstw domowych w Ameryce), liczba komputerów PC zaś osiągnie 75,6 mln do roku 2001.

(na podstawie raportu Coopers & Lybrand)



U Foxa w sadzawce coś pływało.

ła do –40 °C, więc mógł być taktowany sygnałem o częstotliwości 450 MHz. Obudowa z procesorem, płytą i jednostką chłodzącą kosztowała 650 USD.

Największe poruszenie wywołały gry adresowane do płci pięknej. Udział kobiet w konsumpcji elektronicznej rozrywki gwałtownie wzrósł (patrz raport IDSA), ale nikt nie jest w stanie powiedzieć, dlaczego tak się dzieje ani tym bardziej, jak pisać gry specjalnie dla nich. Że nikt, to może przesada – obecny od niedawna na rynku Mattel zdaje się znać sposób (jego 2 gry znalazły się w pierwszej dwudziestce najlepiej sprzedawanych programów w USA) – niemal wszystkie produkty służą jako uzupełnienie dla lalki Barbie, którą sprzedano w ogromnych ilościach.

E³ a sprawa polska

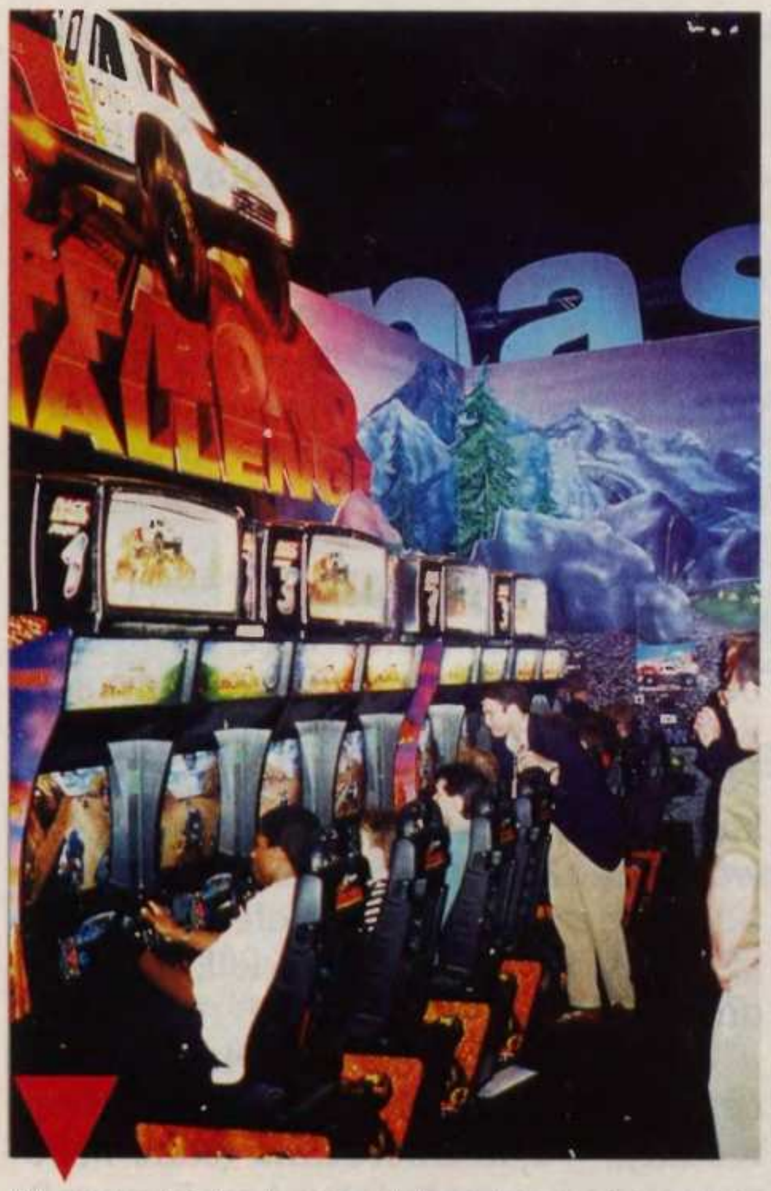
Na E³ promowano dwie polskie gry (w ubiegłym roku tylko jedną). Na stoisku Intela, prezentującym możliwości procesora Pentium II 400, grało się w Robo Rumble firmy Metropolis (w Polsce znana jako Reflux), gdzieś (ale gdzie?) pokazywano intro Water Golema firmy LongSoft.

Istotne dla polskiego rynku jest także to, że G.O.D. podpisał umowę z Take 2 Inte-



Aby łowić ryby, nie trzeba moczyć kija.

Na stoisku Intela, prezentującym możliwości procesora Pentium II 400, grano w Robo Rumble firmy Metropolis (w Polsce znaną jako Reflux).



Na wielu stoiskach można było potrenować i wygrać drobne nagrody, biorąc udział w miniturniejach...



...choć o wiele przyjemniej ścigało się w prawdziwych samochodach.

ractive, dzięki czemu L.E.M. wyda m.in. RailRoad Tycoon II i Jazz Jackrabbit II. Podczas targów zmienił się też polski dystrybutor firmy Virgin Interactive – została sprzedana GT Interactive i prawa do jej reprezentowania automatycznie nabył L.E.M.

Pogłębiająca się luka

Tegoroczne targi E³ organizacyjnie nie były do końca udaną imprezą. Podział na dwie hale (zachodnią i wschodnią) znów nie wyszedł imprezie na dobre. W zachodniej rezydowali wszyscy wielcy wydawcy PC, zdominowani przez ogromne stoiska konsolowe. We wschodniej, z wyjątkiem Cendant Software (Sierra, Blizzard), przeważały niewielkie, mało finezyjne stoiska, panował spokój, cisza, niemal marazm. Wydawało się, że trafia tam mniej odwiedzających. W obu salach były zresztą miejsca nie zagospodarowane, z których ktoś w ostatniej chwili zrezygnował lub których nie udało się sprzedać. Jak widać, w branży dobrze się dzieje, ale nie aż tak dobrze, by dwie hale Georgia World Congress Center były szczelnie wypełnione.



Samolot bez skrzydeł, a i tak latał.

Po raz kolejny okazało się, że problemy polskiego rynku elektronicznej rozrywki są zupełnie inne niż amerykańskiego, wyznaczającego kierunki rozwoju branży. W Stanach największe zaniepokojenie budzą rosnące koszty produkcji gier, idąca za tym konieczność koncentracji kapitału, wyższy próg do pokonania przy wkraczaniu na rynek. Piractwo, numer 1 na liście polskich problemów, zajęło jedną z dalszych pozycji.



Chociaż firma Sony miała ogromne stoisko w Georgia World Congress Center, część ekspozycji znajdowała się na zewnątrz. Jeździł tam specjalny autobus.

Graczom targi E³ pokazały, że jeśli nawet nie pojawią się nowe, oryginalne tytuły, to przynajmniej nie zabraknie kontynuacji ich ulubionych (ładnie wyglądają, uwzględniają uwagi graczy, powinny więc osiągnąć sukces). Z pewnością będzie w co grać. Na rewolucję, choćby tę najbliższą, związaną z wprowadzeniem technologii DVD, trzeba poczekać.

Niespecjalny wysłannik
Sir Haszak



Mario Andretti rozdaje autografy.

Unreal/GT Interactive

Ta gra, jako jedna z niewielu, ma szansę zdetronizować Quake'a II, wykorzystując inny engine. Przezroczysta woda, cienie rzucane przez płynące po niebie chmury, efektowne wybuchy z pewnością przyciągną do tego produktu graczy, którzy zwracają szczególną uwagę na wygląd. Misje rozgrywają się w statkach kosmicznych, starożytnych ruinach, kopalniach i zamkach, a także na otwartym terenie.



Jedną z wielkich zalet jest wyjątkowo prosty edytor poziomów, którego obsługa powinna być zrozumiała nawet dla początkujących graczy. Jego wersja beta będzie sprzedawana z grą, pełna ukaże się w drugiej połowie roku.

Uroda Unreala sporo kosztuje. Jaki sprzęt będzie potrzebny, by w pełni korzystać z możliwości tej gry, dowiecie się z następnego numeru Gamblera. I z pewnością Was to nie ucieszy.

The X-Files/Fox Interactive

Przez kilka lat emisji serial „X-Files" zdążył zyskać zagorzałych fanów, a nawet fanatyków. Formuła cinematic adventure, która już wychodzi z użycia, w tej grze jest jak najbardziej na miejscu. W tworzeniu nowej przygody agentów Muldera i Scully wzięli udział oryginalni odtwórcy głównych ról, David Duchowny i Gillian Anderson, oraz scenarzysta i współproducent Frank Spotnitz, główny operator Jon Joffin i odpowiedzialny w filmie za muzykę Mark Snow.

Przygoda, w której gracz weźmie udział jako Craig Willmore, młody agent Seattle FBI, została napisana specjalnie na potrzeby gry. Rozwój akcji będzie zależeć nie tylko od wyborów gracza, ale także od nastroju, zachowania i sposobu rozegrania wcześniejszych sytuacji. Dochodzenie ma polegać na przesłuchiwaniu świadków, gromadzeniu dowodów, kojarzeniu faktów oraz rozmowach z innymi postaciami występującymi w filmie. Ponad 30 lokacji. Zwiedzając je, gracz będzie wchłaniać unoszący się w powietrzu klimat niesamowitości.



internet GAMBLER

Gambler On–Line

Podczas prezentacji internetowych stron o grach, pominąłem nasz własny serwis – Gambler On–Line. Tymczasem pojawiło się w nim wiele istotnych nowości, o których warto napisać.

Gambler On–Line już jakiś czas temu przestał być pojedyczym serwisem – dorobiliśmy się kilku tak rozbudowanych stron, że jedynym wyjściem było stworzenie oddzielnych site'ów.

Gildia RPG – rpg.gambler.com.pl



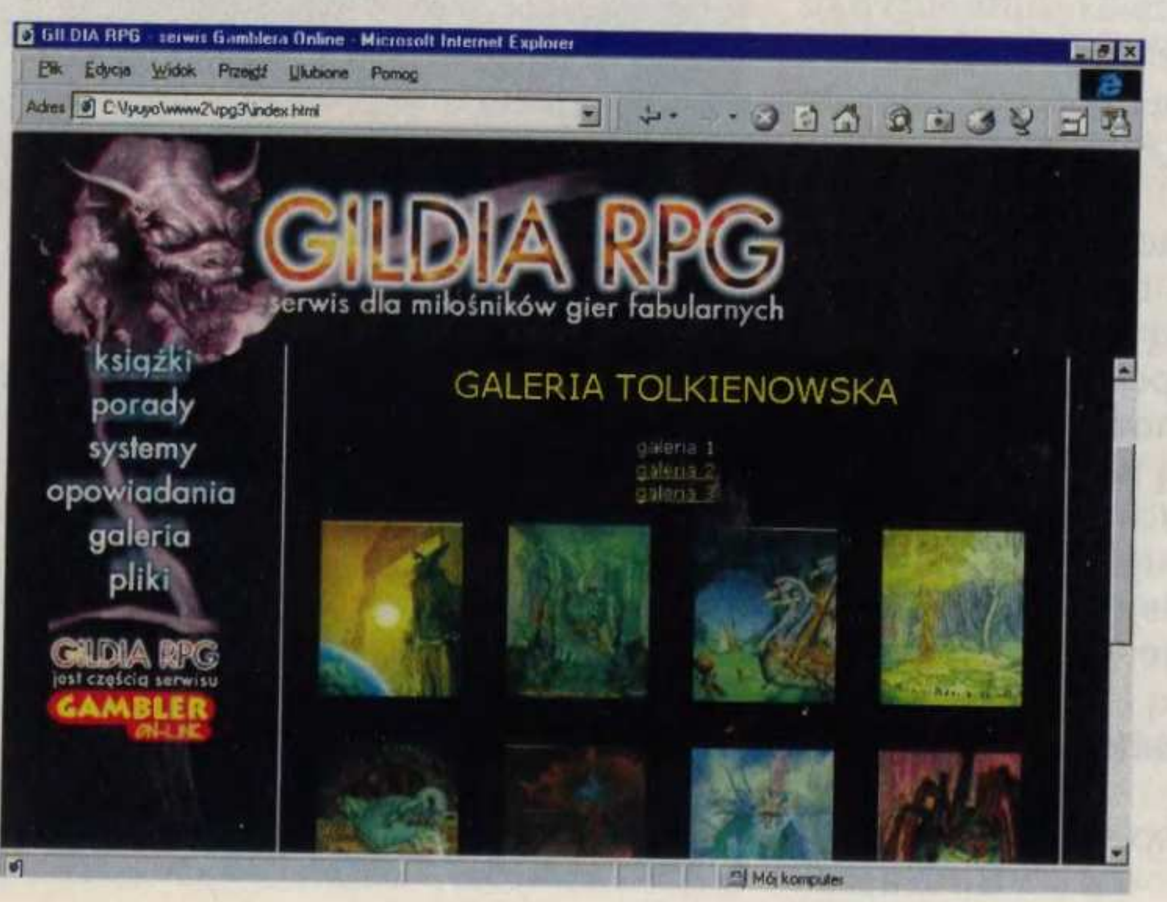
Nie będę ukrywał, z tego serwisu jestem najbardziej dumny – w ciągu dwóch miesięcy od uruchomienia stał się dla grających w RPG jednym z podstawowych źródeł informacji w polskiej gałęzi sieci Internet. Co ciekawe, Gildia nie jest serwisem o komputerowych wersjach gier role–playing. Prowadzący ten dział Carnage postawił bowiem na rozgrywkę „na żywo".

Gildia RPG to doskonałe źródło informacji o poszczególnych systemach stosowanych w grach fabularnych (m.in. WFRP, Zew Cthulhu czy Dzikie Pola). Można tam przeczytać również wiele recenzji książek o tematyce fantasy. Wszystkich początkujących graczy powinien zainteresować tekst pod tytułem „Jak grać w RPG?" w dziale Porady. Carnage wyjaśnia tam podstawy gier role–playing oraz techniki grania.

W Gildii znajduje się również sporo materiałów dla bardziej doświadczonych graczy, potrzebujących nowych, przydatnych podczas rozgrywki programów – dział Pliki. W Galerii można z kolei obejrzeć ilustracje wykonane przez najpopularniejszych autorów.

TS4ever – ts4ever.gambler.com.pl

O ile Gildia RPG to jeszcze serwis, przy całym bogactwie informacji, dość „normalny", o tyle TS4ever jest nietypowy pod każdym względem.



To przede wszystkim site wspominkowy, tworzony przez fanów pisma. Autor strony, Szymonides, umieszcza w nim najciekawsze materiały opublikowane w miesięczniku Top Secret, poczynając od znakomitych, nadsyłanych przez Czytelników, Hyperów, aż do artykułów z serii Uniwersytet Gracza. Nie mogło oczywiście zabraknąć rewelacyjnego opowiadania Piwem i Mieczem, którego kolejne odcinki pojawiają się wraz z aktualizowaniem strony.

Nie tylko wspomnieniami żyją Czytelnicy – postanowiliśmy więc, że TS4ever będzie czymś więcej niż tylko albumem z wycinkami najciekawszych artykułów. Postaraliśmy się o materiały zupełnie unikatowe, na przykład nigdy nie opublikowany (!) numer Top Secretu. Poza tym udało się zeskanować ocalałe listy i rysunki nadesłane przez wielbicieli, które nie doczekały się publikacji.

Nad całym projektem TS4ever czuwa oczywiście spora część dawnego składu redakcji, w tym Dobrochna (stale wspomagająca nas materiałami graficznymi), Borek, Sir Haszak i Alex.

Gambleriada – targi.gambler.com.pl

Internetowy Serwis Targowy wystartował już na kilka miesięcy przed targami. Tworzony był wspólnie z organizatorem imprezy, Agencją Greit, która dostarczała nam informacje na temat wystawców planujących pojawienie się na targach. Dzięki temu serwisowi osoby odwiedzające nasze strony już na dwa tygodnie przed Gambleriadą miały okazję poznać pełną listę wystawców.

Prawdziwy chrzest bojowy serwis przeżył podczas targów. Przeprowadzane „na żywo" aktualizacje były sporą atrakcją dla osób, które nie mogły przyjechać do hali



Jak Czytelnicy zapewne domyślą się z jego nazwy, dotyczy legendarnego już pisma Top Secret.

Mera. Co prawda, praca nad stronami internetowymi w temperaturze wnętrza pieca hutniczego do najprzyjemniejszych nie należała, ale przedsięwzięcie się udało.

Wiosenna Gambleriada była jednak tylko próbą naszych sił i możliwości, edy-





cją „0" całego serwisu – prawdziwą ofensywę zapowiadamy na jesień. Wtedy, korzystając z nabytych już doświadczeń, stworzymy jeszcze więcej, jeszcze lepszych i dokładniejszych relacji z targów.

Gambler On-Line – www.gambler.com.pl

Na dokładne opisywanie zawartości naszego głównego serwisu, czyli samego Gamblera On-Line, nie ma już miejsca. Wyliczę więc tylko, w telegraficznym skrócie, jego najważniejsze elementy.

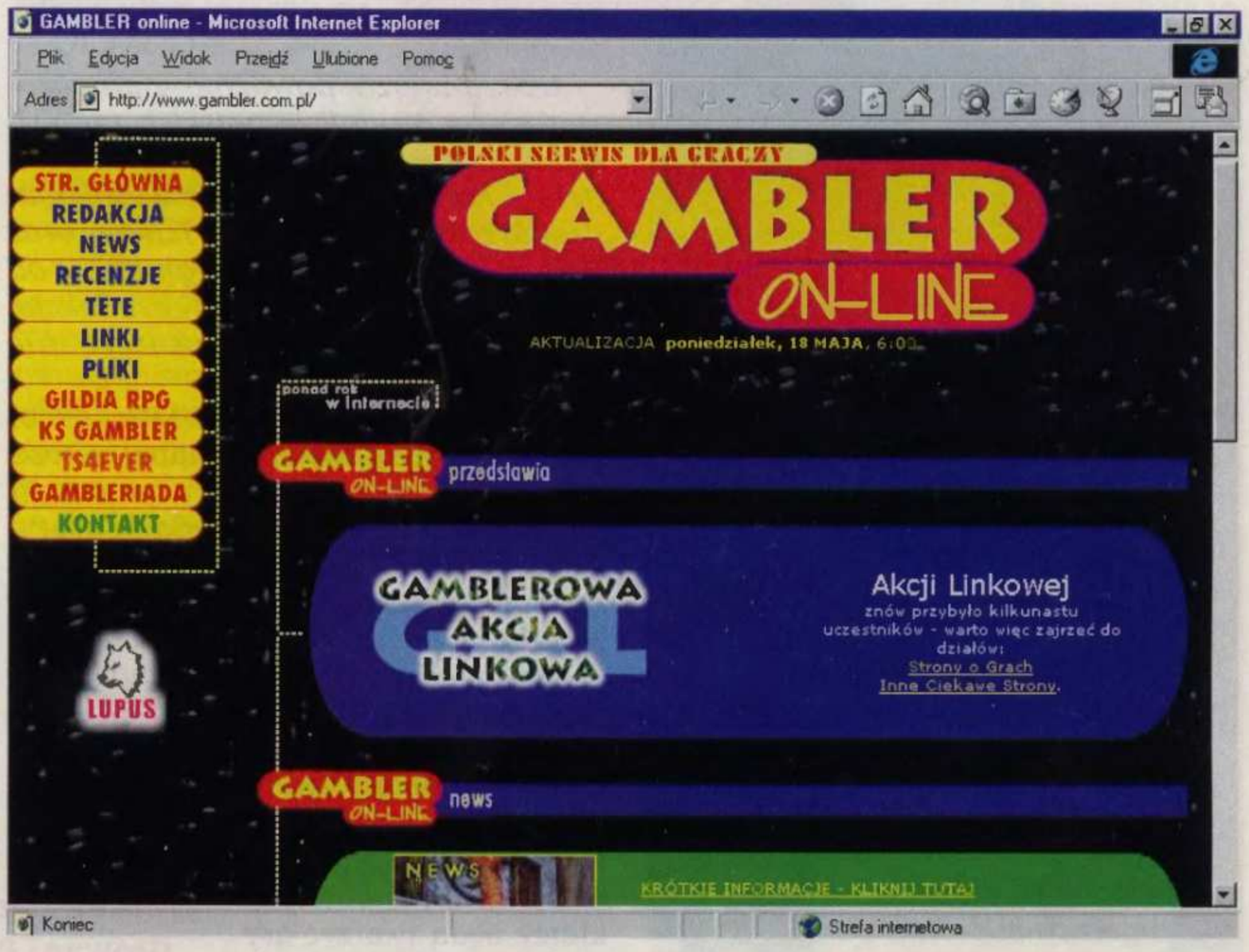
Dział News – od kilku miesięcy publikujemy najważniejsze informacje z branży gier komputerowych oraz zapowiedzi nowych gier. Wbrew obowiązującym w Gamblerze tendencjom, nie zrezygnowaliśmy z informowania naszych czytelników o grach przeznaczonych dla konsol N64 i PSX.

Dział Recenzje to coraz bogatszy zestaw recenzji nowych gier na różne platformy sprzętowe. Od pewnego czasu przedstawiamy recenzje na konsolę Nintendo 64, a wkrótce dostępne będą także pierwsze teksty o grach na Sony PlayStation.

W Linkach działa jak zwykle aktywna Gamblerowa Akcja Linkowa, dostępna jest również ogromna lista internetowych witryn wydawców gier. Dział Pliki to miejsce dla wszystkich, którzy wolą ściągnąć najnowsze demka i patche samodzielnie z naszego serwera FTP, a nie z końca świata. Coraz obszerniejsze stają się również rubryki TeTe i Klub Sportowy Gambler.

Zapraszamy do naszej internetowej witryny – już od następnego numeru Gamblera rozpoczniemy dokładniejsze omawianie przeprowadzanych zmian, abyście nie przegapili żadnych ważnych informacji.

YuYo (webmaster@gambler.com.pl)



NET CENNIK
CENY NETTO Z 28 STYCZNIA 1998

Komputer NET - H 8.20	1111
Komputer NET - H 8.23	1392
Komputer NET - T 4.16	1017
Komputer NET - T 4.20	1118
Komputer NET - T 4.23	1409
Komputer NET - 2.23	2404
Komputer NET - 2.26	2796
Komputer NET - 2.30	3410

Zestaw zawiera:
NET H8 i T4: • płyta główna Microstar VX 256c • karta graficzna S3 Trio 64 1(2) MB • klawiatura • 16 MB Ram EDO • obudowa Mini Tower • FDD 3,5" • H8: procesor AMD • T4: procesor Pentium
NET 2: • płyta główna PII Microstar 6117 440 LX AGP ATX • karta graficzna S3 Virge 2(4) MB • klawiatura • 32 MB DIMM • obudowa ATX MIDI • FDD 3,5" • procesor Pentium II

+ Dysk twardy 1000 MB Seagate 33012	410
+ Dysk twardy 1700 MB Seagate 31720	470
+ Dysk twardy 2100 MB Seagate 32122	543
+ Dysk twardy 2500 MB Caviar 22500 UDMA	634
+ Dysk twardy 3200 MB Seagate 33232	700
+ Dysk twardy 4300 MB Quantum BigFoot	739

3 Dfx VooDoo Helios 4 MB Akcelerator	467
3 Dfx VooDoo Helios 4 MB Akcelerator + TV	564
3 Dfx VooDoo RUSH 6 MB K. Graf. z Akceleratorem + gra	514
ELSA Victory Erazor 4 MB nVidia RIVA 128	720

• Monitory, podzespoły i inne akcesoria w dobrych cenach !!!
• Montujemy dowolne konfiguracje komputerów !
• OPTIMUS i ADAX

ZMODERNIZUJEMY BĄDŹ PRZYJMIEMY W ROZLICZENIU TWÓJ KOMPUTER !!!

NET SELLER sp. z o.o. 00-061 Warszawa
ul. Marszałkowska 140 lok. 39 II p. 50m od kina BAJKA (po lewej str.)
tel. 828 23 19/20, 828 45 40, fax (0-22) 828 23 16
e-mail: info@netseller.com.pl

Net Seller Sp. z o.o.



Nasz Sklep: www.netseller.com.pl

publicystyka GAMBLER

Żyjemy w getcie

Wywiad z Grzegorzem Onichimowskim, szefem firmy IPS Computer Group

Na konferencji prasowej podczas Gambleriady ogłosiłeś, że ceny gier sprzedawanych przez IPS mogą spaść nawet o 50%. Czy oznacza to, że do tej pory narzucaliście klientom horrendalne marże?

– Już czytałem podobne opinie w listach dyskusyjnych w Internecie. Ktoś nie wysłuchał mnie dokładnie. Musimy zatem wyjaśnić pewną sprawę. IPS sam nie jest w stanie zmienić cen. Możemy to uczynić tylko w porozumieniu z naszymi zachodnimi partnerami. Jeżeli oni uznają, że wysoka cena jest powodem złej sprzedaży gier oraz że opłaca się zainwestować na naszym rynku, to wtedy taki eksperyment przeprowadzimy. Na początek wysyłamy balon próbny...



Którym jest...

– Nowa, świetna gra polskiej firmy Metropolis pod tytułem Reflux. Będzie kosztowała zaledwie 50 zł. Wiadomość ta zaszokowała nawet samych autorów.

Widziałem, jaką minę mian Adrian Chmielarz, gdy to ogłaszałeś. Nie sądzisz jednak, że polski gracz utożsamia grę tanią z produktem kiepskiej jakości lub przestarzałym? Głośno było o firmie TopWare, ale okazało się, że na razie wydawane przez nią tanie gry nie są najlepsze.

– Earth 2140 był chwalony przez prasę.

Nie przez Gamblera. A poza tym nawet najbardziej zapalony wielbiciel tej gry zauważy kolosalną różnicę między nią a poziomem światowym.

– Myślę, że klienci już się przyzwyczaili, że wydajemy dobre gry. Poza tym postaramy się przygotować odpowiednio głośną kampanię reklamową. Reflux to jeden z trzech produktów sezonu wiosenno-letniego, do których przykładamy szczególną wagę.

Jakie są dwa pozostałe?

– Dune 2000 i World Cup 98. Towarzystwo zatem niezłe.

Jaki wynik sprzedaży tego „próbnego balonu" uznacie za sukces?

– Spodziewamy się sprzedać 20 tysięcy egzemplarzy Refluxa. To udowodniłoby nam, że rynek jest chłonny, tylko trzeba obniżyć ceny.

IPS zamierza poważnie zaangażować się w produkcję polskich programów. Po niskobudżetowych grach Ardeny i Piotrków wydaliście wysokobudżetowe tytuły Książę i Tchórz oraz Reflux. Dlaczego inni odżegnują się od inwestowania w polskie produkcje, które miałyby szansę „powalczyć" nie tylko na polskim rynku?

– To nie do końca prawda. Mirage robi przecież Mortyra. My także mamy szeroko zakrojone plany, związane z produkcją polskich gier. Takich, które będą się ukazywać również na Zachodzie. Sądziliśmy, że będziemy „oknem na świat" dla Metropolis, ale to zamierzenie nie powiodło się.

Metropolis znalazła sobie okno bezpośrednio na Zachodzie.

– I nie wiadomo jeszcze, czy to dla nich lepiej, czy gorzej. Wydawanie gier będzie zmierzało w stronę systemu producenckiego. Chcemy organizować grupy autorów, którzy będą tworzyć gry według naszych planów.

Nie jest to zepchnięcie autorów do roli posłusznych wykonawców Waszych wytycznych?

– Przecież jesteśmy otwarci na propozycje i dyskusje. Ale ten, kto ponosi odpowiedzialność finansową, powinien mieć prawo decyzji.

Firmie IPS zarzuca się, że nie zawsze wydaje hity, na które czekają gracze. Na Zachodzie gry te są w sklepach, u nas nie. Tak było z Daggerfallem, a teraz z trzema częściami Magic: The Gathering [gra + dwa dodatki – przyp. red.] oraz z Betrayal in Antara. Dlaczego tak się dzieje?

Wyraźnie widać, że polskie miesięczniki o grach nie mają zaplecza dziennikarskiego. Ten problem akurat w najmniejszym stopniu dotyczy Gamblera, ale gdzie indziej doświadczenie próbuje się zastąpić entuzjazmem.

– Firma Wizard of the Coast, mająca prawa do Magic: The Gathering, zawarła umowę z MicroProse. Zgodnie z tą umową, gra komputerowa nie może być dystrybuowana w krajach, w których system karciany sprzedaje się krócej niż trzy lata. Polska nie jest tak ważnym rynkiem, abyśmy mogli zmusić MicroProse i Wizard of the Coast do renegocjacji tej umowy. Natomiast nieobecność na naszym rynku Betrayal in Antara wynika z bałaganu panującego w firmie Sierra. Interesy Sierry w Polsce miał prowadzić skandynawski oddział tej firmy, potem niemiecki, a w efekcie nie wiadomo było, z kim i o czym rozmawiać. Natomiast przykład Daggerfalla to chybiony strzał, tę grę sprzedawaliśmy.

Ale w śladowej liczbie 300 egzemplarzy! Co to za sprzedaż, zważywszy że chodziło o jedną z najgłośniejszych gier na świecie? Czy w Polsce będziemy mieli kiedyś pełny wybór światowych produktów na rynku?

– Nie, i dążenie do tego nie wyszłoby branży na dobre.

Takie podejście do sprawy nie podoba mi się – mówię to jako gracz.

– Gracz może tak myśleć, ale już nie właściciel sklepu. Wielką przeszkodą w rozwoju polskiego rynku gier jest nie tylko piractwo, ale również wąskie gardło dystrybucji. Wybór już w tej chwili jest zbyt duży. Pudełka nie mieszczą się na półkach sklepów. Wyjściem z sytuacji jest prezentowanie tylko najbardziej wartościowych i popularnych tytułów, a pokazywanie reszty w katalogach i sprzedawanie metodą wysyłkową.

Na polskim rynku gier obserwujemy jednak nie tylko zastój, ale nawet regres. Z czego to wynika?

Według badań Komendy Głównej Policji, zyski z obrotu na rynku nielegalnego oprogramowania przewyższają zyski z handlu narkotykami. Czy jakakolwiek mafia ominie interes tak intratny i przy tym tak bezpieczny?

– W dużej mierze z ochłodzenia koniunktury. Nie dotyczy to tylko gier, ale w ogóle towarów konsumpcyjnych. Jest to zapewne świadome, i prawdopodobnie słuszne, postępowanie rządu i banku centralnego. Jednak najważniejszy problem to piractwo...

Do tego problemu może wrócimy za chwilę.

– ...i sprawy wewnątrzbranżowe. Ogromna konkurencja między nawet nie dystrybutorami, ale hurtownikami i pośrednikami spowodowała załamanie rynku. Tragedii nie było tylko tam, gdzie wysyłamy towar bezpośrednio, na przykład w EMPiK-ach.

Ponieśliście jakieś spektakularne porażki?

– LIczba sprzedanych egzemplarzy gry Wing Commander Prophecy stanowi jedną trzecią tego, co zaplanowaliśmy. Jesteśmy też zawiedzeni Atlantisem. Piękna gra, całkowicie spolszczona, brak pirackiej konkurencji i... sprzedaż niezadowalająca. To jednak jest produkt o długim „czasie życia", może do sprzedanych już 1500 egzemplarzy uda się dorzucić jeszcze z 1000.

Słyszałem, że byliście niezadowoleni z kiepskiej sprzedaży Tone Rebellion. Co takie niezadowolenie oznacza w liczbach?

– Sprzedanych 500 egzemplarzy i to z trudem. Przewidujemy, że niedługo w Polsce może dojść do sytuacji, gdy na rynku pozostaną dwie firmy dystrybucyjne.

Rozumiem, że jedną będzie IPS. Kto, według Ciebie, będzie tą drugą?

– Silną pozycję ma L.E.M., gdyż stoi za nią potencjał finansowy EMPiK-u.

Na konferencji prasowej podczas Gambleriady mówiłeś, że nie jesteście, nie mówię tylko o IPS, ale w ogóle o dystrybutorach, zadowoleni ze współpracy z prasą. Jak oceniasz nasz rynek pism o grach?

– Najgorszy jest dla mnie brak zrozumienia, że jesteśmy jedną branżą i jedziemy na tym samym wózku.

Przecież wydawałoby się, że redakcje pism powinno interesować tylko to, aby jak najwięcej osób grało w gry – a nie, czy są to programy legalne, czy nie.

– Na rynku opanowanym przez piratów pisma stracą reklamodawców. Będą musiały utrzymywać się tylko z zysków ze sprzedaży, a to może się czytelnikom nie spodobać. Poza tym pisma same spychają się do getta, będąc głównie zbiorem recenzji z gier komputerowych.

Powtarzasz tu nieprzemyślaną opinię Adriana Chmielarza, z którą się zupełnie nie zgadzam. Na pewno nie dotyczy ona Gamblera.

– Dobrze, niech będzie i tak. Nie zmienia to jednak faktu, że słabi wydawcy gier nie potrafią dotrzeć do szerszej publiczności, adresują swoje produkty głównie do zamkniętej grupy zapalonych graczy. Przez to gry pozostaną w getcie, a co za tym idzie, w tym getcie będą również pisma. Silnego wydawcę stać na szeroko zakrojoną kampanię – może obudzić zainteresowanie elektroniczną rozrywką wśród tych, którzy nie czytają wydawnictw branżowych. Tymczasem, gdybyśmy chcieli wykupić reklamę w którymś z popularnych pism spoza branży, poszedłby na to nasz roczny budżet reklamowy.

Wydawana przez nas gra Reflux będzie kosztować 50 złotych. Jeśli ta próba przyniesie efekty, możemy oniżyć ceny innych gier nawet o 50%.

Dlaczego w takim razie, zamiast urządzać zamknięty bal w warszawskich Lochach z okazji premiery gry Dungeon Keeper, nie zrobiliście happeningu na Starym Mieście? Koszty byłyby podobne.

– Premiera w Lochach odegrała swoją rolę. Wrócę jeszcze do sprawy pism. Wyraźnie widać, że polskie miesięczniki o grach nie mają zaplecza dziennikarskiego. Ten problem akurat w najmniejszym stopniu dotyczy Gamblera, ale gdzie indziej doświadczenie próbuje się zastąpić entuzjazmem.



Mroczny kosiarz – nasz rozmówca podczas premiery gry Dungeon Keeper w warszawskim klubie Loch

Nadszedł czas, byśmy porozmawiali o piractwie. Od dłuższego czasu głoszę tezę, że wydawcy potrafią głównie narzekać na piractwo. Brakuje działania: próby tworzenia grup nacisku, oddziaływania na media, ustawodawcę, administrację publiczną.

– Jesteśmy na to za słabi. Mam nadzieję, że kiedy połączymy siły ze SPAW-em i FOTĄ [stowarzyszenia zajmujące się ochroną praw autorskich nagrań muzycznych i filmów – przyp. red.], będzie nam łatwiej. Na polski rynek wejdą też bezpośrednio wielcy, zachodni dystrybutorzy. Inaczej będziemy rozmawiać o cłach i podatkach oraz piractwie, kiedy za plecami poczujemy firmę z miliardem dolarów rocznego obrotu.

We wrześniu wchodzi nowy Kodeks Karny. Przewidziano w nim kary więzienia dla piratów i ich klientów. Nasi czytelnicy piszą, że nikt nie ośmieli się zamknąć w więzieniu człowieka kupującego nielegalnie grę.

– Ale ośmieli się zamknąć handlarza. Zresztą kara więzienia dla kupującego nie rozwiązuje problemu. Chciałbym po prostu, aby kiedyś dziecko, przynoszące do domu nielegalnie wydany kompakt, czuło taki sam dyskomfort psychiczny jak dziecko, które ukradło czekoladę w sklepie. I żeby rodzice zdawali sobie sprawę z tego, co ono zrobiło, aby czuli się moralnie odpowiedzialni.

Na koniec chciałbym jeszcze skomentować list jednego z Waszych czytelników. Napisał, że nie trzeba przesadzać z mafią, bo na giełdzie handlują mili studenci. Owszem, znam nazwiska niektórych członków pirackiej mafii i jest wśród nich nawet student prawa. Ale według badań Komendy Głównej Policji, zyski z obrotu na rynku nielegalnego oprogramowania przewyższają zyski z handlu narkotykami. Czy jakakolwiek mafia ominie interes tak intratny i przy tym tak bezpieczny?

Pozwól też, że za Waszym pośrednictwem zadam pytanie władzom i radnym Warszawy: jak to się dzieje i kto jest materialnie zainteresowany tym, by na jednym z najbardziej interesujących inwestycyjnie terenów w Warszawie, wartym miliony dolarów, zlokalizowany był złodziejski bazar? Czy nie stoją za tym czasami także brudne pieniądze przestępczych bossów?

Dziękuję, że znalazłeś czas dla naszych Czytelników.

Rozmawiał

Jacek Piekara

Grzegorz Onichimowski



Wiek: niestety, prawie 40

Znak Zodiaku: Panna

Pierwszy komputer: Commodore 64

Pierwsza gra: bodajże Bomber, potem Saboteur

Ulubiona gra: Dungeon Keeper

Ulubiony film: „Pat Garret & Billy Kid"

Ulubiona książka: „Diuna"

Wymarzone miejsce na wakacje: Reunion, ale zadowalam się Chorwacją w lecie i Austrią w zimie.

varia GAMBLER

Oceny Absolutnie Obiektywne

Zdarza się, że redakcja otrzymuje listy zarzucające recenzentom subiektywność w ocenianiu gier. Wychodząc naprzeciw tym zarzutom, publikujemy dziś pierwsze wydanie kącika OAO – Ocen Absolutnie Obiektywnych. Nasz ekspert w krótkich, żołnierskich słowach oceni kilka nowości, wydając im jednocześnie pierwsze i jedyne w świecie absolutnie obiektywne noty. Zaczynajmy więc.

- **Quake II.** Kicha. Nudne, z badziewiastą grafiką. Odgłosy jak z tramwaju. Grać się w toto nie da, po sieci drogo, w domu nieciekawie. Wpadka autorów. Ocena – 3%.
  Podobne: Liga Polska Manager '98.
- **Secret of Monkey Island 3**. Sequel wyjątkowo nieudanej gry, będącej sequelem wyjątkowo nieudanej gry. Głupie i wcale nie śmieszne. Niczego nie da się zrozumieć, bo gadają nie po naszemu. Główny bohater wygląda jak anorektyk, pozostali równie głupawo. Pomyłka. Ocena – 6%.
  Podobne: Jet Set Willy.
- **StarCraft**. Wyjątkowo nędzny RTS, żałosna parodia Dune 2. Akcja ni z gruchy, ni z pietruchy, na ekranie ciągle coś lata albo miga, więc grać się nie da. Nie kupować! Ocena – 2%.
  Podobne: Last Bronx.
- **Dark Omen**. Bez sensu. Zbyt wymyślne, bez ikry, z debilnym scenariuszem i grafiką. Grać nie można, bo stwory są obleśne. Poza tym wszystko ściągnięte z beznadziejnej planszówki, ściągniętej z beznadziejnego systemu RPG. Wystrzegajcie się! Ocena – 8%.
  Podobne: Desert Strike.
- **Myth**. Trochę podobne do tego powyżej, tyle że gorsze. Włączasz, zaczynasz grać, przychodzą kościotrupy, wszystkich ci zabijają, koniec. Szkoda pieniędzy. Ocena: 5%.
  Podobne: The Need for Speed.
- **Tomb Raider 2**. Skończona bzdura, małomiasteczkowa...

CIACH! Tu panu ekspertowi kończą się w słowniku synonimów wyrazy oznaczające: „zły, niedobry, nieudany". Pan redaktor denerwuje się, obcina wierszówkę panu ekspertowi, bierze długą kąpiel i szybko szuka czegoś, czym można by zapchać dziurę. W końcu jednak postanawia zostawić ten nie dokończony przegląd nowości, by wreszcie wszyscy, którzy mówią, że Gambler stawia za niskie oceny, dostali do ręki porządny materiał dowodowy. Amen.

Ordynator

IV bajka abstrakcyjna

- Ile potrzeba fasolki szparagowej, aby ulepić bałwana? – zapytał Domp.
- Bałwana lepi się ze śniegu, bałwanie – odpowiedział Zomp.
- A gdzie rośnie śnieg? – zapytał naiwnie Domp.
- Śnieg nie rośnie, tylko maleje – odparł Zomp.
- Eee, to ja zaczekam, aż zacznie padać fasolka szparagowa – odpowiedział sfrustrowany Domp.
- Chyba zwariowałeś, fasolka nie będzie padać w porze deszczowej.
- No to poczekam, aż spłonie las, wtedy będzie padać – dodał z przekonaniem Domp.
- Ty debilu jeden! Jak las będzie się palić, to przyjadą panowie i będą lać wodę – odpowiedział Zomp.
- Coś ty, woda się nie pali, po co mieliby to robić – odparł zdziwiony Domp.
- Właśnie o to chodzi, żeby się mniej paliło, cypisie!
- Coś ty, przecież wszyscy lubią, jak się pali – powiedział jeszcze bardziej zdziwiony Domp.
- Owszem, np. jarać szlugi, ogniska, w kominku, ale nie lubią, jak się jara las.
- Jak to, przecież ja lubię – odparł Domp i dodał – Chcesz mi wmówić, że nikt nie lubi, gdy się jara las?
- Nikt nie lubi, jaranie lasu to przeszłość, mówię ci, teraz wszyscy jarają szlugi.

Zezosław Cukierek

Literacka zbrodnia

„Właśnie dwukonną bryką wjechał młody panek
I obiegłszy dziedziniec zawrócił przed..."

– No, przed co? Przed furnałć?

Jedyne odpowiednie słowo zdecydowanie nie rymowało się. Wieszcz wstał od stołu i począł przechadzać się po izbie nerwowym krokiem. – Furnałć, furnałć, furnałć...

Kiedy tak raz za razem wypowiadał ów feralny wyraz, jego myśl krążyła wokół tajemniczej maszyny w piwnicy.

– Nie, nie, nie! Nie mogę tego zrobić, czyż nie jestem najwybitniejszym polskim poetą XIX wieku?

Ale mógł. Co więcej, robił to już wielokrotnie i za każdym razem czuł się, jakby dokonywał rzezi niewiniątek.

Po godzinie bezowocnych rozmyślań wziął świecę i ruszył do piwnicy. Tam właśnie, w najciemniejszym kącie stał kufer ze złowieszczą maszyną. Poeta, czując coraz większe wyrzuty sumienia, wyjął ją i delikatnie postawił na stole. Wykonana była w formie walizeczki, z materiału ciepłego i przyjemnego w dotyku, lecz twardego.



Otworzył. Wieko odchyliło się do połowy, a jego wewnętrzna strona zaczęła świecić upiornym blaskiem, przypominając wielkie oko diabła. Druga część walizki pokryta była licznymi wypustkami. Na większości z nich widniały litery alfabetu. „Oko diabła" jak zwykle zaczęło wyświetlać niezrozumiałe rysunki i komunikaty w dziwnym języku, przypominającym z grubsza angielski. Po chwili wszystko zniknęło, ustępując miejsca małemu, migoczącemu prostokątowi. Donośny, pojedynczy dźwięk, który wydobył się gdzieś z tyłu maszyny, poinformował, że jest gotowa do pracy.

Poeta naciskał kolejne wypustki: F, U, R, N, A, Ł, Ć, a na koniec zakrzywioną – największą. Pomyślał chwilę, po czym wklepał: G, A, N, E, K i ponownie stuknął w zakrzywioną wypustkę. Błysnęło, zaszumiało i słowo furnałć przestało istnieć. Wszędzie, pod każdą szerokością geograficzną, w przeszłości, teraźniejszości i przyszłości zastąpiło je słowo ganek. Wieszcz dokonał kolejnego gwałtu na języku. Teraz, nawet gdyby chciał, nie mógł tego odwrócić. Maszyna usunęła wyraz także z jego umysłu.

– Oj, Mickiewicz, Mickiewicz, co z ciebie za poeta – westchnął wieszcz, podjąwszy dzieło swego życia.

Rip Dehumanizer

O, nierządnica protoplastka!

I nastała nam era politycznej poprawności. Osoby narodowości izraelskiej [Żydzi] wczoraj przeszkodziły w przeprowadzeniu [spacyfikowali] pokojowej manifestacji [rozruchy] osób pochodzenia arabskiego zamieszkałych na terenie państwa Izrael [Palestyńczyków] w jego historycznej stolicy [w Jerozolimie]. Na skutek utrudniania przeprowadzenia pokojowej manifestacji śmiertelne obrażenia odniosło [zostało zastrzelonych] dziewięć osób.

Dla trochę wolniej myślących [matołów] – w nawiasach to, co należało zrozumieć, poza nawiasami to, co należało napisać. Jedynie słowo „wczoraj" pasuje do obu wersji – pewnie dlatego, że dotąd nie wymyślono mu odpowiednika. Na razie jeszcze mogę pisać podwójnie, a nawet normalnie. Ale jak długo? Od kiedy nie ma Murzynów, czyli czarnych, tylko Afroamerykanie o bardzo ciemnym odcieniu skóry, i Mulatów, tylko Afroamerykanie o mniej ciemnym odcieniu skóry, boję się o każde słowo. Przecież w każdej chwili mogę zostać oskarżony o naruszenie dobrego imienia Cyganów (przepraszam, Romów), Angoli (przepraszam, Anglików) czy Rusków (przepraszam, naszych wschodnich sąsiadów – słowo Rosjanin też już się źle kojarzy).

Zabawa w odszyfrowywanie treści politycznie poprawnego artykułu może być przyjemną rozrywką umysłową, ale raz na tydzień. Coraz częściej jednak poprawna jest połowa artykułów w gazecie. Dlatego tylko połowa, że redaktorzy sportowi na razie o poprawność się nie troszczą... Ja, niestety, czytam wszystko, i naprawdę boli mnie łeb od prób odszyfrowania intencji niektórych autorów.

Jeszcze bardziej łeb mnie boli, kiedy uświadamiam sobie, że poprawność obowiązuje tylko niektórych. Może gdyby wszyscy musieli stać się poprawni, przejście byłoby bezbolesne. Niestety, tak nie jest...

Przykład: nie tak dawno w największym polskim dzienniku jedna z osób najgłośniej (i słusznie) dawniej protestujących przeciwko dziwnym operacjom geometrycznym księdza Jankowskiego, napisała coś o krzyżu przeradzającym się w swastykę. Nie zdziwiłbym się, gdyby tym razem to ksiądz zaskarżył osobnika do sądu. Ale nic takiego nie miało miejsca. No cóż, święte krowy są wśród nas...

Nie jestem zdrajcą interesów narodowych ani też osobą uprzedzoną wobec ludzi narodowości izraelskiej (lubianym „antysemitą"), ale kiedy słyszę, co mówią i piszą różni dziwni ludzie, zwyczajnie trafia mnie szlag. Najweselsze w tym wszystkim jest zaś to, że nikt tych ludzi porządnie nie objedzie. Bo to przecież niepoprawne, jeszcze by go zaskarżyli. I tak żyją sobie wśród nas święte krowy.

Niedługo dojdzie do tego, że nie będzie można nawet w nikogo rzucić solidną porcją mięcha. Podejdzie potem taki zwyzywany pijaczek z bramy (jak wiadomo, tylko żule piją w bramach, szanujący się autorzy Gamblera – na klatce) i powie „Sssłucha...aj ppan, zzgodnie z ttaką to a taką ko...nwencją nie masz ppan pprawa poniżać mn...ie i pozbawiać godn... godności ososobbistej. Rrozprawa odbbędzie się...", po czym puści pawia na buty i padnie mordą na próg. I nie daj Boże nazwać go wtedy niechlujnym zarzygańcem, bo kolejne zarzuty gotowe. A jeśli jeszcze przypadkiem przyjdzie mu do łba udowadniać, że wywalił się na próg i wybił sobie dwa zęby właśnie na skutek załamania nerwowego po usłyszeniu tych obelg...

Tylko naprawdę, [protoplastka nierządnica], [wytrąca z równowagi] mnie maksymalnie perspektywa niemożności [gwałtownego wyrażenia swojej dezaprobaty], kiedy jakiś [męski narząd kopulacyjny o przerwanej ciągłości tkanek] zaśnie mi na wycieraczce.

[poprawny] P.M.B. Pierrezza

PS Podobno nazwa „Microsoft" (po polsku: „mały miękki") też wzięła się z politycznej poprawności. Po prostu nie wypada wprost nazwać Billa... złamanym.

AVAX SOFTWARE

HURTOWA SPRZEDAŻ PROGRAMÓW KOMPUTEROWYCH (PC CD-ROM I SONY PLAYSTATION)

Największa hurtownia, autoryzowany dystrybutor wszystkich polskich wydawców

AVAX SOFTWARE
UL. ANGORSKA 15 A
03 - 913 WARSZAWA
TEL./FAX (0-22) 672-70-28
TEL. (0-22) 617-14-78

Największy wybór gier i programów edukacyjnych (około 500 tytułów PC CD-ROM i 150 SONY PLAYSTATION w stałej ofercie - tylko pełne wersje programów w pudełkach z polskimi instrukcjami).

Uwaga! Bardzo korzystne warunki:

Do 10% rabatu od tzw. cen zbytu!

(0-22) 672-70-28 lub (0-22) 617-14-78
od poniedziałku do piątku w godz. 9 -17

Zadzwoń do nas, a wyślemy Ci naszą pełną ofertę pocztą lub faksem!

Zapraszamy do współpracy sklepy z całej Polski!

Ani Dural, ani Katana

Nowa konsola firmy Sega, Dreamcast (tak brzmi jej oficjalna nazwa) trafi do sprzedaży 20 listopada 1998 r. w Japonii. Reszta świata będzie musiała poczekać przynajmniej do jesieni przyszłego roku.

Konsola ma bardzo agresywny wygląd, taka Alfa Romeo 156 w świecie elektronicznej rozrywki. Joypady będą o wiele bardziej „zaawansowane" od tych znanych z Saturna, bliższe raczej produktom Nintendo. Wyprodukowano je w kilku wersjach o odmiennej kolorystyce.



Największa innowacja to system zastosowany w konsoli. Wbudowane w nią niewielkie urządzenie funkcjonuje jednocześnie jako PDA (Personal Digital Assistant, czyli połączenie zegara, kalendarza i notatnika), karta pamięci do konsoli (posiada tzw. Visual Memory System, czyli wyświetlacz LCD do operacji związanych z nagranymi już stanami gry) i... przenośna konsolka do gier!

W produkcję Dreamcasta, jak wiadomo już od dawna, zaangażowana jest nie tylko Sega – także Microsoft, Yamaha, NEC, Hitachi i VideoLogic. Serce Dreamcasta, główny 128-bitowy procesor, jest dziełem firmy Hitachi. Został wykonany w technologii RISC i działa z częstotliwością 200 MHz. Grafiką zajęły się firmy NEC Electronics i VideoLogic, które zaopatrzyły konsolę w układy wykorzystujące technologię PowerVR Second Generation, zdolne do wyświetlenia ponad trzech milionów wielokątów na sekundę!

Kolejnym gigantem partycypującym w produkcji Dreamcasta jest imperium Billa Gatesa, czyli Microsoft. Firma opracowała na potrzeby nowej konsoli zoptymalizowaną wersję systemu operacyjnego MS Windows CE ze sterownikami DirectX, co w oczywisty sposób ułatwi konwersję między PC i Dreamcast.

Yamaha uczestniczyła przede wszystkim w produkcji układów dźwiękowych, nazwanych Yamaha Super Intelligent Sound Processor. Dla Dreamcasta stworzono najbardziej zaawansowany system dźwięku, jaki można spotkać w domowych konsolach, wyposażony m.in. w opcje generowania dźwięku z efektami 3D i możliwość jednoczesnego odgrywania 64 próbek dźwięku. To jednak nie wszystko – dziełem Yamahy jest również CD-ROM o 12-krotnej prędkości, na którym zmieści się aż 1 GB danych. Konsola będzie wyposażona w 16 MB głównej pamięci RAM i modem o prędkości 33 600 bodów.



ngo

Nie tylko sprzęt jest ważny, liczą się gry – a i tutaj Sega ma się czym pochwalić. Już wiadomo, że gry dla Dreamcasta przygotowywać będą firmy Acclaim, GT Interactive, Interplay, MicroProse oraz Midway.



ngo

Pełna lista producentów zostanie ujawniona dopiero za kilkanaście tygodni. Dumą Segi jest fakt, że na konsolę Dreamcast łatwo pisać gry – nie ma właściwie wielkich różnic w porównaniu z pisaniem programów pecetowych.

Sega postanowiła wykorzystać doświadczenia zdobyte przy tworzeniu modemu NetLink do Saturna i zapewnić grę przez Internet również posiadaczom Dreamcasta. Firma SegaSoft (notabene nie zależy od Segi, łączy je tylko zbieżność nazw) umożliwi grę w sieci dzięki bezpośredniemu połączeniu dwu konsol lub też przez dostęp do specjalnego serwera. SegaSoft jest już bardzo doświadczona na tym polu, bowiem od ponad roku prowadzi własny system gier on-line, Heat.net.

Tym razem Sega nie zapomniała o marketingu i odpowiednim wypromowaniu nowej konsoli. Na reklamę przeznaczono okrągłe 100 mln USD i podpisano kilka umów z największymi koncernami reklamowymi na świecie: firmą Foote, Cone & Belding, reprezentującą takie koncerny jak Levi's, MTV i Fox Sports; firmą Alcone Marketing Group, przedstawicielem Burger Kinga i Mazdy; firmą Howard Marlboro Group, zajmującą się promocją produktów Coca-Coli, Motoroli i Nestle; Catalyst Group, jedną z największych amerykańskich kompanii specjalizujących się w reklamie telewizyjnej.



ngo

Dla PDA już teraz tworzone są specjalne gry (urządzenie to będzie wprowadzone na rynek jeszcze przed konsolą). Pierwszą z nich będzie Collect Godzilla: Great Monster Picture Book, która ujrzy światło dzienne 11 lipca. Kilka dni wcześniej zostanie podana do publicznej wiadomości pełna lista producentów gier dla Dreamcasta. W połowie września odbędzie się konferencja prasowa, na której podane zostaną pierwsze tytuły na nową konsolę, zaś pierwsze grywalne wersje demo będą prezentowane szerszej publiczności na jesiennych targach Tokyo Game Show (9–11 października).

Oczywiście, pierwszym rynkowym celem jest Japonia – do marca przyszłego roku Sega zamierza sprzedać tam ponad milion konsol. Dopiero pod koniec lata 1999 r. można spodziewać się premiery amerykańskiej. O Europie nikt na razie nie wspomina...

Zdjęcia konsoli prezentujemy dzięki uprzejmości serwisu Next Generation Online (www.next-generation.com)

Crash Bandicoot 3 (PSX)

Ledwie minęły emocje wywołane przez dwie poprzednie części Crasha, a już szykowana jest kolejna. Jednak podejście wydawcy do tematu pozostaje tajemnicą – zanim podał jakiekolwiek szczegóły, już zaprezentował pierwsze screenshoty. Przedstawiamy je więc i my.





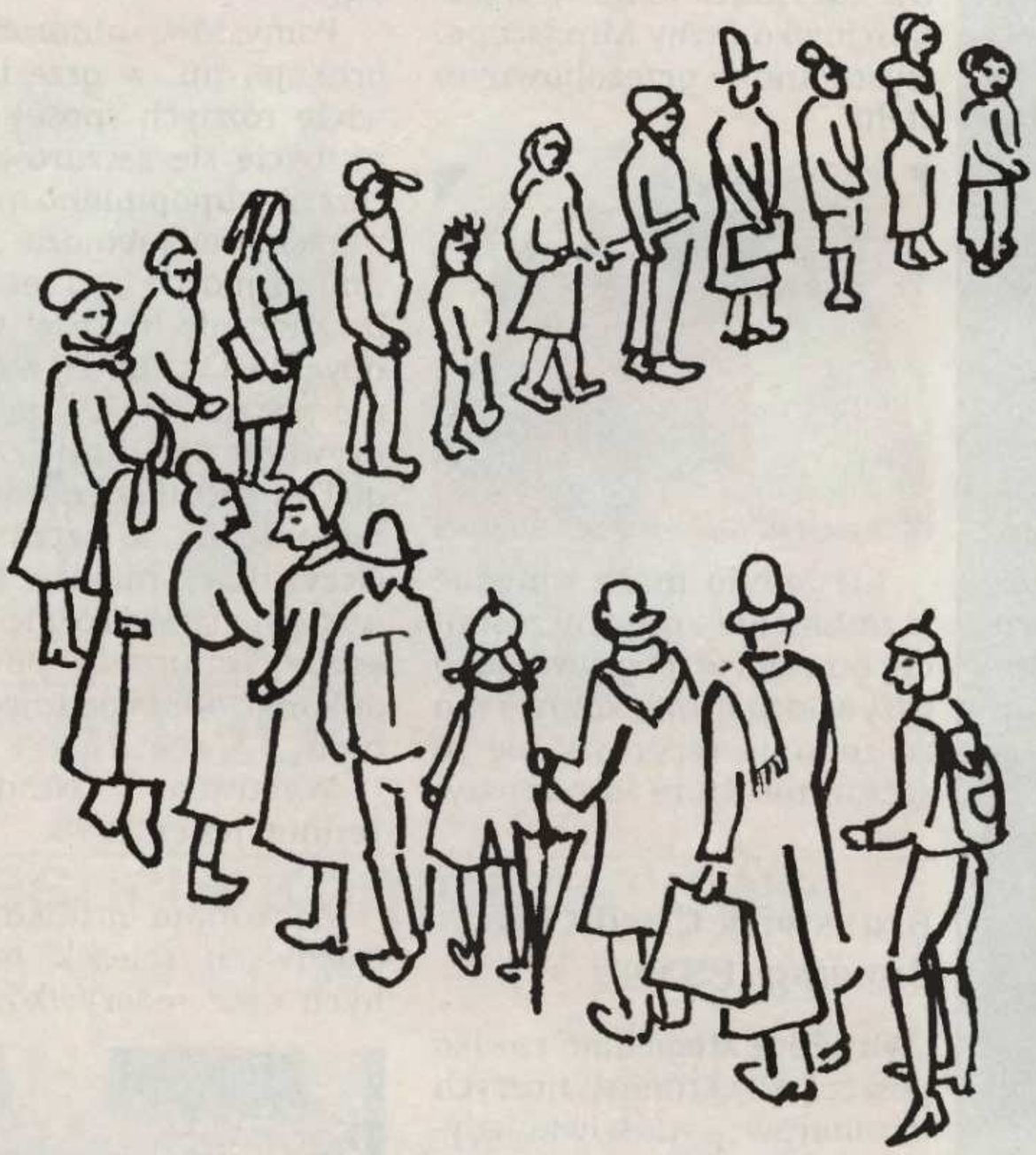
StarCraft 64 (N64)

Ostatnie wieści na temat konwersji gier na N64 są zaskakujące – za około pół roku możemy się spodziewać StarCrafta 64. Firma Nintendo wykupiła od Blizzarda wyłączne prawa do wersji konsolowej tej rewelacyjnej strategii.

Grafika będzie miała znacznie niższą rozdzielczość, nie powinno to jednak wpłynąć na grywalność. Autorzy konwersji przygotowują nowe misje, kilka nowych trybów gry i niespodziankę – nie znane dotąd jednostki bojowe.

Według Blizzarda nowy StarCraft będzie zawierał opcje multiplayer, jednak nie wiadomo, w jaki sposób realizowane.

Wydawca: Nintendo. Termin: jesień/zima 1998.



MEGAUS
CD MANUFACTURE

TŁOCZ SIĘ RAZEM Z NAMI !!!

NAJWIĘKSZA I NAJNOWOCZEŚNIEJSZA TŁOCZNIA PŁYT KOMPAKTOWYCH W POLSCE!

NAJWYŻSZA JAKOŚĆ PRODUKTU, WIELOKOLOROWY NADRUK NADAJĄCY PŁYTOM ATRAKCYJNY WYGLĄD

WŁASNY MASTERING!!!

PŁYTY WE WSZYSTKICH WSPÓŁCZESNYCH FORMATACH

MEGAUS Sp. z o.o. Spółka Inżynierska
Warszawa, ul. Chełmżyńska 180, tel.: 611-11-19,
611-11-21, 611-11-30, fax: 611-11-20
http://www.megaus.com.pl

Final Fantasy VIII

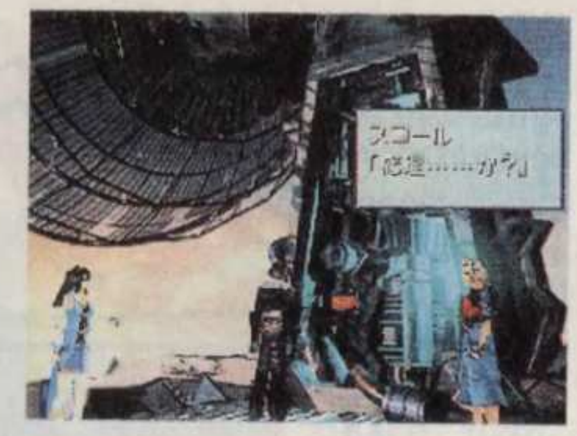
Dla miłośników konsolowych gier RPG synonimem nazwy





Final Fantasy VII było słowo: „perfekcja". Firma Square nie spoczęła na laurach i już podczas promocji FF VII rozpoczęła pracę nad kolejną częścią cyklu.

W Final Fantasy VIII dostępne będą nowe postacie: Laguna Loire, praworządny i sprawiedliwy 27-letni dziennikarz, oraz siedemnastoletni, samotny i nieprzystępny Squall Leonhart. Zagadką pozostaje, czy podczas gry postacie te będą ze sobą współpracować, czy też walczyć. Dołączy do nich również kobieta...



Grafika zostanie znacznie zmieniona, o ile bowiem w FF VII wszystkie postacie były jedynie cieniowane, teraz zostaną w pełni poteksturowane. Ale nie to sprawi, że wielu bohaterów znanych z poprzedniej części trudno będzie rozpoznać. Autorzy zmienili zupełnie wizerunki postaci – ze zdecydowanie japońskich na trochę bardziej zamerykanizowane.

Wydawca: Square. Termin: zima 1998/wiosna 1999.

Streak

Na polu gier wyścigowych dla konsoli PlayStation króluje kilka tytułów. Niekwestionowanym liderem jest oczywiście Gran Turismo, ale i inne produkcje podobają się graczom, np. Jet Moto. Niespodziewanie pojawiła się konkurencja.

Streak ma bardzo rozbudowaną warstwę fabularną. Gracze ścigają się po rozmaitych terenach miejskich, używając dziwnego sprzętu, zwanego Gemboard. Każdy wyścig służy jakiemuś celowi, po kolei ujawniane są tajemnice miasta. Dostępne mają być dwa rodzaje rozgrywek: Loop oraz Suicide. Firma Singletrac, producent programu, intensywnie pracuje nad ulepszeniem oprawy graficznej. Ani-



macja ma osiągnąć 30 klatek na sekundę, co staje się już standardem w grach 3D.

Wydawca: GT Interactive. Termin: jesień 1998.

Body Harvest (N64)

BH to połączenie strzelaniny i prostej przygodówki. Głównym motywem jest walka z olbrzymimi robalami – i chociaż po świecie gry poruszamy się głównie silnie uzbrojonymi pojazdami, nie ma najmniejszych problemów z opuszczeniem ich.

Wydawca: Gremlin. Termin: nie znany.



Rush 2: Extreme Racing USA (N64)

San Francisco Rush przyniósł jeden z pierwszych sukcesów N64 w dziedzinie gier wyścigowych. Rush 2 ma być niejako połączeniem tej gry oraz Cruis'n USA. Wyścigi nie będą się bowiem odbywać w jednym mieście, lecz na terenie całych Stanów Zjednoczonych.

Ujawniono już kilka lokacji, m.in. Las Vegas, Manhattan i Hollywood, a nawet... Alcatraz. Wybrać będzie można jeden z 16 pojazdów, zróżnicowanych tak jak w SFR. Dodano wiele nowych opcji i trybów praktyki, w tym również tryb kaskaderski, w



którym punktuje się powietrzne ewolucje pojazdów prowadzonych przez gracza.

Wydawca: Midway. Termin: jesień 1998.

Rat Attack (N64)

W branży gier liczy się teraz każdy nowy pomysł, choćby najbardziej szalony i dziwaczny. Rat Attack to nowa zręcznościówka firmy Mindscape, wykonana w przezabawnym stylu.



Już fabuła może wprawić w zdumienie – gracz uczestniczy bowiem w rozgrywce jako przywódca ośmiu kotów i ma za zadanie rozprawić się ze szczurami, które rozpanoszyły się po całej planecie. Oczywiście, nie jest to jedyny cel – wraz z rozwojem akcji okaże się, że chodzi o uratowanie całego świata przed zagładą...

Pomysłów autorom nie brakuje, np. w grze istnieje wiele różnych sposobów na pozbycie się szczurów. Chociaż nie zapomniano o znanej z kreskówek metodzie „dopadnij i zmiażdż", są też sposoby znacznie bardziej wyrafinowane. Ot, choćby zapędzanie szczurów do pułapek, używanie urządzonka zwanego Destructor czy nawet przebieranie się za szczurzyce... Oczywiście, między kotami wystąpią spore różnice, więc każdy szczurołap powinien dokonać odpowiedniego wyboru.

Wydawca: Mindscape. Termin: jesień 1998.

Brunswick Circuit Pro Bowling (PSX)

„Wirtualne kręgielnie" rzadko goszczą na ekranach naszych monitorów – właściwie jedynym symulatorem tego sportu, który odniósł jakiś sukces, był Kingpin firmy Team 17. Zanosi się jednak, że BCPB będzie wyznaczał nową jakość wśród symulacji gry w kręgle.

Wszyscy fani tego sportu powinni być zachwyceni przede wszystkim bardzo naturalnym zachowaniem się kuli oraz kręgli. Kręcą się, zderzają ze sobą i wykonują wszelkie ruchy zgodne z prawami fizyki. Co więcej, autorzy wprowadzili nawet autentyczne postacie zawodników, charakteryzujących się zupełnie odmiennymi stylami gry.

Znakomita grafika, kilka ciekawych ścieżek muzycznych oraz rozgrywka, która



nie znudzi się szybko – to zapowiada producent gry. Czy Brunswick Circuit Pro Bowling będzie miała dłuższy żywot niż Kingpin, przekonamy się za kilka miesięcy.

Wydawca: THQ. Termin: sierpień 1998.

Rubrykę przygotował

YuYo

zestawy głośnikowe

ENCORE



P-401

P160-3D

akcesoria komputerowe

- dyskietki 3M, TDK, Verbatim
- pudełka na dyskietki
- pudełka na CD
- filtry monitorowe
- myszy
- joysticki
- kieszenie na twarde dyski
- listwy filtrujące

bezpośredni importer

B.H. STAWICKI S.C.

01-170 Warszawa, ul. Młynarska 48

tel/fax 022/631-26-73, tel. 022/632-64-20

REAH

ZMIERZ SIĘ Z NIEZNANYM

TOTALNY ATAK NA ZMYSŁY



6 KOMPAKTÓW!

JUŻ W SKLEPACH!



„żywi" aktorzy



niewiarygodne detale

Gra dostępna we wszystkich sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Cena gry w sprzedaży wysyłkowej: **139** zł + koszty wysyłki (6zł).
LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

LK AVALON

www.lkavalon.com
tel. (017) 8522 707

UWAGA: Gra wymaga min: P75, 16MB RAM, CD-ROM x4, karta dźwiękowa zgodna z Windows 95, WINDOWS 95

TCH

Sprzęt udostępniła firma TCH SYSTEMS. Tel. (0-22) 646-00-33

ścieżka dźwiękowa z gry dostępna na kasetach i płytach Deep Space Productions/SPV Poland



Blizzard to firma, od której dużo się wymaga. Po strategii wszech czasów, Warcraft II, i niesamowitym Diablo, wielu z niecierpliwością czekało: a nuż Mistrzowi powinie się noga? Wprawdzie do StarCrafta można mieć pewne zastrzeżenia, ale nie da się ukryć – Blizzard znowu odniósł sukces.

StarCraft był najbardziej oczekiwaną strategią czasu rzeczywistego w historii tego typu gier. Blizzard kilkakrotnie opóźniał premierę programu, co wynikało m.in. ze skomplikowanego systemu testowania. Na kilka miesięcy przed ukazaniem się gry kilka tysięcy beta–testerów uczestniczyło w walkach i kampaniach rozgrywanych za pośrednictwem Internetu.

Blizzard zwracał szczególną uwagę na zastrzeżenia dotyczące siły którejś z ras występujących w StarCrafcie. Gra okaże się dobra tylko wtedy, jeśli każda z trzech stron konfliktu będzie miała szansę zwyciężyć pozostałe. Efektem uwag beta–testerów było między innymi osłabienie siły Zergów, chociaż zdaniem niektórych graczy i tak rasa ta jest potężniejsza od pozostałych.

Ziemianie

Ziemianie walczą z dwiema pozostałymi rasami, ale także między sobą, gdyż potężne konflikty rozdzierają terrańskie konfederacje i związki. Dowodzenie Ziemianami zalecane jest na początku gry, ponieważ stosunkowo łatwo kierować ich wojskami.

Zalety:

1. Mobilność

Prawie każdy ziemski budynek może wznieść się w powietrze i przelecieć do innego miejsca, po czym wylądować i normalnie funkcjonować. Nie dotyczy to tylko konstrukcji wznoszonych przy głównych budowlach (np. Machine Shop) oraz bunkrów i wieżyczek. Mobilność to ogromny atut, pozwala bowiem przenieść bazę w bezpieczniejsze lub zasobniejsze w bogactwa naturalne miejsce. W razie nagłego ataku można podnieść zagrożoną budowlę, chroniąc ją w ten sposób przed oddziałami nie potrafiącymi zwalczać celów powietrznych.

2. Naprawianie

Ziemianie jako jedyna rasa dysponują pojazdami mogącymi naprawiać uszkodzone budynki i pojazdy. Ma to ogromne znaczenie w walce z przeważającymi siłami przeciwnika. Wiele razy udało mi się utrzymać linie obrony tylko dzięki temu, że za bunkrami stały naprawcze SCV i natychmiast likwidowały wszystkie uszkodzenia. Podobnie jest z drogimi jednostkami, takimi jak Krążowniki. Zawsze lepiej naprawić uszkodzony, niż czekać na zbudowanie nowego (i ponieść wyższe koszty).

3. Linia obrony

Ludzie potrafią przygotować najskuteczniejszą linię obrony. Rząd bunkrów, za którymi skryją się Siege Tanki oraz wieżyczki chroniące przed atakami z powietrza, to w większości wypadków linia nie do przejścia. Kiedy mamy w zanadrzu kilka SCV, przeznaczonych tylko do naprawy uszkodzonych bunkrów, czołgów i wieżyczek, jesteśmy w stanie powstrzymać nawet częste i zmasowane ataki wroga.



4. Bunkry

Bunkier pozwala chronić cztery jednostki ziemskie (ale tylko ludzi, nie pojazdy), które mogą ze środka prowadzić atak i są narażone na trafienie tylko wtedy, kiedy bunkier runie.

5. Niewidzialność

Myśliwce oraz Duchy dysponują zdolnością znikania sprzed oczu wroga. Przydaje się to w walce z atakującym



Ziemski Krążownik jest najpotężniejszym statkiem powietrznym, jaki możemy wyprodukować w grze.

wrogiem – otrzymuje wtedy ciosy „znikąd". Jednak mogą je wykryć wieżyczki oraz pojazdy mające zdolność przenikania przez zasłony.

6. Flota

Ziemski Krążownik jest najpotężniejszym statkiem powietrznym, jaki możemy wyprodukować w grze. Duże koszty budowy rekompensowane są przez ogromną wytrzymałość oraz sporą siłę uderzenia (zwłaszcza po wykryciu Yamato Gun).

Wady:

1. Koszty

Aby osiągnąć pełną sprawność bojową ziemska armia musi być ciągle zaopatrywana w minerały i gaz. Jej jednostki są dość drogie.

2. Powierzchnia bazy

Ponieważ duża liczba oddziałów wymaga sporej liczby Supply Depots, gracz dowodzący ludźmi może mieć czasem kłopoty ze znalezieniem miejsca pod zabudowę. Ważne jest też, że baza musi być chroniona przez wieżyczki, a więc jej rozbudowa także wymaga dodatkowych linii obrony.

3. Przygotowanie obrony

Ziemianie muszą mieć trochę czasu na przygotowanie linii defensywnych. Szybki atak błyskawicznie tworzonych Zerglingów lub silnych Zealotów może więc ich zaskoczyć.

Rady:

1. Bunkry, bunkry uber alles. Staraj się w miejscach najbardziej zagrożonych atakiem, zbudować chociaż po jednym bunkrze i przydzielić do niego żołnierza.
2. Ataki prowadź Siege Tankami ochranianymi przez zgrupowania piechoty lub (lepiej) Goliatów. Jeżeli walczysz przeciw innym Ziemianom, musisz mieć w armii pojazd wykrywający niewidzialne jednostki, bo zniszczą Cię Wraithy lub agenci. Pamiętaj, że Siege Tank, który nie rozłoży nóżek jest prawie bezużyteczny, natomiast w fazie Oblężenia to broń o druzgocącej sile i sporym zasięgu.
3. Możesz być niewidzialny i wykorzystaj to. Pamiętaj jednak, że przeciwnik może Cię zobaczyć za pomocą wieżyczek lub specjalnych oddziałów. W obronie dobrze mieć na podorędziu zgrupowanie Wraithów, które uderzą na atakującego przeciwnika i nie poniosą strat.
4. Kiedy jesteś już bogaty i stać Cię na to, aby nie posyłać wszystkich SCV do pracy przy wydobyciu, porozstawiaj je obok budynków, głównie tych najbardziej narażonych na ataki. Kiedy wróg strzela w bunkier czy wieżyczkę, w tym samym czasie naprawiaj je. Pamiętaj, że zaatakowany SCV ma brzydki zwyczaj uciekania z pola bitwy i szukania sobie bezpiecznego miejsca.





Zergowie

Zergowie są gatunkiem opętanym jedną ideą: podporządkowania sobie wszystkich ras w Galaktyce i wcielenia ich do Roju. Dowodzenie Zergami może sprawiać kłopoty, dopóki gracz nie nauczy się, jakie są zależności między budynkami i jednostkami.

Zalety:

1. Mnożenie się

Zergowie potrafią bardzo szybko się rozmnażać. Ich najprostszy oddział (Zerglingi) jest, co prawda, słabiutki, ale za to szybko i niewielkim kosztem można stworzyć całe masy tych stworzeń. W czasie, gdy ludzie przygotują jednego piechociarza w swych Koszarach, Zergowie mogą już dowodzić sześcioma Zerglingami.

2. Ukrywanie się

Tylko Zergowie dysponują niezwykłą zdolnością zakopywania się w ziemi. Ma to zastosowanie zarówno w akcjach zwiadowczych, jak i na polu bitwy. Zakopany w ziemi Zerg pozwala śledzić poczynania przeciwnika: ile prowadzi oddziałów i jaką drogą. Wysuwające się z ziemi dziesiątki Hydralisków, demontujących ofensywę przeciwnika, który myślał, że podchodzi pod pustą bazę, to jeden z najpiękniejszych widoków w grze.

3. Zdrowienie

Wojska Zergów oraz ich budowle mają zdolność stopniowego odzyskiwania sił. Niestety, proces ten nie zachodzi zbyt szybko. W przypadku oddziałów doskonałym sposobem jest wkopanie się w ziemię i odzyskiwanie sił w ukryciu.

4. Suzereni

Suzereni (Overlords) to najbardziej wszechstronne jednostki w grze. Ich obecność wpływa na powstawanie nowych oddziałów (tak jak ma to miejsce w przypadku Pylonów u Protossów czy Supply Depots u ludzi). Suzereni jednak mogą spokojnie unosić się nad złożami minerałów czy wodą, nie zajmując miejsca potrzebnego do budowy bazy. Poza tym służą jako transportowce oraz mają zdolność wykrywania niewidocznych jednostek wroga.

5. Błyskawiczne przenoszenie wojsk

Zergowie dysponują budowlą nazwaną Kanałem Nydusa. Pozwala ona błyskawicznie transportować oddziały, które wchodzą jednym wylotem, a wychodzą drugim. Niestety, Kanał może powstać tylko na zainfekowanym terenie, a więc niemożliwa jest dywersja w bazie wroga.

Wady:

1. Linia obrony

Zergowie z trudem ustawią linię obrony podobną do ludzkiej. Rolę jednostek dalekiego zasięgu (jak Siege Tanki) mogą pełnić Guardiani mający zdolność latania. Dobrze ułożona linia obrony Zergów powstrzyma, co prawda, większość ataków, ale będzie wymagać stałej kontroli gracza (polegającej chociażby na atakowaniu tyłów przeciwnika wyłaniającymi się spod ziemi Hydraliskami).

Protossi nie konstruują budowli, ale sprowadzają je z rodzimej planety.

2. Rozbudowa

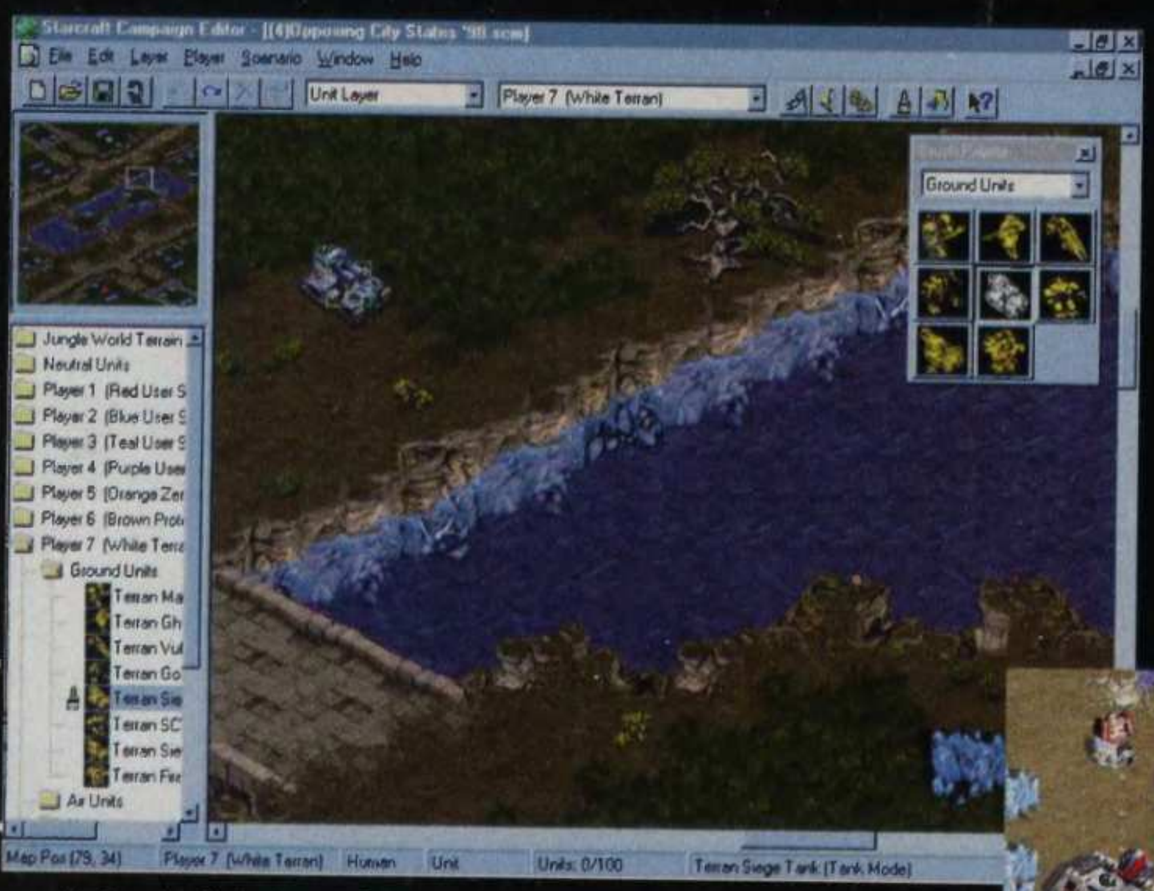
Zergowie mogą wznosić budowle tylko w miejscu, w którym ziemia została skażona. Nie znaczy to, że zergiańska baza nie może osiągnąć sporych rozmiarów, ale przynajmniej na początku planowanie rozbudowy oraz prze-



biegu linii obronnych jest trochę utrudnione.

3. Wznoszenie budowli

Gracz, który ukończył z sukcesem kampanię Ziemian,



może być zdziwiony komplikacjami, jakie czekają go w dowodzeniu Zergami. Postawienie ziemskiej wieżyczki to tylko kwestia komendy wydanej SCV. Natomiast wzniesienie pełniącej podobną rolę Spore Colony wymaga: zbudowania Drona, zmutowania go w Creep Colony na zainfekowanym obszarze, a potem zmutowania Creep Colony w Spore Colony. Wszystko to, oczywiście, trwa.

Rady:

1. Możesz sobie darować zabawy z Królowymi czy Ultraliskami lub Plugawcami. Armia dzielnych Hydralisków zapluje kwasem wszystko, co się rusza.
2. Na początku nawet nie myśl o budowaniu jakichś skomplikowanych budowli. Ochrona bazy za pomocą Spore Colony i Sunken Colony oraz wylęgarnia śliczniutkich Hydralisków na pierwszym etapie wystarczą (czasem nawet do końca gry).
3. W pewnym momencie może się okazać, że masz więcej pieniędzy i stać Cię na powołanie dużej armii. Natychmiast wznieś wtedy drugą Hatchery. Pamiętaj, aby szybko przerabiać wszystkie Larwy na żołnierzy, gdyż jednocześnie mogą istnieć tylko trzy Larwy. Nie zakłóć tempa cyklu rozrodczego.
4. Bardzo niebezpieczną jednostką Zergów są Strażnicy. Mogą zwalczać, co prawda, tylko cele naziemne, ale za to mają wielki zasięg! Kilkunastu Strażników chronionych przez flotę Mutalisków może sprawić wrogom niezłe kłopoty.
5. Masz problem z Krążownikami i Lotniskowcami wroga? Zbuduj kilkanaście Zmor i już po kłopocie.

Protossi

Ta rasa doskonale wyszkolonych wojowników zamierza obronić świat przed ekspansją Zergów. Protossjańskie jednostki są bardzo wytrzymałe i dysponują dużą siłą rażenia, ale rozbudowa bazy Protossów jest bardzo utrudniona. Dlatego Protossi mają kłopoty z obroną, jeżeli zostaną od razu zaatakowani przez wroga.



Zalety:

1. Siła

Protossi stworzyli najsilniejsze i najbardziej wytrzymałe jednostki. Już Zealoci, najtańsze jednostki Protossów, bez problemów radzą sobie z Zerglingami czy ziemską piechotą. Zdolnościami niszczenia dysponują Protossjańscy Templariusze. Nawet jeden jest w sta-

Czarna lista



1. Jeśli pojazdy budowlane zaklinują się między budynkami, nie wydostaną się z pułapki bez pomocy transportowców.
2. Jednostki nie potrafią współdziałać. Blokują się wzajemnie, wchodzą sobie w drogę, nie ustępują miejsca. Czasami szukają bardzo dziwnych dróg, aby dojść do wyznaczonego im celu.
3. Gracz może wydać rozkazy tylko dwunastu oddziałom jednocześnie.
4. Menu pozwala tylko na ograniczone programowanie produkcji.
5. Gracz nie może jednocześnie kontrolować oddziałów i planować produkcji czy odkryć technicznych. Przejście z pola walki do menu produkcji wymaga czasu.
6. Pole walki jest sporo mniejsze od tego, z jakim mieliśmy do czynienia np. w Red Alert (rekordowym pod tym względem). Rzadko też toczymy wspaniałe bitwy o surowce, tak charakterystyczne dla rewelacyjnej Dune 2.
7. Ubogie są rozwiązania tak ważnych struktur militarnych jak wieżyczki. Protossi i ludzie dysponują tylko jednym ich rodzajem, Zergowie – dwoma.

Biała lista

1. Po raz pierwszy w historii RTS-ów tak mocno zróżnicowano poszczególne rasy. Dowodzenie Zergami wymaga zastosowania zupełnie innej taktyki niż dwiema pozostałymi rasami.
2. StarCraft to nie tylko trzy kampanie dla każdej z trzech ras (plus trudna minikampania ludzi), lecz także mnóstwo pojedynczych scenariuszy oraz skomplikowany i dający wiele możliwości edytor scenariuszy.
3. Chociaż liczba rodzajów jednostek jest ograniczona, mają one wiele ciekawych zdolności, których wykorzystanie zależy od przeprowadzonych wcześniej badań naukowych.
4. Gra jest bardzo dynamiczna, a AI komputera na wysokim poziomie (poziom ten jest zróżnicowany, co można odkryć dopiero po przyjrzeniu się edytorowi map) – jak na RTS-y, całkiem zadowalająca.

Sztorm Psioniczny rzucony przez Protossów na zgrupowanie wroga może je potężnie uszkodzić lub nawet zlikwidować cały oddział.

nie bardzo zaszkodzić wrogom, a co dopiero kilku!

2. Błyskawiczna budowa

Protossi nie konstruują budowli, ale sprowadzają je z rodzimej planety. W związku z tym ich Sondy nie muszą asystować przy budowie (jak SCV ludzi) i natychmiast po rozpoczęciu sprowadzania jednego budynku mogą zacząć ściągać drugi. Kiedy mamy wystarczające fundusze, jedna Sonda w chwilę postawi kilka czy kilkanaście budynków. To bardzo ważne, zwłaszcza jeśli atak przeciwników „rozmontuje" obronę.

3. Pola siłowe

Każda jednostka i budowla Protossów jest otoczona polem siłowym. Dopiero kiedy pole zostanie zniszczone, jednostka zaczyna tracić Punkty Życia. Pole siłowe jednostek i budynków samo się powoli regeneruje.

4. Działo fotonowe

Działo fotonowe jest ewenementem w StarCrafcie. Tylko ta budowla równie skutecznie zwalcza cele powietrzne i naziemne.

Wady:

1. Koszty

Niestety, koszty powołania silnych jednostek Protossów, takich jak Dragoni, są bardzo duże. Przeciwnik w tym czasie jest w stanie „przykryć nas czapkami" wysyłając mnóstwo Zerglingów lub piechoty. I co z tego, że Zealota da radę kilku wrogom? A jak przyjdzie ich kilkunastu lub kilkudziesięciu?

2. Skomplikowana rozbudowa bazy

Baza Protossów może funkcjonować tylko wtedy, kiedy zostanie skonstruowana odpowiednia liczba Pylonów. Zasięg jednego Pylonu pokrywa niezbyt wielki obszar, więc trzeba je ciągle wznosić, aby mogły powstawać nowe budynki. Co gorsza, zniszczenie Pylonu wiąże się z zawieszeniem funkcjonowania budynków, które znajdowały się w jego zasięgu.

3. Kłopoty z atakiem

Reaver oraz Protossjański Lotniskowiec nie mają broni, mogą jedynie wysyłać bomby i myśliwce, których liczba w magazynie pojazdu jest ograniczona. Dlatego gracz przez cały czas walki musi kontrolować te jednostki, aby nie pozostawić ich bez broni.

Rady:

1. Wykorzystaj fakt, że Sondy nie muszą tracić czasu na budowanie gmachów. Gdy tylko Sonda zarzuci kotwicę, wysyłaj ją do innej roboty.
2. Możesz mieć problem z powstrzymaniem początkowej ofensywy Zergów lub ludzi. Zanim wyprodukujesz pierwszych Dragonów, może się okazać, że przeciwnik już jest zbyt silny. Pamiętaj, że nawet najsłabsi wśród Protossów – Zealoci – siłą znacznie przewyższają pierwsze jednostki innych ras.
3. Pola ochronne otaczające każdą jednostkę stopniowo się regenerują. Dlatego oddziały, które dostały łomot, należy cofnąć na tyły – niech czekają, aż ich tarcze dojdą do maksimum.
4. Protossjańscy Zwiadowcy to bardzo dobre i, niestety, drogie jednostki latające. Oddział złożony z dwunastu Zwiadowców skutecznie pomaga bronić bazę nawet przed dużymi zgrupowaniami Strażników i Krążowników, nie mówiąc już o Mutaliskach i Wraithach.
5. Nadnaturalne zdolności Protossów (możliwość wysyłania Sztormu Psionicznego) trzeba umieć wykorzystać, podobnie jak czary w Warcrafcie. Sztorm Psioniczny rzucony na zgrupowanie wroga może je potężnie uszkodzić lub nawet zlikwidować cały oddział.

Jak widać, każda rasa ma istotne wady i równie ważne zalety. Początkujący gracz powinien najpierw dowodzić Ziemianami, których taktykę i strategię najłatwiej zrozumieć (nic dziwnego, prawda?). Najwięcej kłopotów przysparza zrozumienie cyklu mutacji i narodzin Zergów, ale kiedy już przyswoimy sobie prawa rządzące rozwojem tej rasy, zobaczymy, jak wiele ma ona zalet.

Jacek Piekara

PS Opis wersji multiplayer i taktyki zwycięstwa opublikujemy w następnym numerze.

PPS Charakterystyki jednostek na str. 53.



Blizzard 1998

CD Projekt

Strategiczna

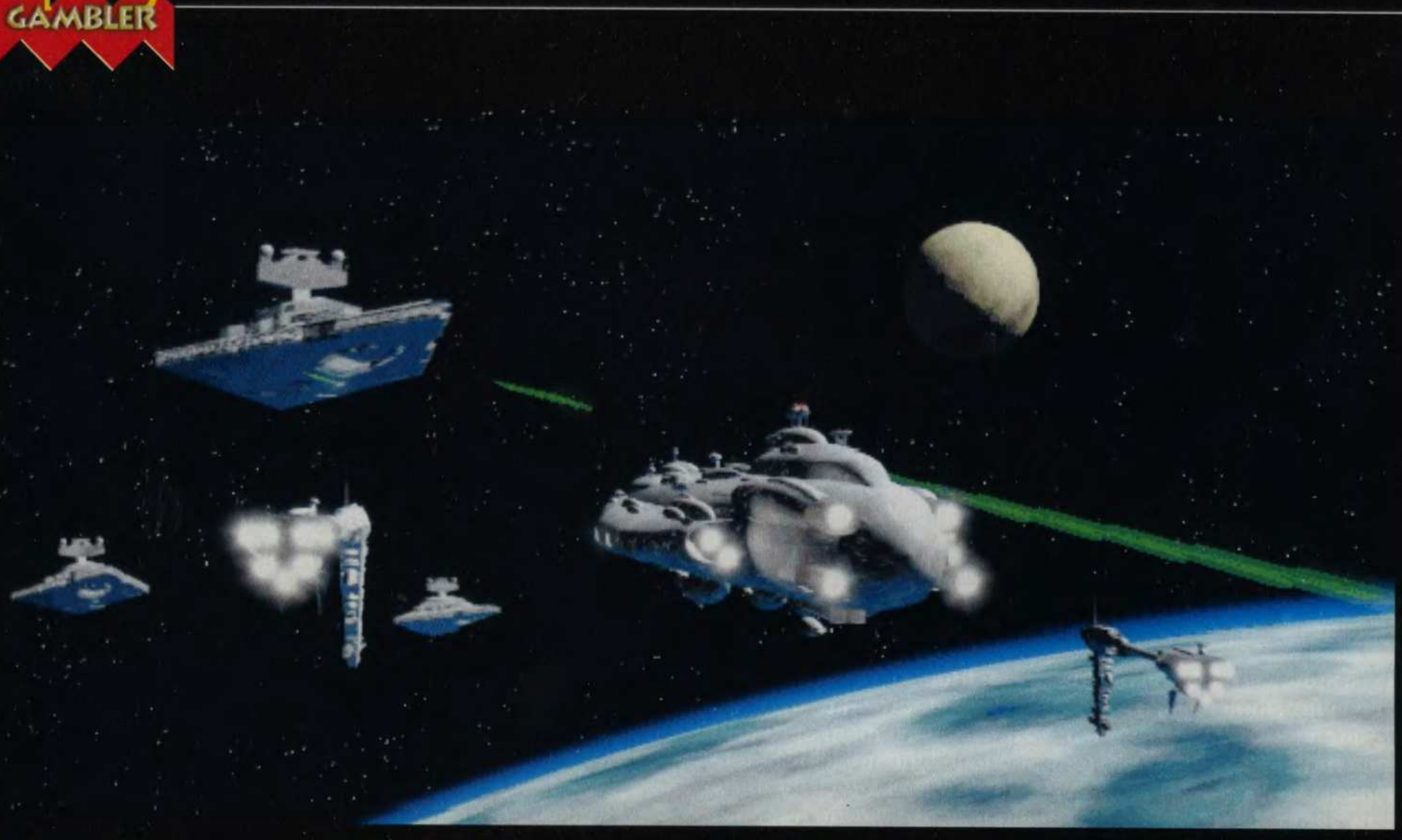
Grafika: 85%

Dźwięk: 85%

Ogółem: 89%

Wymagania sprzętowe:
P90, 16 MB RAM, CD-ROM 2×

opisy GAMBLER



STAR WARS REBELLION

...Sprzymierzeńcem moim jest Moc. A to potężny sprzymierzeniec. Życie ona tworzy i sprawia, że ono wzrasta. Jej energia nas otacza i łączy. Świetlistymi istotami jesteśmy, nie tą surową materią...

Yoda („Imperium kontratakuje")

Zadziwiające, ile lat od premiery filmu musieliśmy czekać na grę strategiczną osadzoną w realiach świata Gwiezdnych Wojen. Dopiero Star Wars Rebellion miała spełnić marzenia wielu graczy.

SWR to gra strategiczna, której akcja toczy się w czasie rzeczywistym. Jednak możemy regulować prędkość upływu czasu, więc gra różni się od większości RTS-ów. Moim zdaniem adresowana jest raczej do zwolenników strategii z podziałem na tury.

Oprawa

Grafika nie zachwyciła mnie, mimo bardzo ładnych obrazków, niezłego intro i wstawek. Nie rozumiem, dlaczego nie ma zdjęć i filmów wideo – w końcu firma LucasArts mogła bez problemu umieścić je w grze.

Walki flot mogły być rewelacją kilka lat temu, obecnie nadają się raczej do muzeum – kiepska grafika statków, śmieszne tekstury, strzały, trafienia i wybuchy, które wyglądają jak tworzone na potrzeby małego Atari!

Lepiej jest z dźwiękiem: pojawiają się motywy muzyczne z filmu oraz „mówiące" postacie (niestety, nie są to głosy aktorów z „Gwiezdnych Wojen").

Interfejs użytkownika

nie najlepszej jakości, wyraźnie nie dopracowany. Można grać tylko w rozdzielczości 640×480. Pojawiające się okna zrealizowano w sposób charakterystyczny raczej dla DOS-u niż Windows – stała wielkość, tylko 2 sektory jednocześnie, nowo otwierane okna zasłaniają te poprzednie i utrudniają orientację, wprowadzają bałagan.

To niewygodne, trzeba się mocno naklikać lub korzystać z klawiszy... Przydałyby się też znacznie bardziej rozbudowane filtry, by powstrzymać zalew informacji (teraz mamy do wyboru „wszystko albo nic").

Scenariusz

Galaktyka podzielona jest na sektory, a w każdym znajduje się 10 systemów/planet (początkowe parametry są dobrane losowo, można więc grać wielokrotnie). Mamy możliwość wyboru 10, 15 i 20 sektorów, czyli maksymalnie 200 planet.



Spodziewałem się raczej czegoś podobnego do galaktyki z Frontiera – przynajmniej byłoby rzeczywiście trudno wykryć bazę Rebeliantów. Zaledwie 200 lokacji – to daje Imperium czas na budowę odpowiedniej floty; zwiad można zrobić niewielkim kosztem, jakby „przy okazji".

Star Wars Rebellion zawiera klasyczne elementy RTS-ów: wydobywanie i przetwarzanie surowców mineralnych, szkolenie jednostek, konstruowanie statków oraz eksplorację galaktyki. Na uwagę zasługuje działalność rekrutacyjna, dyplomatyczna, szpiegowska i sabotaż. Wszystko po to, aby wypełnić zadanie – zniszczyć przywódców wroga (Luke i Mon Mothma lub Darth Vader i Imperator Palpatine) oraz jego główne bazy (ukrytą bazę Rebeliantów i Coruscant). Można też wybrać inny cel – tylko zniszczenie bazy wroga, co znacznie upraszcza nasze zadanie, szczególnie gdy gramy po stronie Imperium.

Wykorzystanie postaci to najciekawszy element gry. Można je skierować do misji dyplomatycznych, prac naukowych, dowodzenia flotami (warto mieć admirała podczas

Po raz pierwszy w historii strategicznych gier SF walki flot prowadzone są na trójwymiarowym polu.

bitwy) i jednostkami lądowymi (opłaca się mianować kogoś na generała przed atakiem) oraz do działalności sabotażowo-szpiegowskiej (te misje mogą zakończyć się śmiercią lub uwięzieniem). Podczas wykonywania zadań postacie podnoszą poziom swoich umiejętności...

Po raz pierwszy w historii strategicznych gier SF walki flot prowadzone są na trójwymiarowym polu.

Pewną atrakcją jest encyklopedia, jednak można było niewielkim kosztem przynajmniej rozszerzyć zbiór informacji o postaciach... Tych kilka zdań (w porywach) to zdecydowanie zbyt mało – zamiast encyklopedii mamy raczej mały słownik czy leksykon. Miłośnicy „Gwiezdnych Wojen" chcieliby znacznie więcej!

Dyplomacja

jest najważniejszym elementem Star Wars Rebellion. Użycie brutalnej siły wywołuje jedynie... wzrost popularności przeciwnika. Na przykład atak Imperium na planetę Rebelii w sektorze, w którym znajdują się systemy neutralne, może doprowadzić do ich przejścia na stronę Rebeliantów! Można by to jeszcze zrozumieć, gdyby atakowane były planety neutralne, ale taka reakcja jest nielogiczna...

W początkowej fazie gry największe znaczenie ma nawiązanie stosunków dyplomatycznych z planetami neutralnymi – musimy jak najszybciej zdobyć jak najwięcej zwolenników (lepszych dyplomatów ma Rebelia). Później prowadzimy działalność dyplomatyczną na swoich planetach, aby utrzymać wysoki poziom popularności, co daje nam wolną rękę w walce z wrogiem...

Na wzrost popularności, nawet na planetach zupełnie opanowanych przez przeciwnika, mają wpływ także zwycięstwa, szczególnie w walkach flot. Porażki oraz użycie Gwiazdy Śmierci do niszczenia planet może doprowadzić do buntów i ogłoszenia neutralności przez należące do nas systemy.

Jeżeli mamy do dyspozycji wiele postaci, możemy prowadzić znacznie skuteczniejsze działania. Dlatego ogromne







znaczenie ma rekrutacja – wykorzystujemy w niej przywódców, np. Vadera, Luke'a. Niestety, liczba współpracowników jest ograniczona.

Budowle

Nie mamy zbyt wielkiego wyboru... Najważniejszy jest budynek konstrukcyjny (Construction Yard). Oprócz niego możemy wybudować: centrum szkolenia oddziałów, stocznię orbitalną, kopalnie, rafinerie oraz systemy obronne (tarcze i działa jonowe).

Wszystko, poza kopalniami i rafineriami, wymaga punktów utrzymania. Ich liczba zależy od wydobycia (kopalnie) i przerobu (rafinerie) surowców – po 50 z każdej pary. Jeżeli jakiś statek (lub jednostka) zostanie zniszczony, ponownie możemy rozdysponować jego punkty (bardzo uproszczone podejście).

Liczba budynków na planecie zależy od poziomu energii. Jest to rozwiązanie, delikatnie mówiąc, dziwaczne, szczególnie gdy weźmie się pod uwagę, że każda budowla – również stacje orbitalne – potrzebuje takiej samej ilości energii (chyba zasilanie doprowadzane jest z planety bardzo grubym i wyjątkowo długim kablem). Jeśli budujemy np. Gwiazdę Śmierci, to wyposażamy ją w potężny reaktor, który umożliwia niszczenie planet, a nie możemy zbudować kolejnego, który da nam zasilanie dla ośrodka szkoleniowego?

Niektóre planety nie mają infrastruktury. Jednak budynki można wyprodukować i przesłać (poruszają się same!) – kolejny idiotyczny pomysł... Stocznia orbitalna – która może budować krążowniki, niszczyciele czy Gwiazdę Śmierci – ma napęd, umożliwiający skoki nadprzestrzenne? Można by to jeszcze „przełknąć" w wypadku budynku konstrukcyjnego, pod warunkiem że byłyby do tego potrzebne transportowce, a budowlę składałoby się na miejscu...

Czasami umila nam życie zagadkowy „natural disaster", który niszczy nie tylko konstrukcje naziemne, ale także stocznie orbitalne oraz ogranicza poziom energetyczny i stan surowców mineralnych planety. Niestety, w opcjach gry nie ma możliwości wyłączenia go.

Podstawą siłą floty kosmicznej są... myśliwce. Żaden, nawet największy statek nie poradzi sobie z dużą ich grupą, jeśli nie ma własnej obstawy myśliwców.

Następna niespodzianka: w SWR wielkość populacji nie wpływa na wielkość produkcji czy trudności związane z uspokojeniem buntu... Planeta jest zaludniona, jeśli ma budynek konstrukcyjny lub systemy obronne. Możemy kolonizować nie zamieszkane systemy (trzeba najpierw wysłać tam jeden oddział lądowy).

Oddziały i statki

Każda strona ma do dyspozycji 19 typów statków, 5 jednostek lądowych oraz oddziały specjalne (szpiegowsko-sabotażowe).



Jednostki lądowe spełniają przede wszystkim rolę garnizonów i w sumie mają niewielkie znaczenie. Jeśli planeta nie jest wyposażona w systemy defensywne, to kilka bombardowań pozwala ją zająć bez problemów. Siły lądowe zapewniają też spokój na planetach – niekiedy do utrzymania porządku potrzeba aż 12 oddziałów. Możemy dowolnie przemieszczać je między należącymi do nas planetami oraz flotami, BEZ udziału statków transportowych. Jest to sensowne w wypadku szpiegów, sabotażystów itd., ale do transportu wojska powinny służyć statki.

Dzięki działalności szpiegowskiej otrzymujemy informacje o infrastrukturze planety (produkcja i systemy obronne), które pozwalają zaplanować działania sabotażowe, oraz dane o ruchu flot (planowanie zasadzek). Działania sabotażystów są opłacalne – zniszczenie jednego budynku konstrukcyjnego na początku gry może znacznie opóźnić rozwój przeciwnika. Organizujemy też zamachy oraz próby porwania obcych agentów lub akcje uwolnienia naszych. Szpiedzy i sabotażyści to tanie (w produkcji i utrzymaniu) jednostki, które można produkować masowo. Niestety, ich skuteczność jest bardzo mała (komputerowy przeciwnik ma więcej szczęścia). Ja w połowie gry praktycznie zrezygnowałem z większości działań tego typu (poza szpiegowaniem). Natomiast do samego końca bardzo ważny jest kontrwywiad.

Możemy też wywoływać powstania (komandosi i guerillas), jednak sukces w takich działaniach jest jeszcze mniej prawdopodobny niż w wypadku szpiegowania czy sabotażu, a agenci zamęczają nas setkami komunikatów „do wyklikania".

Podstawową siłą floty kosmicznej są... myśliwce. Żaden, nawet największy statek nie poradzi sobie z dużą ich grupą, jeśli nie ma własnej obstawy myśliwców.

Najsilniejszą jednostką jest Gwiazda Śmierci. Można ją wykorzystać do zastraszania, jednak niszczenie planet prowadzi do spadku popularności w wielu systemach (można sobie na to pozwolić, jeśli mamy wysoki poziom). Warto też pamiętać, że możliwości Gwiazdy są ograniczone – może zostać zniszczona przez eskadrę myśliwców, jest też narażona na sabotaż.

Walki flot

odbywają się w czasie rzeczywistym (możemy włączyć pauzę) na trójwymiarowym polu bitwy. Niestety, mamy niewielkie możliwości kontrolowania ich.

Podczas bitwy planeta występuje tylko jako tło – nie biorą w niej udziału planetarne systemy obronne. Nie ma też żadnych obiektów, np. asteroidów czy małego księżyca, które można by wykorzystać do działań taktycznych. W walce, zamiast wielokrotnie oglądanych w filmie scen niespodziewanego ataku niszczycieli (wyskakują z nadprzestrzeni i natychmiast otwierają ogień), statki tworzą linię (prawie jak figury w partii szachów). Jeśli nie mamy w pobliżu krążownika przechwytującego, mogą co najwyżej osmalić trochę wroga, który rzuca się do ucieczki – nawet pojedynczy transportowiec jest w stanie spokojnie uciec przed wielką flotą.

Manewry można sobie spokojnie darować! Trudno zauważyć jakieś konkretne efekty wyboru – prosto, w górę, w dół, na lewo i prawo. Praktycznie cała walka mogłaby się odbywać na płaskiej powierzchni. O skomplikowanych i błyskotliwych manewrach adm. Thrawna możemy tylko pomarzyć. Znacznie większe znaczenie ma cel ataku – typ przeciwnika. Najpierw warto skoncentrować się na myśliwcach wroga.

Na szczęście – inaczej ta część gry nie miałaby większego sensu – możemy wybrać konkretny cel ataku dla dużych statków i eskadr myśliwców/bombowców. Warto atakować pojedyncze statki wroga: uszkodzić, ale nie zniszczyć (ważne, by miały jak najmniej możliwości wykorzystania broni) i przejść do atakowania kolejnego celu. Uszkodzone jednostki można dobić później, szczególnie gdy mamy krążownik przechwytujący (po stronie Imperium) lub fregatę CC-7700 (Rebelia)!

Sterowanie myśliwcami pozostawia sporo do życzenia. Warto by rozwinąć jego możliwości, np. wprowadzając podział na większą liczbę grup (nie tylko na typ statku), tworzenie grup mieszanych, bliższe współdziałanie z dużymi jednostkami (szczególnie z fregatami)...

Ocena – ostatni gwóźdź...

Na Rebellion czekałem z niecierpliwością. Niestety, zamiast wytęsknionego przeboju dostałem prościutką grę strategiczną, która wygląda jak zatrzymana w połowie produkcji, ewentualnie jak wprawka przed prawdziwą grą! Nie pozostaje mi nic innego, jak poczekać na Rebellion 2. Mam nadzieję, że będzie znacznie wyższej klasy. Na razie zapowiadany jest tylko klasyczny RTS – Star Wars: Force Commander.

W sumie możliwości są tak niewielkie, że byle kapral z armii Imperium czy Rebelii bez problemu dałby sobie radę z prowadzeniem walki.

Strategia

Różnice między strategiami stosowanymi przez obie strony są niewielkie. Początkowo należy skoncentrować się na działalności dyplomatycznej i rekrutacji. Oczywiście wszystkie postacie nadające się do „pracy naukowej" należy jak najszybciej skierować do konstruowania nowych budynków, oddziałów i statków.

Łatwiej grać po stronie Imperium, ponieważ silniejsza flota umożliwia szybszą kolonizację nie zamieszkanych planet. Nie musimy także budować silnych planetarnych systemów obronnych.

Natomiast Rebelia musi zabezpieczyć swoje planety, ponieważ nie jest w stanie konkurować z flotą Imperium. Powinna mieć czas na powolny rozwój i toczenie wojny partyzanckiej, a dopiero później przejść do decydującej rozgrywki.

Oczywiście, podstawowym elementem infrastruktury są budynki konstrukcyjne, więc warto zaopatrzyć w nie wszystkie należące do nas planety. Potem musimy zapewnić im równomierny rozwój przemysłowy, aby stały się niezależne – trzeba pamiętać, że zawsze możemy jakąś utracić.

Infrastruktura umożliwia produkcję jednostek lądowych i floty kosmicznej. Podczas tworzenia sił zbrojnych należy wykorzystać jednostki zwiadowcze do eksploracji nieznanych systemów.

Mając silną armię i flotę, możemy atakować planety przeciwnika. Lepiej koncentrować się na pojedynczych sektorach – po ich opanowaniu pozostawić siły wystarczające do obrony, a „nadwyżkę" przerzucić do następnego obszaru działań.

Sztuczna Inteligencja

nie najgorsza, ale nie ma czym się zachwycać. Bywa zbyt pasywna, choć potrafi też przeprowadzić niezbyt przemyślane, agresywne posunięcia. Brak jej długofalowego planu działania. Infrastrukturę rozbudowuje dziwacznie, często grupuje budowle jednego typu na jednej planecie, np. potrafi stworzyć po 6 ośrodków szkoleniowych. Strata takiej „specjalistycznej" planety to tragedia, inne nie są w stanie jej zastąpić. Jedno trzeba SI przyznać – wie, kiedy uciekać.

Przekazanie naszemu androidowi kontroli, np. nad produkcją nie ma większego sensu – można to zrobić tylko wtedy, gdy już dobijamy przeciwnika.

Istnieje możliwość gry przez sieć, kabel, modem lub Internet (2 osoby). Mam jednak poważne wątpliwości, czy jest to dobra rozrywka – ze względu na długość scenariusza oraz łatwiejszą grę po stronie Imperium.

Realizm

czyli zgodność ze światem filmu. Powtórzę to, co napisałem w recenzji – świat SWR odbiega znacznie od realiów Gwiezdnych Wojen. Brakuje jakiegoś scenariusza nie tylko „na motywach", ale dokładnie oddającego wydarzenia przedstawione w filmie.

Gra mogłaby być bardziej dopracowana... Choćby taki drobiazg, jak rasy zamieszkujące poszczególne planety i typ krajobrazu. Dlaczego scenerie nie zmieniają się w komunikatach postaci prowadzących działalność dyplomatyczną?

Możliwości krążowników przechwytujących są znacznie zawyżone. Luke mógł uciec z zasadzki zastawionej przez adm. Thrawna przy użyciu takiego właśnie statku, a była to tylko kwestia pochwycenia pojedynczego myśliwca. Krążownik przechwytujący generuje jedynie pole grawitacyjne o określonym promieniu i zasięgu, które nie mogłoby skutecznie (jak w SWR) zatrzymać całej floty!



Kolejna ciekawostka to TIE Fighter wyposażony w napęd hiperprzestrzenny. Według Encyklopedii nie powinien nim dysponować, a może latać samodzielnie między sektorami... Nie rozumiem też, jak jednostki Armii Imperialnej wyposażone w AT-AT mogą być słabsze od oddziałów szturmowców? Przykładów znalazłoby się znacznie więcej.

Wnioski

Star Wars Rebellion w pierwszym momencie wydaje się grą skomplikowaną, jednak ma wiele uproszczeń, prawie na granicy prymitywizmu... Niektóre pomysły są wątpliwe, inne dziwaczne, a nawet głupie. A przecież odpowiedzialni za to są programiści z dużym doświadczeniem, którzy wcześniej stworzyli bardzo złożoną grę Harpoon 2.

Sytuację ratuje klimat Gwiezdnych Wojen. Dlatego gra nie nadaje się dla osób, które filmu nie znają (czy ktoś taki jeszcze się uchował?) lub go nie lubią (czy to w ogóle możliwe?) – wtedy trudno byłoby nawet dać jej ocenę ogólną 50%!

Jacek Ilczuk



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

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, Windows 95, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, od 53 MB do 151 MB na dysku twardym, mysz

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

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

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

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

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

Super Gry w super cenach (pełne) !!!

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

39 zł
Earth 2140, Campaign
Age of Rivers +

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

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

Megapak 5
10 super gier !!!
Flight Simulator
Primal Rage
Pool Champion
Great Naval Battle,
Terminal Velocity, Pinball Fantasies DeLuxe, Warlords II DeLuxe, FX Fighter, Jagged Alliance, Entomorph
PROMOCJA: kupując MP5 otrzymasz Jungle Strike/Desert Strike - GRATIS

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



Jeśli Tone Rebellion nazwać strategią czasu rzeczywistego, to jest to najdziwniejszy i najbardziej oryginalny RTS, jaki widział świat. Nie każdemu ta „inność" przypadnie do gustu.

Choć gra Tone Rebellion ma proste zasady, wymaga jednak stosowania określonych technik i taktyk, zwłaszcza na wyższych poziomach trudności. Aby zapoznać się z przeszkodami czekającymi w grze oraz dobrze rozpracować interfejs (to jest szczególnie ważne) radzę na początku wybrać najmniejszy świat oraz najniższy stopień trudności. Wybór rasy w zasadzie nie ma znaczenia. Za pierwszym razem wybrałem Zygonów i było całkiem sympatycznie. Potem spróbowałem z pozostałymi rasami i nie zauważyłem, aby zabawa była trudniejsza.

Pierwsze kroki

Zaczynamy z małym zapasem kuleczek, więc od razu trzeba zbudować Utwardzacz Tonu, gdyż tylko dzięki niemu możemy wznosić następne budowle. Kiedy jest już gotowy, rozpoczynamy budowę Krystalizatora Tonu i pierwszego Dojo.

Na wyższych poziomach trudności szczególnie ważne jest wyszkolenie Lataczy, aby stali się żołnierzami – przeciwnik atakuje szybko i sporymi siłami. Oczywiście, na początku będziemy często musieli stosować przycisk Paniki. Naciśnięcie go spowoduje, że wszyscy robotnicy natychmiast przestaną pracować i przystąpią do walki z nadlatującym potworem. Należy jednak uważać, gdyż zwykły robotnik ma na początku 3 punkty wytrzymałości – to jest śmiesznie mało.

Budowa Krystalizatora Tonu jest konieczna, gdyż tylko dzięki zasobom kryształu w Dojo żołnierze mogą pobierać nową amunicję i leczyć rany. Potem trzeba zbudować kolejny Utwardzacz Tonu, Generator Tonu Magicznego i wreszcie Rozpylacz Brzmienia. Dzięki tej ostatniej budowli (koniecznie trzeba ją wznieść na ostatnim widocznym niebieskim polu) możemy obserwować nowe rejony i rozpocząć podbój. Teraz, jak najszybciej, musimy odkryć następne jeziorko (Sadzawka Brzmienia), gdyż to właśnie liczba jeziorek decyduje o wielkości populacji poddanych.



Szkice stworzone podczas przygotowywania gry



Walka

Niektóre potwory nie są niebezpieczne – atakują żołnierzy, wdają się z nimi w walkę i giną (jak dobrze pójdzie). Gorzej, że spotkamy przewrotne bestie, które omijają linie obrony i burzą nasze budynki. Jeszcze gorzej jest na wyższych poziomach trudności, tam monstra lubią atakować całą gromadą. Pokonanie pierwszej grupy wcale nie oznacza, że będziemy mieć spokój – za chwilę może pojawić się następna.

Jeżeli wrogowie zniszczą nasze Dojo, wszyscy przyporządkowani mu żołnierze automatycznie zmieniają się z powrotem w zwykłych robotników.

Szczególną uwagę warto poświęcić specyficznym stworom Lewiatana, czyli Zarodnikom. To dryfujące powoli białe chmurki, które po pierwsze – mogą skazić każdą Sadzawkę, a po drugie – sadowią się na którymś z niebieskich pól i po chwili zmieniają w budowlę Lewiatana. Jeżeli Zarodniki skażą naszą jedyną Sadzawkę, oznacza to, niestety, koniec gry.

W czasie walki najważniejszą chyba sprawą jest utrzymywanie ciągłego zaopatrzenia Dojo w kryształy. Jeżeli magazyny Dojo będą puste, żołnierze staną się bezużyteczni, nie będą mieli czym strzelać. Niezbędne jest więc zachowanie odpowiednich proporcji między liczbą wojowników a liczbą zaopatrujących ich robotników.

Kiedy dochodzi do bardzo ważnych walk, potrzebna jest umiejętność szybkiej wymiany walczących. Załóżmy, że strefy bronią trzy oddziały po sześciu żołnierzy, a następne trzy czekają w bazie. Kiedy pierwszym wyczerpie się amunicja lub



mają rannych, wracają, a do boju przystępują trzy następne. Zrozumiałe więc, że im krótsza jest droga żołnierzy z pola bitwy do Dojo, tym szybciej wrócą do walki.

Żołnierze mogą nabierać doświadczenia nie tylko w walce z wrogiem, ale i niszcząc własne budynki. Jednak przeciwników jest tak wielu, że ta metoda zdobywania punktów doświadczenia nie jest potrzebna. Może się jednak zdarzyć, że w jakimś Dojo żołnierze wciąż giną, a kolejni rekruci mają niewiele punktów doświadczenia. Bardzo to nieprzyjemne – mieć budynek, który jest w stanie utrzymać sześciu wojowników, a jest ich tam tylko trzech. Wtedy spróbujcie ich wyszkolić w następujący sposób: otworzyć Most do nie zdobytego jeszcze świata, wysłać niewyszkolonych żołnierzy (pod warunkiem, że przeciwnik nie zgromadził tam sił, które ich od razu wybiją), aby zniszczyli budynki Lewiatana. Potem poczekać, aż Lewiatan odbuduje to, co zostało zrównane z ziemią (zwykle dość szybko) i wysłać ich znowu. Powtarzać, dopóki chłopcy się nie wyszkolą.

Sama technika walki jest prosta. Naciskamy albo przycisk Atakuj Potwora, albo Atakuj Miejsce. Przycisków tych nie można pomylić, gdyż żołnierze nie zrozumieją rozkazu. Musimy też uważać, gdy angażujemy wojowników z kilku Dojo, aby wszyscy mieli coś do roboty, bowiem



TONE R

Niektóre przewrotne bestie omijają linie obrony i burzą wzniesione prez nas budynki.





matycznie). Gdy wciśniemy przycisk Paniki, będzie również starał się walczyć, oddając dla Sprawy wszystkie swe siły (czyli niewiele). Robotnicy rodzą się w Sadzawkach i ich liczba zależy od tego, ile mamy sadzawek oraz ile budynków musimy utrzymywać.

W Tone Rebellion nie można sterować każdym robotnikiem, jedynie wyznaczać im generalne zadania (bardzo słusznie). Robotnicy przede wszystkim zajmują się budowaniem oraz gromadzeniem zapasów w Dojo i Kwaterze Głównej. Poza tym są posyłani do odzyskiwania artefaktów, po zniszczeniu wrogiego budynku nasi wojacy wcale nie zabierają się do niszczenia następnego, tylko próżnują. Wrogowie na szczęście atakowani są automatycznie.

Jeżeli wyślemy dwie grupy przeciw jednemu potworowi i pierwsza grupa go zabije, to druga uzna, że polecenia nie było. Dlatego, kiedy przyzywamy Lataczy z daleka, lepiej wydawać im komendę Chroń Miejsce, gdyż wtedy mamy pewność, że pojawią się tam, gdzie chcemy.

Robotnicy

Każdy Latacz nosi w plecaku marszałkowską buławę i może zostać w Dojo zamieniony w żołnierza (odbywa się to automatycznie). Gdy wciśniemy przycisk Paniki, będzie również starał się walczyć, oddając dla Sprawy wszystkie swe siły (czyli niewiele). Robotnicy rodzą się w Sadzawkach i ich liczba zależy od tego, ile mamy sadzawek oraz ile budynków musimy utrzymywać.

W Tone Rebellion nie można sterować każdym robotnikiem, jedynie wyznaczać im generalne zadania (bardzo słusznie). Robotnicy przede wszystkim zajmują się budowaniem oraz gromadzeniem zapasów w Dojo i Kwaterze Głównej. Poza tym są posyłani do odzyskiwania artefaktów, naprawiania budynków lub ich doskonalenia. Domyślnie, wszystkie zadania mają zwykły priorytet. Jednak często musimy skierować robotników do szczególnie pilnej pracy. Wtedy możemy oznaczyć zadanie jako mające wysoki priorytet, a nawet jako wyjątkowe (wszyscy robotnicy do jednego zadania). Jeżeli dwa zlecenia zostaną określone jako wyjątkowe, robotnicy podzielą się pracą.

Budowle

Wszystkie trzy „fabryki" oraz Utwardzacze Brzmienia można postawić na każdym niebieskim polu (i, tak jak pozostałe gmachy, tylko na tych polach). Są trzy rodzaje pól: małe, średnie i duże. Na małych staną wyżej wymienione budynki, na średnich Dojo i magiczne gildie, natomiast udoskonalone Dojo trzeciego poziomu zmieszczą się tylko na dużych. Oczywiście budowla, której wystarczyłoby małe pole może zostać zbudowana na dużym. Ważne, aby budynki tworzyły zwarty kompleks. Zaoszczędzi to czasu robotnikom, a czas (zwłaszcza kiedy trzeba wciąż uzupełniać magazyny Dojo) odgrywa tu niebagatelną rolę.

Każdy budynek można przenieść z jednego pola na drugie (również między światami), ale wymaga to odpowiedniej liczby kuleczek (Utwardzacz Tonu) i magicznych surowców (Generator Tonu Magicznego). Z liczbą budowli nie należy jednak przesadzać, w pewnym momencie może się okazać, że nie jesteśmy w stanie wznieść następnej. Poza tym, im więcej postawimy budynków, tym mniej mamy poddanych. Dlatego warto utrzymywać niezbędne minimum, nie oszczędzając jednak na Dojo – na wyższych poziomach trudności przyda się co najmniej sześć (aby były w pełnej gotowości, muszą być zaopatrywane przez Krystalizatory Tonu). Każde Dojo może wyszkolić maksimum sześciu żołnierzy (jeden na 3. poziomie doświadczenia, dwóch na 2. poziomie i trzech na 1.). Jeśli jeden z nich umrze, jego miejsce automatycznie zajmuje robotnik, który zostaje przekształcony w żołnierza pierwszego poziomu.

Bardzo wnikliwie należy sprawdzać wskaźniki określające ilość surowca w Dojo i Kwaterze, a także sterować jego wydawaniem bądź gromadzeniem (strzałka w górę, strzałka w dół lub „czapeczka"). Kiedy kryształy potrzebne są natychmiast naszym żołnierzom, idiotyzmem byłoby zamykać przed nimi magazyny w Kwaterze! Natomiast przed rozpoczęciem inwazji na nowy świat, należy zebrać maksymalną ilość surowców w każdym przystosowanym do tego budynku.

Czasami powinniśmy się zabawić w niszczycieli i zlikwidować własne budowle. Wszystkie, oprócz Rozpylaczy Brzmienia, można przenosić na nowe miejsca, więc burzenie dotyczy głównie właśnie Rozpylaczy Brzmienia. W światach już podbitych i wyeksploatowanych stoi przecież mnóstwo tych budynków, kiedyś były potrzebne jako radary, teraz zdają się tylko psu na budę. Jeśli je zlikwidujemy, nie będziemy mieli kłopotów ze stawianiem następnych obiektów, a przy tym zwiększymy szansę na wzrost populacji.

Eksploracja świata

Na początku znajdujemy się w rodzinnym świecie wybranej rasy. Aby inne światy stały się osiągalne, należy zebrać Klucze i otworzyć nimi Mosty. Kiedy opanujemy pierwszy świat, czas sprawdzić, który Most prowadzi do bardziej przyjaznego świata. Wszystkie będą, co prawda, zakażone przez Lewiatana i pełne jego stworów – możemy jednak trafić na krawędź świata lub do jego środka.

W tym drugim wypadku czeka nas prowadzenie walki



TONE REBELLION

Jeżeli magazyny Dojo są puste, żołnierze nie mają czym strzelać.

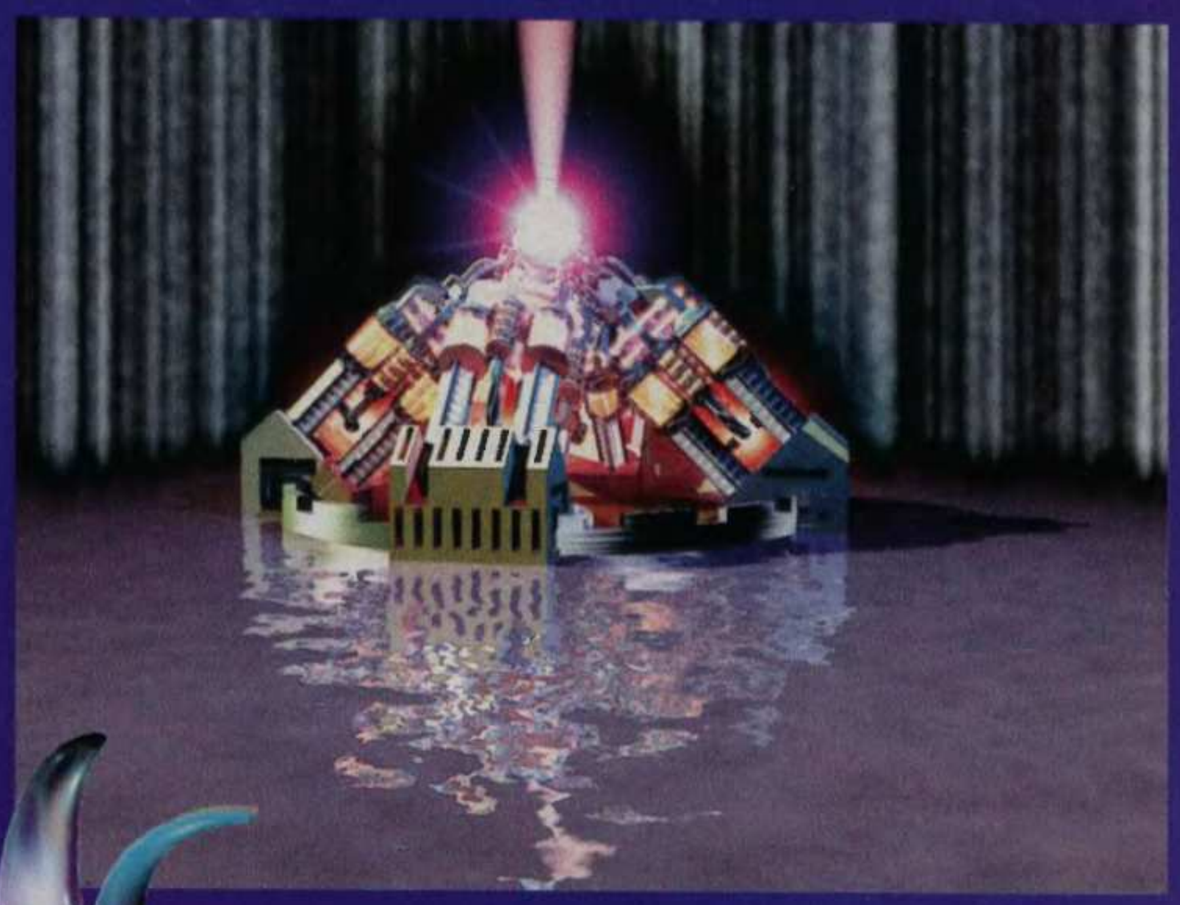
na dwa fronty. Ataki będą przypuszczane zarówno ze wschodu, jak i z zachodu, a ponieważ na początku gry w każdym Dojo jest tylko trzech żołnierzy, taka sytuacja może się okazać tragiczna.

Otwieranie Mostów ma również inne znaczenie. Otóż po uzyskaniu dostępu do nowych światów potrafimy udoskonalać swe budowle. Tylko wtedy żołnierze będą mogli osiągnąć wyższy poziom doświadczenia, czyli wzrośnie ich siła i wytrzymałość. Często może się zdarzyć, że liczba punktów doświadczenia danego żołnierza jest już spora, co teoretycznie pozwala mu osiągnąć drugi poziom, lecz Dojo nie zyskało jeszcze możliwości rozbudowy. Dlatego warto od razu otwierać tyle Mostów, ile tylko się da. To nic, że podbojem owych światów zajmiemy się dopiero później. W tym wypadku gra premiuje za otworzenie przejścia, a nie za dalsze działania.

Zdobywanie światów

Najtrudniejszy jest moment, kiedy trzeba postawić pierwsze kroki na nieprzyjaznym terenie. Zwykle Most otwiera się w miejscu, którego strzegą nie tylko budowle, ale i potwory Lewiatana.

Przede wszystkim należy w już zdobytym świecie (do którego prowadzi Most) postawić wszystkie najważniejsze budowle. Po prostu przenieść bazę w okolicę, skąd zaczniemy inwazję. Teren, który chcemy zdobyć, oczyszczamy najpierw z potworów i budowli. Ponieważ żołnierze atakujący na dystans mają spory zasięg, więc często da się to zrobić w miarę łatwo. Gorzej, kiedy budynków strzeże kilka potworów. Wtedy najpierw trzeba się zająć „wieżyczkami" Lewiatana, a potem zlikwidować potwory. Następnie szybko stawiamy Rozpylacz Brzmienia po to, aby zobaczyć pobliskie obszary, oraz aby ujawniły się następne niebieskie pola, na które przenosimy kolejne budynki (ewentualnie budujemy nowe). Czasem jednak lepiej nie ruszać gmachów z bezpiecznego miejsca.





Musimy pamiętać, że potwory nie potrafią teleportować się za pomocą Mostów, a nasze oddziały tak. Można więc stosować następujący manewr: całą bazę trzymać w bezpiecznym świecie, tuż obok otwartego Mostu, a na podbój wysyłać tylko żołnierzy. Budowanie ograniczyć jedynie do wznoszenia niezbędnych Rozpylaczy Brzmienia. Sposób ten przydaje się zwłaszcza na wyższych poziomach trudności – potwory atakują stadami i, nie wdając się w walkę z żołnierzami, natychmiast kierują się w stronę budynków, aby je zniszczyć. A utrata Dojo, które dysponowało doświadczonymi wojownikami, to poważny problem.



Wielką zaletą Tone Rebellion jest fakt, że nie można w niej ponieść klęski. Jeżeli tylko zdobędziemy pierwszy świat, dysponujemy nie zagrożoną bazą dla następnych inwazji. Nie oznacza to wcale, że każda inwazja musi się udać. Ale w najgorszym wypadku utracimy wszystkich żołnierzy i wtedy zajmiemy się szkoleniem rekrutów oraz spróbujemy powtórzyć atak. Zastanawiam się, czy gra nie zyskałaby, gdyby potwory zostały obdarzone umiejętnością teleportacji między światami. Z pewnością stałaby się bardziej stresująca.

Magia

Każda rasa potrafi wznosić magiczne gildie. Wykształceni w nich czarodzieje będą dysponować właściwą dla swej rasy paletą zaklęć. Na łatwiejszych poziomach gry korzystanie z magii można sobie darować, gdyż wszystko bez trudu załatwią żołnierze. Jednak kilka zaklęć może nam ułatwić rozgrywkę na wyższych poziomach trudności.

Istnieją czary ofensywne, które likwidują wyznaczone bestie czy paraliżują „wieżyczki", oraz czary uzdrawiające, zwiększające umiejętności żołnierzy z danego Dojo czy ochraniające budowle. Jest nawet zaklęcie powodujące,



Zarodniki jako białe chmurki dryfują po niebie, potem sadowią się na niebieskim polu i zmieniają w budowlę Lewiatana.

Ocena



Gra jest za mało skomplikowana dla wymagającego stratega, a zbyt złożona dla najmłodszych graczy. Obawiam się, że trafia dokładnie w próżnię. Jednak „prymitywizm strategiczny" Tone Rebellion nie przeszkodził mi spędzić przy niej kilku całkiem miłych wieczorów. A może właśnie dlatego tak mnie wciągnęła :-)? W każdym razie ma w sobie to „coś". Wreszcie na kilka dni oderwałem się od Magic: The Gathering. To chyba duży komplement, prawda?

że potwory zaczynają bić się ze sobą. Jeżeli zamierzamy korzystać z magii, to trzeba pamiętać, aby zapasy kryształu i magicznych surowców były ciągle uzupełniane (czary pochłaniają sporo). Szkolenie magów możemy przeprowadzić w bardzo prosty sposób, każąc im rzucać zaklęcia w bezpiecznym miejscu. Za każdy użyty czar otrzymają punkty doświadczenia.

Artefakty

W instrukcji dokładnie wyjaśniono, jak należy używać artefaktów i w którym miejscu je umieszczać. W każdym świecie znajduje się jedna magiczna lokacja, ale czasem do jej aktywacji potrzebne są dwa artefakty, które zawsze działają z korzyścią dla gracza.



Po pierwsze, tylko po rozwiązaniu wszystkich zagadek i zyskaniu nowej wiedzy możemy złamać Pieczęcie Lewiatana. Po drugie, nabyta wiedza jest w stanie przynieść profity militarne (np. zwiększyć wartości określające cechy żołnierzy). Kiedy już zbierzemy wszystkie artefakty i umieścimy w odpowiednich magicznych lokacjach, nasza rasa będzie dysponować wiedzą niezbędną do przełamania Pieczęci Lewiatana. Dokonać tego może tylko Awekened One, czyli Przebudzony. Wygląda zupełnie inaczej niż robotnicy czy żołnierze, a jego rola sprowadza się właśnie do złamania Pieczęci (nie należy go wysyłać do walki).

Jacek Piekara

PS Grafika ładna, muzyka sympatyczna; skandal, że stwory (zarówno własne, jak i wrogie) nie gadają.



Virgin/Logic Factory 1998

IPS CG

Strategiczna

Grafika: 70%

Dźwięk: 55%

Ogółem: 71%

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

PROGRAMY MULTIMEDIALNE



TYTUŁ	CENA w zł*	
Encyklopedia dla dzieci	139	●
Hello - angielski dla dzieci	89	
Magiczne puzzle	39	
Matematyczne przygody	69	
Między nami literkami	69	
Multimedialny słownik ortograficzny dla dzieci	89	●
Najpiękniejsze miasta świata	49	
Pokoloruj świat	49	
Polskie kliparty	69	
Sam czytam	79	●
Sam piszę	79	●
Tatry - góry polskie	119	●
Zwierzęta świata - ssaki	49	
Grecja	39	
Hiszpania	39	
Włochy	39	

ZESTAWY PROGRAMÓW I GIER

Bitwy morskie	25●	Gry strategiczne	25
Bitwy powietrzne	25	Gry strzelanki	25
Galeria klipartów	35●	Gry układanki	25
Gry akcji	25	Gry w karty	25
Gry edukacyjne	25	Gry w szachy	25
Gry fantasy	25	Gry wirtualne 3D 2	25
Gry hazardowe	25	Gry wojenne	25
Gry i zabawy dla najmłodszych 3	25●	Gry wyścigi 2	25
Gry karate 2	25	Gry zręcznościowe	25
Gry kosmiczne	25	Język angielski 2	25●
Gry labiryntowe	25	Język angielski dla dzieci	25
Gry logiczne	25	Język niemiecki 2	25●
Gry planszowe	25	Programy edukacyjne 2	25
Gry platformówki	25	Programy i gry dla dzieci 3	25
Gry przygodowe 2	25●	Symulatory 2	25
Gry sportowe 2	25		

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

Albion, pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław
tel. (071) 344 21 01, 344 20 13, fax (071) 44 82 16
e-mail: albion@albion.pl, **http://www.albion.pl**

*ceny z VAT



STAR COMMAND REVOLUTION



Cztery cywilizacje z galaktyki Zety toczą wojnę. W tym czasie lord Narvek z Ahkun Vek przejmuje władzę nad całą galaktyką i buduje superpancerniki. Broni się jeszcze grupa Terran – Star Command. Czy uda się pokonać popleczników Narveka i zniszczyć superpancerniki?

W galaktyce Zety zgodnie współpracowały cztery cywilizacje: Computroni, Nomadowie, Triumveritesi i Terranie. Jednak odkrycie tajemnicy solinitu położyło kres pokojowej koegzystencji.

Wojnę toczoną między czterema rasami wykorzystał lord Narvek z Ahkun Vek. Pokonał floty wszystkich cywilizacji i przejął władzę nad galaktyką. Teraz buduje cztery superpancerniki, którym nic nie będzie w stanie się oprzeć. Jedynie grupa Terran – Star Command – jeszcze się broni. Musi pokonać popleczników Narveka i zniszczyć superpancerniki...

Podobieństwa i różnice

Star Command Revolution to gra strategiczna czasu rzeczywistego. Dysponujemy zestawem 10 bitew i kampanią, w której musimy pokonać wroga w 31 sektorach.

Bitwy nie są tak ciekawe jak kampania. Jeden komputerowy przeciwnik nie stanowi problemu. Jednak, gdy wybierzemy trzech, musimy się liczyć ze zmasowanym atakiem na nasze siły. Dlatego podstawą strategii i taktyki jest znajomość wszystkich technologii oraz umocnienie się. Musimy wybudować mnóstwo wieżyczek (najlepiej jedną obok drugiej), dwa lotniskowce, zapewnić ochronę z „laserów punktowych" i statki naprawcze. Potem wystarczy czekać na atak. Bitwy nadają się raczej do gry w sieci.

Znacznie bardziej interesująca jest kampania... Musimy w niej pokonać wszystkie siły podległe Narvekowi i zniszczyć 4 superpancerniki.

Scenariusz SCR zawiera elementy charakterystyczne dla innych gier z tego gatunku: wydobycie surowców (solinit, radioaktywne asteroidy – Nomadowie, kryształy – Terranie, plazma – Triumveritesi i anomalie gazowe – Computroni), budowa jednostek i struktur, eksploracja terenu. Wszystko to potrzebne jest do pokonania wroga. W grze pojawiają się jednak motywy nowatorskie.

Dowodzimy statkiem–bazą (dosłownie statkiem–matką: Mothership), który może podróżować w hiperprzestrzeni do innych sektorów i przewozić do nich zapasy surowców – jego zniszczenie oznacza przegraną. Zajmuje się zdobywaniem surowców mineralnych oraz pozyskiwaniem nowych technologii. To on buduje wszystkie bazy (umożliwiające produkcję statków) i struktury takie, jak uniwersytety (Academy, Programming, Battle School, Eduplex), fabryki droidów (Droid HQ, Droid Factory, Droid Builder, Droidium), wieżyczki...

Kampania jest wielowątkowa! Każdy sektor ma bramy prowadzące do sąsiednich obszarów. Przejście do dowolnej mapy nie jest uzależnione od wykonania zadania w danym sektorze! Wielowątkowość jest momentami tylko pozorna, ponieważ w niektórych sektorach znajdują się jedynie 1–2 bramy. Ukończenie każdego sektora w kampanii jest nagradzane jakimiś ułatwieniami, np. wyposażeniem naszego statku–bazy w wyrzutnię rakiet.



Jakość każdej jednostki określają 4 parametry: tarcze (Shield), silniki (Engine), poziom technologiczny (Tech) oraz kontrola (Control).

A oto charakterystyka jednostek.

Terranie

Explorer – jednostka dobra do zwiadu i ściągania grup przeciwnika do głównych sił. Niezbędna do zbierania solinitu.

Tech Fixer – naprawia uszkodzenia. Szczególnie przydatny w walce z Computronami.

Switcher – jedna z najważniejszych jednostek w grze. Przenosi tylko statki o takiej samej wielkości. Umożliwia też przemieszczanie wieżyczek, które dzięki temu stają się znacznie bardziej skuteczne.

Nuker – ma dużą siłę ognia. Szczególnie skuteczny



Przejście do następnej mapy nie jest uzależnione od wykonania zadania w danym sektorze!

w walce przeciwko stacjom wroga.

ROC4 – doskonały statek, uzbrojony w samonaprowadzające rakiety. Nadaje się do walki z jednostką każdego typu. Gdy osiągnie najwyższy poziom doświadczenia, może rywalizować z wieżyczką rakietową.

Infiltrator – umożliwia przejęcie wrogich jednostek. Lepiej jednak korzystać z lotniskowców.

Infiltrator Carrier – doskonała jednostka, najlepszy lotniskowiec. Ma takie same możliwości jak Infiltrator, ale znacznie większy zasięg.

Missile Base – duży zasięg, strzela samonaprowadzającymi rakietami. Doskonała do walki z jednostką każdego typu.

Target – daje możliwość wyszkolenia jednostek ponad 4. poziom bez uczestniczenia w bitwie. Bywa bardzo przydatny, np. gdy stracimy lotniskowiec, a potrzebny jest nam taki statek o jak największym zasięgu. Doskonały także podczas przygotowania ataków na superpancerniki wroga.



M-160 – droid wyposażony w rakiety samonaprowadzające. Można go sobie spokojnie darować.

Special Ops – droid przeznaczony do zwalczania innych jednostek tego typu. Bardzo skuteczny w walce z Obcymi w sektorze 66. Doskonały do zwiadu, ponieważ ma duży zasięg widzenia.

StatCon – baza umożliwiająca wystrzelenie Controllera – sterowanego statku, który po dotarciu do celu wybucha, uszkadzając urządzenia kontrolne przeciwnika. Jednak koszty są zbyt duże w stosunku do skuteczności.

Scrambler – jeden z najważniejszych droidów. Żadne wieżyczki nie mogą prowadzić do niego ognia. Jeżeli w pobliżu nie ma żadnych statków lub droidów, są bezbronne!



Computroni

XPLR – identyczny jak Explorer.

Shield DOC – bardzo ważna jednostka. Naprawia uszkodzenia tarczy, jest niezbędna w większości scenariuszy.

Reflex Weapon – odbija strzały przeciwnika (choć każde trafienie uszkadza go). W pojedynkę słaby, w dużych grupach wyjątkowo niebezpieczny...

Tech Disruptor – obniża poziom technologiczny celu. Lepiej budować wieżyczki.

EMP Launcher – atakuje większy obszar. Wyspecjalizowany do walki z droidami.

Penetrator – niebezpieczna jednostka. Dysponuje dużą siłą ognia. Uszkadza tarcze w sposób trwały.

Disruptor Carrier – zmniejsza poziom technologii jednostek przeciwnika. Doskonały do szybkiego szkolenia (wystarczy tylko Target i Tech Fixer).

Techpost – wieżyczka zmniejszająca poziom technologiczny. Przydatna w walce z Nomadami i ich Bomb Droidami.

Teleportal – bardzo przydatny. Może sprowadzać do bazy jednostki znajdujące się nawet na drugim końcu mapy.

ComDroid – droid wyposażony w rakiety. Można go sobie darować.

Foldspacer – strzela na niewielką odległość silnym pociskiem uszkadzającym tarcze. Możemy przemieszczać stację w dowolne, zbadane wcześniej miejsce na mapie (Foldspace)!

Nomadowie

Scout – identyczny jak Explorer.

Engine Repair – naprawia uszkodzenia silników. Drugi pod względem ważności statek naprawczy. Konieczny w walce z Triumveritami.

Droid Launcher – może wystrzelić droida i zabrać z powrotem. Jednostka o niesamowitych możliwościach, jednak dopiero po przebyciu sektora 20 (zyskuje nieograniczony zasięg!).

Spreadfire – szybkostrzelny statek o bardzo dużej sile ognia. Uszkadza tarcze. Może być niebezpieczny dla własnych jednostek, gdy wejdą na linię jego ognia.

Rifleman – niewielka siła ognia, duży zasięg, mała celność, może przez pomyłkę trafić własne statki. Słaba jednostka.

Point–Laser – podstawowy statek! Laser chroni nasze statki i struktury przed atakiem myśliwców oraz zestrzeliwuje rakiety, torpedy, „controllery", a także niektóre pociski.

NOM Carrier – bardzo niebezpieczny lotniskowiec, jego myśliwce dysponują dużą siłą ognia.

Mass–Driver – wieżyczka o największej sile ognia. Prowadzony przez nią ostrzał może objąć kilka wrogich jednostek, ale też uszkodzić nasze statki.

Bomb – wybucha, atakując jednostki znajdujące się na sąsiednich polach. Szkoda na niego surowców!

Battlemech – kolejny droid, z produkcji którego lepiej zrezygnować.

Bomb Droid – teoretycznie niebezpieczny, ponieważ wybucha, uszkadzając jednostki na sąsiednich polach. W praktyce jego użycie nie opłaci się – zbyt duże koszty w porównaniu z efektami.

Torpedo Base – baza wystrzeliwująca torpedy o dużej sile niszczenia. Zbyt duże koszty.

Triumveritesi

Tri–Scout – identyczny jak Explorer.

Re–Master – naprawia uszkodzenia systemu kontrolnego, zadane przez terrańskie infiltratory. W większości sektorów – nawet tych, w których walczymy z Terranami – jest zbyteczny.

Harasser – ma ogromny, jak na zwykły statek, zasięg



Wystrzelonego ze stacji Omni–Fighter myśliwca nie można powstrzymać – jest odporny na ogień laserów!

Ocena

Największa zaleta Star Command Revolution to fakt, ze nie jest, wbrew pierwszemu wrażeniu, kolejną kalką Dune 2. Możliwości taktyczne i strategiczne SCR są znacznie bardziej rozbudowane i nie sprowadzają się wyłącznie do zasady – zdobądź surowce, wyprodukuj jak najwięcej jednostek i ze wszystkim, czym dysponujesz, złóż „przyjacielską" wizytę konkurencji. Wreszcie coś nowego!

broni i to jego podstawowa zaleta. Wada – zbyt mała szybkość strzelania.

Cloaker – nie widać go na minimapie. W walce z komputerem – zbędna jednostka.

Obliterator – uszkadza silniki wrogich statków. Lepiej budować wieżyczki.



Devastator – dysponuje dużą siłą ognia. Atakuje większy obszar. Jeżeli trafi własną jednostkę, podwyższa poziom jej kontroli. Doskonale sprawuje się w walce ze zgrupowanymi siłami wroga. Potrzebuje jednak obstawy innych statków – samotny jest łatwym celem.

Obliterati Carrier – bardzo niebezpieczny przeciwnik. Potrafi spowolnić wrogie statki (jego myśliwce atakują silniki), które później stają się już tylko „celami na strzelnicy".

Obliteroid – uszkadza silniki wroga. Bardzo przydatna wieżyczka, szczególnie w walce z szybkimi statkami.

Omni–Fighter – wyjątkowo nieprzyjemny przeciwnik. Wystrzelonego z tej stacji myśliwca nie można powstrzymać – jest odporny na ogień laserów! Na szczęście, zasięg ma o jedno pole (wielkości droida) mniejszy od lotniskowców na siódmym poziomie doświadczenia.

Oculoid – droid wyposażony w broń rakietową. Jego zaletą jest duży zasięg widzenia – nadaje się do misji zwiadowczych.

Evaser – rewelacja! Żaden statek nie może do niego strzelać! Niezbędny w sektorze 48.

Repair Matrix – tworzy pole Omni–Repair, które jest wystrzeliwane do celu – naprawia i ulepsza znajdujące się tam jednostki (wszystkie elementy). Lepiej budować statki naprawcze.

Strategia i taktyka

Statki dysponują poziomami doświadczenia od 1. do 7. i wynikającymi z nich możliwościami i umiejętnościami. Przebywając w pobliżu uniwersytetu, można uzyskać poziom 4., natomiast statek–baza zdobywa w tym miejscu informacje o innych technologiach – ostatnia dotyczy budowy bazy innej rasy.

Należy jak najszybciej poznać technologie wszystkich ras. Najpierw dysponujemy tylko terrańską, potem – wykorzystując surowce, budując bazy i uniwersytety innych ras – możemy poznać wszystkie ich tajemnice.

Oprócz jednostek czterech ras pojawiają się też statki Obcych. Najbardziej niebezpieczne są te, które można spotkać na wszystkich sektorach z przywódcami. Bardzo ruchliwe, mają broń o ogromnym zasięgu, z którą nie mogą rywalizować nawet lotniskowce. Najbardziej niebezpieczna jest grupa 3 takich statków w sektorze 37 – do walki z nimi najlepiej używać droidów typu Evaser.





Wyprodukowanie dużej liczby statków jest bardzo kosztowne, a zapasy minerałów (głównie solinitu) – niewielkie. Dlatego należy budować z umiarem, choć przyznaję, że trochę przesadziłem z oszczędzaniem i po skończeniu gry zostało mi ponad 400 jednostek solinitu. Można by z tego wyprodukować ogromną flotę 80 lotniskowców, gdy jednak podzieli się to przez 30 poziomów, wartość ta nie wydaje się już tak oszołamiająca...

W SCR możemy kontrolować własne jednostki lepiej niż w większości gier należących do gatunku. Gra daje też znacznie więcej strategicznych i taktycznych możliwości. W walce stosuje się dwie podobne techniki.

Tworzymy „grupę uderzeniową". W pierwszej linii należy umieścić statki bezpośredniego ataku (np. ROC4, Penetrator, Spreadfire, Harasser, Devastator), dalej lotniskowce (1–3 w zależności od siły przeciwnika), potem lasery punktowe (minimum 3) oraz statki naprawcze. Grupa jest wtedy bardzo mobilna i może szybko atakować wroga.

Jednak znacznie lepsze jest wykorzystanie w pierwszej linii wieżyczek, a nie statków. Można zwiększyć ich mobilność za pomocą Switchera, choć jest to operacja wolniejsza niż przemieszczanie statków.

Szczególnie wydajne są lotniskowce Infiltrator Carrier. Za ich pomocą można bezkarnie przejąć znaczną część sił wroga, a wykorzystując Teleportal i Droid Launcher – bezpiecznie dostarczyć je do wła-

Kampania



32 – Sektor startowy.

30 – **Pancernik Nomadów.** Do ataku wystarczy 10 statków Reflex Weapon na 4. poziomie.

13 – **Pancernik Triumveritesów**. Najprostszy do zniszczenia – wystarczy lotniskowiec i 3 lasery punktowe.

53 – **Pancernik Terran**. Wystarczy 6 laserów punktowych i 1–2 lotniskowce. Po zniszczeniu części wieżyczek można podciągnąć pozostałe jednostki.

35 – **Pancernik Computronów**. Należy zlikwidować wrogi laser punktowy. Do ataku wystarczą 1–2 lotniskowce i 4–5 laserów.

57 – **Pancernik Narveka**. Lepiej skorzystać z tunelu podprzestrzennego w sektorze 58 niż w 67. Bardzo groźny cel. Należy zniszczyć 3 lasery wroga i użyć statków Reflex Weapon (lepiej wyszkolić je do poziomu 7.). Ja użyłem aż 20 – zdecydowanie za dużo, ale była to ostatnia misja, więc nie musiałem oszczędzać...

Jednostki i struktury



Computronów (na dole, po lewej zniszczony superpancernik)



Terran



Triumveritesów



Nomadów

snej bazy i naprawić uszkodzenia. Niektórych jednostek nie da się przejąć (lotniskowce, Omni Fighter), jeżeli ich poziom kontroli spadnie poniżej zera – są niszczone.

Tutaj warto wspomnieć o jednej z „głupot" w grze. Jeżeli np. nasz droid zostanie zaatakowany na drugim końcu mapy przez myśliwce, rakiety bądź inne samonaprowadzające pociski, to jeśli zabierzemy go z powrotem na teren bazy (Droid Launcher) wszystko, co zostało do niego wystrzelone, poleci w jej kierunku. Nie szkodzi, że rzeczywisty zasięg pocisków i myśliwców jest wielokrotnie mniejszy od odległości, którą muszą przebyć! Dlatego musimy umieszczać nasze Teleportale i wyrzutnie droidów w sąsiedztwie laserów, by mogły je chronić w razie takiego ataku.

Niezwykle wydajną bronią jest Droid Launcher – oczywiście, jeśli ma nieograniczony zasięg. Tworzymy szyk obronny i za pomocą jednego droida zwiedzamy całą mapę – należy użyć tych o dużym zasięgu widzenia. Wyjątkiem jest tutaj poziom 57 – superpancernik Narveka jest bardzo niebezpieczny, jednak większość jego wieżyczek traktowana jest jako statki. Dlatego na tym poziomie do zwiadu należy wykorzystać Evasera (choć potrwa to znacznie dłużej).

Potem należy zniszczyć bardziej niebezpieczne statki (szczególnie Obcych) za pomocą Evaserów. Nawet jeśli w pobliżu znajdują się wrogie wieżyczki, można spokojnie zniszczyć każdego przeciwnika. Wystarczy umieścić obok droida – odda strzał i natychmiast zabieramy go z powrotem. Oczywiście, wymaga to cierpliwości. Wyjątkowo cierpliwi mogą za pomocą kilku droidów zniszczyć właściwie wszystko na mapie...

Gdy odkryjemy całą mapę, mogą powoli ruszyć do ataku inne jednostki. Jedynym poważnym zagrożeniem są lotniskowce i bazy Omni-Fighter. Aby je zniszczyć, trzeba wysunąć lotniskowce na pierwszą linię. Najlepiej atakować je (szczególnie Omni) z jak największej odległości, by nie mogły przeprowadzić kontrataku.

W kampanii musimy rozwiązać dwie „zagadki" – jak otworzyć przejścia do kolejnych poziomów w sektorze 21

Evaser to rewelacja! Żaden statek nie może do niego strzelać!





(należy umieścić w zamku Bomb Droida za pomocą Droid Launchera) i w 38 (należy zbudować w zamku np. wieżyczkę, użyć Switchera do zabrania jej stamtąd i umieścić na jej miejscu statek-bazę).

Sztuczna Inteligencja

jest słaba – nic nowego w RTS-ach. Komputer korzysta z niewielkiej części swoich sił, wystawia statki „na odstrzał"; grupy należących do niego jednostek nie współdziałają ze sobą. Jeżeli statek nie może zaatakować droida, to stoi w miejscu, czekając na egzekucję – nie próbuje uciekać. Statki-bazy budują tylko wieżyczki, zaniedbując statki.

Można grać przez sieć (IPX), modem, Internet (do 4 graczy). Ciekawa jest opcja uczestniczenia drugiego gracza jako podkomendnego w rozgrywanej kampanii.

GAMBLER

Podsumowanie

Interesujący, nowatorski scenariusz – 64 typy statków i struktur, wielowątkowa kampania, połączenie wielu technologii w walce, znacznie większe możliwości taktyczne i strategiczne niż w innych RTS-ach... Jednak SCR to gra specyficzna i kontrowersyjna – przejście wielu sektorów jest bardzo czasochłonne, a opcja zapisu gry pozostawia wiele do życzenia.

Star Command Revolution można polubić lub znienawidzić praktycznie od pierwszego spojrzenia – duże znaczenie ma stosunek gracza do grafiki, której daleko do największych osiągnięć gatunku (mnie przypomina klocki Lego). Jednak dobrze ocenić grę można dopiero wtedy, gdy pozna się jej tajniki. Na początku wyda się trudna, jednak to tylko pozory.

Jacek Ilczuk



Metropolis Digital/GT Interactive 1997

L.E.M.

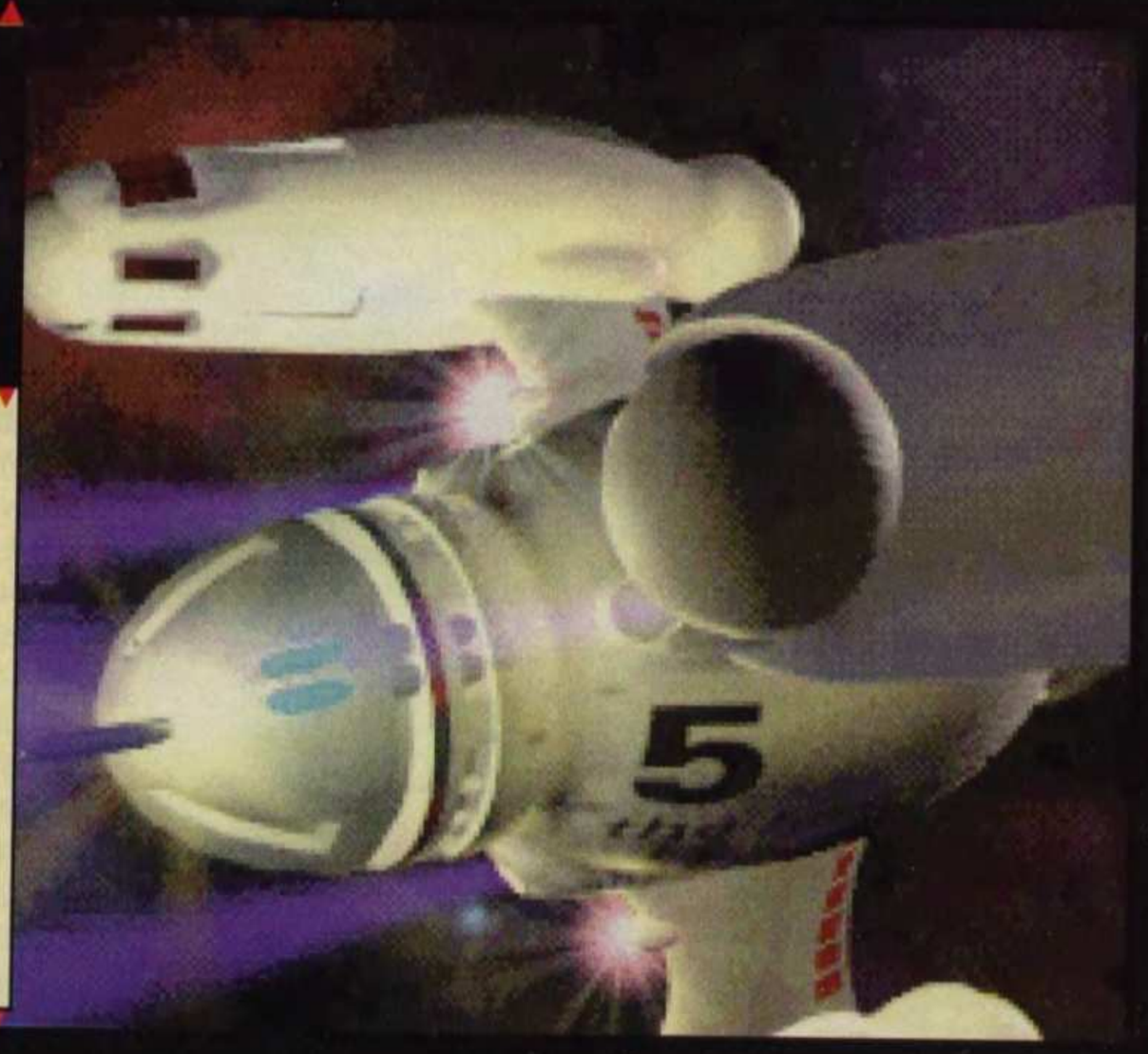
Strategiczna

Grafika: 51%

Dźwięk: 67%

Ogółem: 64%

Wymagania sprzętowe:
DOS, 486/66, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, mysz, od 50 MB do 90 MB na dysku twardym, SVGA (1 MB)



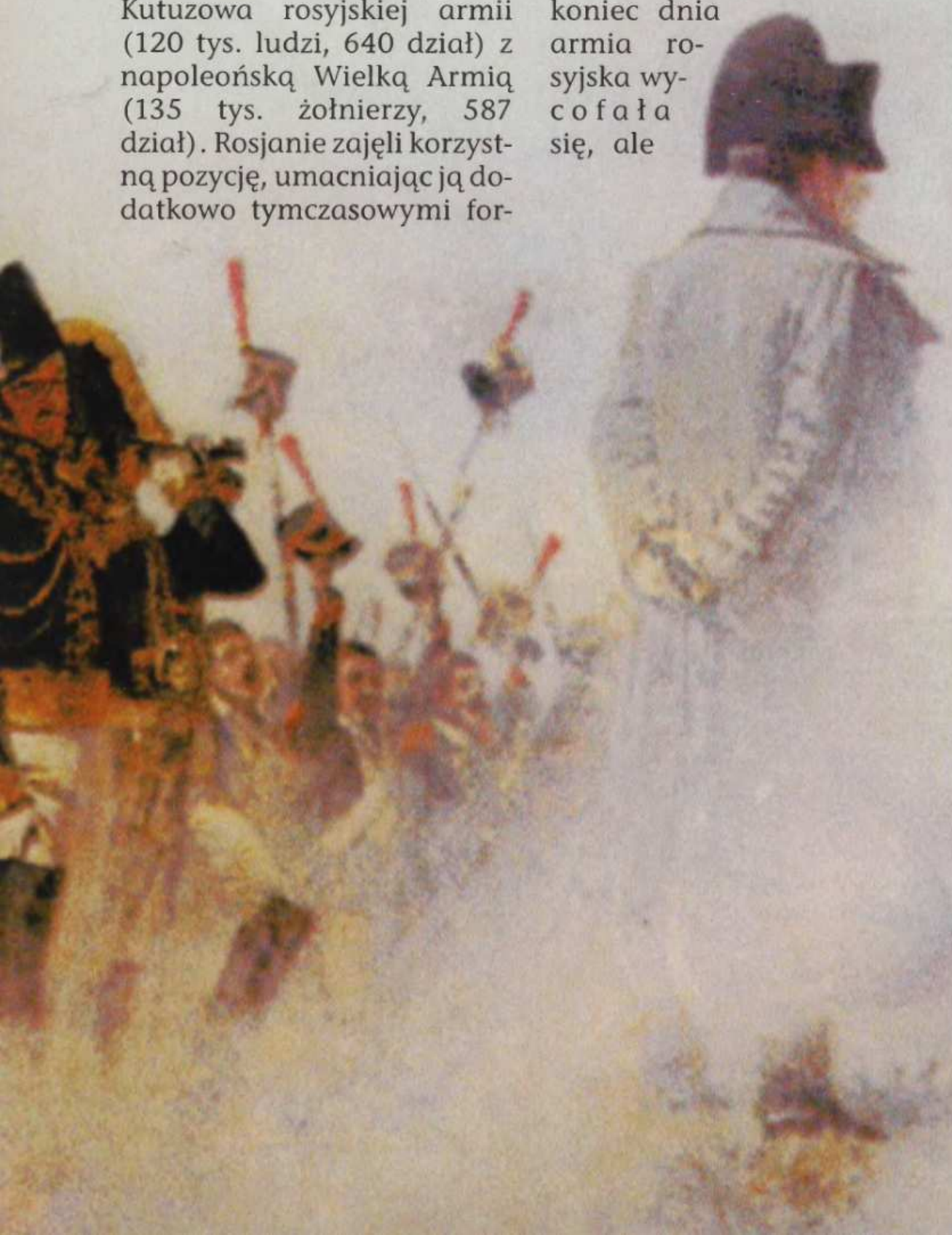
opisy GAMBLER

NAPOLEON IN RUSSIA

Główna akcja bitwy pod Borodinem odbyła się na przestrzeni tysiąca sążni między Borodinem a fleszami Bagrationa. Poza obrębem tej przestrzeni z jednej strony odbyła się w południe demonstracja rosyjskiej kawalerii Uwarowa, z drugiej strony, za Uticą, zderzenie Poniatowskiego z Tuczkowem; ale były to dwie oddzielne i słabe akcje w porównaniu z tym, co się działo w środku pola bitwy...

Lew Tołstoj, „Wojna i pokój", Warszawa 1984, t. 3, s. 225

7 września 1812 r. doszło do starcia dowodzonej przez Kutuzowa rosyjskiej armii (120 tys. ludzi, 640 dział) z napoleońską Wielką Armią (135 tys. żołnierzy, 587 dział). Rosjanie zajęli korzystną pozycję, umacniając ją dodatkowo tymczasowymi fortyfikacjami. Bitwa toczyła się ze zmiennym szczęściem. Pod koniec dnia armia rosyjska wycofała się, ale nie została zniszczona. Napoleon mógł kontynuować marsz na Moskwę...



Napoleon in Russia to gra należąca do Battlegroundów – heksagonalnych gier strategicznych z podziałem na tury. Seria ta znana jest głównie z wprowadzenia nowego standardu trójwymiarowego pola walki. Podobnie jak inne gry należące do serialu, NiR oparta została na doskonałym pomyśle. Jej zaletą jest Sztuczna Inteligencja, szczególnie dobra w obronie – niestety, atak w wykonaniu komputera nie jest najlepszy, co daje się mocno odczuć w NiR. Mamy też możliwość gry na jednym komputerze, przez kabel, modem i Internet (także e-mail).

Borodino

Napoleon in Russia to jeden z najciekawszych i najtrudniejszych Battlegroundów... pod warunkiem, że gramy po stronie francuskiej; od strony Rosjan jest mało interesujący. Do wyboru mamy 21 scenariuszy historycznych i hipotetycznych, które zajmują się fragmentami oraz pełną bitwą. Skoncentruję się na działaniach wojsk francuskich w scenariuszu historycznym „La Bataille de Borodino" (48 tur).

Znaczna część jednostek Wielkiej Armii jest „zafiksowana" – mogą stopniowo (zgodnie z przebiegiem rzeczywistych walk) wkraczać do akcji. Równie interesujący, ale za mało „historyczny" jest scenariusz „Kutuzow Turns to Fight", w którym możemy wykorzystać wszystkie oddziały, wprowadzając je do walki w dowolnym momencie.

Liczebność obu armii jest prawie identyczna, Rosjanie dysponują przewagą w artylerii. Bardzo niekorzystny dla Francuzów jest podział armii przez rzekę Kołoczę: na lewym skrzydle musimy zająć tylko Borodino, jedyny punkt kluczowy na tym brzegu...

Rosjanie zajmują dobrą pozycję obronną. Dlatego musimy zadbać nie tylko o siły wystarczające do zdobycia pozycji armii Kutuzowa... Bardzo istotne jest posiadanie świeżych rezerw, które pomogą odeprzeć rosyjskie kontrataki.

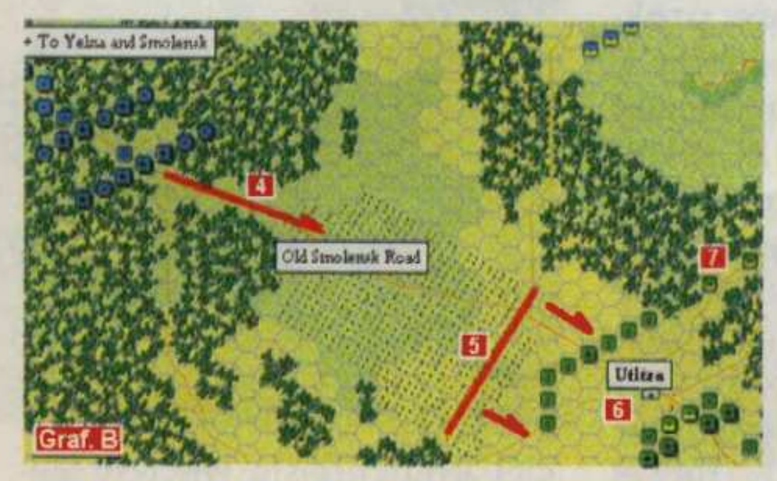


Sytuacja na lewym skrzydle [Graf. A] jest bardzo prosta (dla większej przejrzystości w tej i w dwóch kolejnych grafikach została wyłączona opcja Fog-of-War, w pozostałych jest aktywna). Wieś Borodino [1] broniona jest przez słabe siły rosyjskie, strzelców w szyku luźnym (skirmishers). Stawiają oni tylko symboliczny opór. Możemy bez problemów zająć wieś. Jednak dalszy atak byłby możliwy tylko przez most [2] i znacznie gorszą przeprawę [3]. Niestety, drogę blokują oddziały wroga (dwa silne przy moście). Atak byłby po prostu samobójstwem. Na tym brzegu bagnistej rzeki Kołoczy nie ma już innych sił przeciwnika. Dlatego większość oddziałów z lewego skrzydła powinna się przeprawić na drugi brzeg po mostach w rejonie wsi Aleksinki – mogą podążyć wzdłuż rzeki, by zaatakować baterię Rajewskiego, ale to już działania centrum...

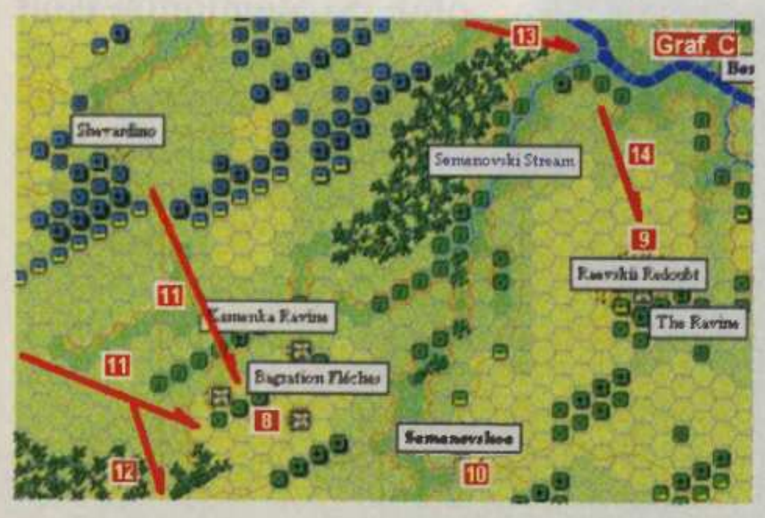
Komputer nie może wykorzystać piechoty do ataku na nasze lewe skrzydło (duże odległości), ale teren doskonale nadaje się na działania kawalerii. Zawsze powinniśmy się liczyć z niespodziewanym atakiem konnicy: kozaków Uwarowa i Płatowa (tak było w prawdziwej bitwie). Dlatego należy pozostawić siły wy-

Atakiem kozaków na lewe skrzydło francuskie, podobnie jak w rzeczywistości, możemy odciągnąć część sił nieprzyjaciela...

starczające do obrony wsi Borodino (można ustawić część piechoty w puste czworoboki). Po zdobyciu wsi lewe skrzydło traci znaczenie – część oddziałów można wykorzystać, dopiero po opanowaniu przepraw przez Kołoczę, do wsparcia sił w centrum.



Na prawym skrzydle [Graf. B] musimy przede wszystkim wyprowadzić naszych żołnierzy z lasu [4]. Do szybkiego przemarszu można użyć starej drogi smoleńskiej. Możemy spokojnie rozwinąć szyki [5], wykorzystując osłonę, którą dadzą nam sady i strzelcy w luźnym szyku. Naszym pierwszym celem jest wieś Utica [6]. Ponadto musimy postarać się „nawiązać kontakt" z centrum i oczyścić las [7] z sił przeciwnika. Rosjanie dysponują w tym rejonie doskonałymi oddziałami (jakość 6 i 7), możemy więc spodziewać się, że atak będzie okupiony dużymi stratami i zmęczeniem jednostek. Dlatego, choć mamy przewagę liczebną, musimy działać ostrożnie. Ponadto pewnym zagrożeniem są odwody konnicy (kozacy Karpowa). Nie są zbyt liczne, ale nie wolno ich lekceważyć. Warto wykorzystać posiadaną przez nas przewagę w artylerii...



W tej bitwie najważniejsze jest centrum [Graf. C]. Tutaj naszymi celami są flesze Bagrationa [8], reduta Rajewskiego [9] i wreszcie wieś Siemionowskoje [10]. Ukształtowanie terenu w centrum nie pozwala na efektywne użycie kawalerii, dlatego m.in. musimy zdobyć te punkty kluczowe. Ponadto górująca nad terenem bitwy reduta jest doskonałym miejscem na stanowisko dla naszej artylerii...

Po przygotowaniu artyleryjskim należy skierować atak na flesze Bagrationa [11]. Musimy działać zdecydowanie i energicznie. Część sił [12] powinniśmy wysłać na pomoc prawemu skrzydłu. Przy okazji otworzy się droga przez las na tyły fleszy...

Atak na redutę Rajewskiego poprowadzą tylko oddziały, które przerzucimy z drugiego brzegu Kołoczy. Wystarczy zlikwidować niewielkie siły wroga [13], by móc spokojnie zaatakować redutę [14]. Jednak w początkowej fazie bitwy panuje tu spokój – oddziały dopiero docierają na miejsce.



Na prawym skrzydle [Graf. D] udało nam się opanować wieś Utica i okrążyć część wojsk rosyjskich [15]. Inne oddziały wroga przeprowadziły kontratak i teraz są także zagrożone okrążeniem [16]. Jeżeli uda nam się zniszczyć te siły przeciwnika – zdobędziemy przewagę. Jednak nadal wróg dysponuje tutaj silnymi odwodami, choć tylko część z nich [17] jest dobrej jakości. Większość [18] stanowi moskiewskie pospolite ruszenie o niewielkiej wartości bojowej. Nadal zagrożeniem jest ukryta za wzgórzem konnica [19].

Nie wyjaśniła się jeszcze sytuacja w lesie. Na razie nie udało się połączyć z centrum. Podciągana jest artyleria [21]. Jednak najlepsze pozycje, na których możemy ją umieścić – wzgórze [22] – są zbyt narażone na atak kozaków.



W centrum [Graf. E] rozpoczął się szturm na flesze Bagrationa. Na razie bezpośrednio zagrożona jest tylko jedna bateria [23]. Jednak już niedługo nastąpi atak na kolejną [24]. Potem jak najszybciej trzeba rozprawić się z ostatnią pozycją wrogiej artylerii [25] – bardzo niebezpieczną, która potrafi zadać spore straty atakującym oddziałom. Musimy starać się okrążyć i całkowicie zniszczyć broniące flesze jednostki piechoty rosyjskiej.

Ważne jest szybkie włączenie do akcji artylerii, jej ogień może osłabić jednostki wroga na północ od wsi Siemionowskoje (przeciwnik może próbować kontrataku jazdy). Większość świeżych sił należy skierować do umocnienia pozycji, ponieważ nieprzyjaciel szykuje kontratak [27] na zdobyte przez nas flesze. Wreszcie można spróbować połączyć centrum z prawym skrzydłem [28].



Sytuacja na prawym skrzydle [Graf. F] nadal nie jest całkowicie jasna, bowiem Rosjanie dysponują jeszcze znacznymi siłami [29]. Trwają walki w lesie [30], jednak niewiele brakuje do połączenia z centrum. Wieś Utica [31] wciąż jest zagrożona, jednak niebezpieczeństwo nie jest poważne. Obie strony są już zmęczone i osłabione, więc spadła znacznie intensywność działań. Sporym sukcesem jest uaktywnienie artylerii [32]. Nie zajmuje ona, co prawda, zbyt korzystnego stanowiska na wzgórzu, ale jest już poważnym zagrożeniem dla jednostek wroga. Pozostaje nam tylko odeprzeć nieprzyjacielskie kontrataki, opanować las i pokusić się o zajęcie wzgórza. Warto pomyśleć o jakiejś zasadzce, w którą zwabimy konnicę wroga. Mamy przewagę, nie jest to jednak przewaga decydująca. Rosjanie są nadal groźni...



W centrum rozpoczęła się akcja jednostek, które przeszły z drugiego brzegu Kołoczy [Graf. G]. Do szybszego przemarszu należy wykorzystać nadbrzeżną równinę [33]. Nie jest to, co prawda, droga szeroka, ale za to najszybsza trasa wiodąca do celu. Natomiast zalesione wzgórze [34] nadaje się doskonale do wykorzystania strzelców w szyku luźnym, a po zlikwidowaniu znajdujących się w pobliżu oddziałów wroga, na tymczasowe stanowisko dla naszej artylerii, która będzie mogła wesprzeć atak na drugim brzegu strumienia. Gdy zdobędziemy przeprawę przez Kołoczę, mo-

żemy przerzucić na południowy brzeg część naszych jednostek.



Flesze Bagrationa już zdobyliśmy [Graf. H]. Musimy jednak liczyć się z silnym kontratakiem nieprzyjaciela – nie tylko piechoty [36], ale także kawalerii, która może pojawić się w tym rejonie. Udało nam się zabezpieczyć szybszą i wygodniejszą drogę przez las [37]. Dlatego jednostkom wroga, przeprowadzającym kontratak zagraża oskrzydlenie. Aktywnie uczestniczy w walce francuska artyleria [38]. Po odparciu kontrataku możemy powoli przejść do ataku na Siemionowskoje. Teren za fleszami Bagrationa nadaje się bardziej dla działań kawalerii...

Na prawym skrzydle [Graf. I] sytuacja jest już znacznie korzystniejsza. Las prawie całkowicie opanowały nasze jednostki – bronią się już tylko niedobitki [39]. Znaczna część sił wroga wycofała się lub uciekła w popłochu w rejon kurhanu [40] w pobliżu wsi Utica. Kontratak kozaków Karpowa przyniósł Rosjanom tylko niewielkie sukcesy – ponieśli duże straty od ostrzału piechoty, sprawę zakończyła szybka akcja naszej kawalerii. Nasza artyleria zajmuje korzystne pozycje [41], z których może praktycznie bezkarnie ostrzeliwać oddziały wroga. Resztki rosyjskich baterii [42] zostaną za chwilę zniszczone. Jednak nasze oddziały poniosły spore straty i są już bardzo zmęczone. Groźne mogą być kontrataki nawet niewielkich sił rosyjskich [43]. Dlatego musimy pozwolić odpocząć naszym żołnierzom. Należy zwolnić prędkość działań i użyć artylerii do „zmiękczenia" wroga, a dopiero potem próbować szturmu na kurhan...



W centrum [Graf. J] sytuacja jest dla nas korzystna. Flesze Bagrationa [44] są już całkowicie poza zasięgiem wroga. Jednak nieprzyjaciel umocnił się we wsi Siemionowskoje [45] i przeprowadził kilka silnych kontrataków (także kawaleryjskich) na nasze pozycje. Bardzo istotne jest korzystne usytuowanie naszej artylerii [46] – powoli osłabia obronę wsi i może działać niemal bezkarnie. Po udanym ataku [47] baterie [48] straciły korzystne pole ostrzału i należy jak najszybciej przemieścić je na lepsze pozycje.



Bateria Rajewskiego [49] została zdobyta. Warto jak najszybciej wykorzystać możliwości, które oferuje jako stanowisko artylerii. Przeciwnik nie ma większych szans na jej odzyskanie. Jednak umieścił w pobliżu baterie [50], które dadzą się we znaki naszym oddziałom.

Na razie bezpośredni atak na Siemionowskoje [45] jest trudny do realizacji. Znaczna część naszych oddziałów jest już zmęczona, mu-



Empire Interactive/TalonSoft 1997

MarkSoft

Strategiczna

Grafika: 80%

Dźwięk: 70%

Ogółem: 75%

Wymagania sprzętowe:
Windows 3.1 lub 95, 486DX2/66, 8 MB RAM; CD-ROM 2×, od 5 MB do 560 MB na dysku twardym, SVGA, mysz

Istotne jest posiadanie świeżych rezerw, które pomogą Francuzom odeprzeć rosyjskie kontrataki.



nam się zdobyć wieś Siemionowskoje, akcja ma szanse zakończyć się zdecydowanym sukcesem.

Po stronie rosyjskiej grać znacznie łatwiej. Niestety, SI wydaje się tu trochę zagubiona... Rzeczywiście, NiR może sprawić sporo kłopotów nawet doświadczonemu graczowi. Istotne jest jak najszybsze podciąganie na „pierwszą linię" aktywizujących się odwo-







simy uważać na kontrataki wroga i poczekać na nadciągające posiłki [51]. Warto umieścić artylerię na stanowiskach, z których będzie mogła wspierać atak na wieś [52].

Należy również wykorzystać oddziały nadciągające od Kołoczy [53]. Rejon reduty Rajewskiego nadaje się doskonale do działań kawalerii. Jeżeli nadarzy się okazja, warto okrążyć i zniszczyć Rosjan znajdujących się w rejonie reduty [54] – teren dobry do akcji tego typu.

Aby zapewnić sobie swobodę przemieszczania jednostek, warto zlikwidować baterie (jedna już została zniszczona) na wzgórzu [55]. Udało nam się zdobyć most na Kołoczy [56], można więc przerzucić część sił z jej drugiego brzegu. Nie należy jednak zapominać o zagrożeniu atakiem rosyjskiej kawalerii – trzeba zostawić siły, które obronią Borodino.

Bitwa już wygrana. Na razie jednak to niewielkie zwycięstwo. Jeżeli uda

skiej, o posiadaniu świeżych rezerw, z tym że tutaj potrzebne są do przeprowadzania kontrataków. Warto odpowiednio wykorzystać kawalerię –

dów. Zawsze należy pamiętać, podobnie jak grając po stronie francu-

mamy znacznie korzystniejsze warunki terenowe niż przeciwnik... Trzeba pamiętać o ataku kozaków na lewe francuskie skrzydło – podobnie jak w rzeczywistości możemy odciągnąć w ten sposób część sił nieprzyjaciela...

Podsumowanie

Borodino to interesująca bitwa ze względu na walki w dużej skali – łącznie po obu stronach 250 tys. żołnierzy. Można się cieszyć, że TalonSoft właśnie ją wybrał na temat swojej gry.

Jacek Ilczuk

Wnioski

Napoleon in Russia to jedna z najciekawszych gier (jeśli nie najciekawsza), które pojawiły się w serii Battlegroundów. Niestety, przyjemna jest rozgrywka tylko po stronie francuskiej... Podobnie jak inne gry, należące do serii Battleground, i ta skierowana jest głównie do zagorzałych zwolenników gatunku.

CENA BEZ ZMIAN:

11 ZŁ

REWELACJA!!!

GAMBLER 2x CD

PEŁNE, KOMERCYJNE WERSJE ZNANYCH HITÓW!

1,3 GIGABAJTA GORĄCYCH DANYCH CO MIESIĄC!

SZUKAJ W KIOSKACH JUŻ ZA MIESIĄC!

Od numeru sierpniowego Gambler będzie się ukazywać z dwoma krążkami CD. Na drugiej płytce znajdą się m.in. bezpłatne, pełne, komercyjne wersje znanych gier, których wartość wielokrotnie przekroczy cenę Gambiera – 11 złotych.

Jednocześnie z kiosków zniknie wersja bez krążka, będzie dostępna tylko w prenumeracie. Warunki prenumeraty zarówno Gambiera CD, jak i wersji bez płytki nie zmienią się.

MediaSoft

Sony PlayStation Nintendo 64 PC CD Akcesoria

Sklep
czynny codziennie:
pon -pt 10-20
sob-niedz 11-19

(022)6285269 Marszałkowska 28
00-576 Warszawa

Od 1 czerwca 2 razy większa powierzchnia sklepu !!!

Teraz również super bogata oferta akcesoriów i programów użytkowych.

PC CD

- Ponad 200 gier i programów multimedialnych
- Programy użytkowe, specjalistyczne
- Prezentacja na dwóch monitorach

PC Akcesoria

- Joysticki , głośniki - wielki wybór
- Myszy , filtry ,dyskietki , CDR-y , kable ... i wiele innych
- Akceleratory graficzne , karty dźwiękowe

Sony PlayStation™

- Około 100 tytułów - nowości i klasyka w atrakcyjnych cenach
- Akcesoria : mamy wszystko !!!

NINTENDO® 64

- Gry w systemach PAL i NTSC
- Akcesoria

Game Boy™

- Około 50 gier
- Akcesoria: zasilacze, pokrowce, lupy ...
- Wymiana i wypożyczalnia

WYSYŁKA

(022) 628-52-69

Jeśli nie możesz odwiedzić nas osobiście (a szkoda...) Zadzwoń lub napisz (prześlemy Ci naszą ofertę) i zamów interesujący Cię towar. Zrobimy wszystko abyś otrzymał go jak najszybciej . Nam zależy na naszych klientach !

Komis i raty

Jeśli masz gry (PSX , N64), których chcesz się pozbyć - przyjdz do nas - pomożemy Ci je sprzedać !

RATY-konsole JUŻ za 70,00 PLN. Natychmiastowy kredyt.

Odbiór nawet po 45 minutach

Pamiętaj o nas
MediaSoft

ZESTAWY głośnikowe

ENCORE

WSZYSTKIE GŁOŚNIKI
POSIADAJĄ WBUDOWANY ZASILACZ,
OBJĘTE SĄ 12-MIESIĘCZNĄ GWARANCJĄ
POSIADAJĄ ZNAK BEZPIECZEŃSTWA B.

P-901

- 90 WATT PMPO
- 80-20000 Hz
- płynna regulacja tonów
- SURROUND





P-801

- 60 WATT PMPO
- 100-20000 Hz
- płynna regulacja tonów



XP-101

- 500 WATT PMPO
- 20-20000 Hz
- 4 pasma equalizer
- opcja pilot (XP-101A)



P-705

- Moc 300 WATT PMPO
- 20-20000 Hz
- SURROUND (2 EFEKTY)
- mute
- dwudrożny
- płynna regulacja tonów niskich i wysokich



P-703

- Moc 60 WATT PMPO
- 100-20000 Hz
- płynna regulacja tonów

B.H. STAWICKI S.C. Bezpośredni importer

01-170 Warszawa, ul. Młynarska 48, tel/fax 022/631-26-73, tel. 022/632-64-20

Scan by Vanels 2010