GAMBLER CD 8/97

Efektowne, ekscytujące, elitarne:
targi E3, Atlanta

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1427-0307 Indeks 321753
Cena 9zł 99gr
CD
NUMER 8/97

Gramy!

theme HOSPITAL



wszystko o grze:

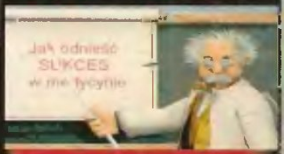
Comanche 3





Moto Racer

WYKŁAD



Wszystko o Game Boyu



Walcząc o sławę



odrzucamy przesady



by niezwykłymi środkami



osiągnąć niezwykłe rezultaty!

EXPO E3 ATLANTA '97

An id Show

CARMAGEDDON™

uwaga

elektroniczny
morderca







bandytyzm



destrukcja

... TY TEŻ ...
... MOŻESZ ZOSTAĆ ...
... TYM SZALONYM RAJDOWCEM!

STAINLESS SOFTWARE LTD

SCi

NOWA WSPANIAŁA GRA PRZYGODOWA Z PEŁNYM DUBBINGIEM.
WSZYSTKIE POSTACIE MÓWIĄ, KRZYCZĄ, A NAWET KASZLĄ PO POLSKU!

CENA 129 zł

ACE VENTURA™

Niebezpieczeństwo. Niezłe laski.
Jodłowanie tyłkiem. Oto jeden dzień pracy.

- Zbadaj ponad 60 egzotycznych miejsc podczas fascynującej podróży.
- Flirtuj z gorącymi panienkami w obcisłych ubrankach.
- Ścigaj się na odjazdowym skuterze śnieżnym.
- Pocieraj noskami z eskimoskimi dziewczętami.
- Nie zapomnij wrobić Shickadance'a w coś bardzo nieprzyjemnego.

7th LEVEL.

MORGAN CREEK

DO KUPIENIA W DOBRYCH SKLEPACH KOMPUTEROWYCH

WINDOWS 3.1 WINDOWS 95 CD-ROM

To świat Ace'a Ventury.
I tylko **duu-UUU-uuu-pek**
by się tam nie wybrał.



CD PROJEKT

Biuro Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25[illegible]03, 2[illegible]2, 25 71 51, Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz ul. Jagiellońska 7[illegible]/3, tel (0-52) 4[illegible]37; Kraków ul. Sienna 65, tel (0[illegible]) 21 26 17, Warszawa ul. Nowy Świat 65, tel (0[illegible]) 6[illegible]18; Warszawa ul. Puławska 2, tel. (0[illegible]) 65[illegible]5

Ace Ventura: Pet Detective™ & © 1994 Morgan Creek Productions, Inc. All rights reserved. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation.

Na płycie ..... str. 6

NEWS ..... str. 8
Piotr Maskal

RECENZJE

12



Ace Ventura – Psi Detektyw
Tymoteoo

14



Theatre of Pain
Tymoteth

15



Time Warriors
Tymoteth

16



C&C: Red Alert – Counterstrike
Alex

17



Heroes of Might & Magic 2: The Price of Loyalty
Jacek Piekara

18

Test Drive: Off–Road
PooH

19



Sega Rally Championship PC
Alex

20



The Need For Speed II
Wiktor Kozlowski

21



Moto Racer
Alex

22



Comanche 3
Wiktor Kozlowski

23



Star Control 3
Jacek Ilczuk

24

Great Naval Battles: The Final Fury
(et)Random

TARGI

Encyklopedia Gambleriady ..... str. 26
Sir Haszak & YuYo

Nagrody Gambleriady – komentarz redakcyjny ..... str. 27
Alex

Konferencje ..... str. 29

GamblerClub ..... str. 30

KONKURSY

Optikonkurs – finał ..... str. 32

PUBLICYSTYKA

Multimedialny Odlot ..... str. 34
Sir Haszak

TEMAT NUMERU

Electronic Entertainment Expo – E3 ..... str. 36
Sir Haszak

TeTe ..... str. 43

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

INFORMACJE

Dystrybutorzy gier z numeru 8/97 ..... str. 59
Indeks gier w numerze ..... str. 59
Numery archiwalne ..... str. 59
Oferta specjalna: GAMBLER CD 3/97 ..... str. 59

REAKCJE REDAKCJI .. str. 60
don Pedro

INTERNET

Gambler on-line ..... str. 62
YuYo

Mimika na ekranie ..... str. 62
RooS

PSX

Relacjo–stępniak ..... str. 64
ZooltaR

Soul Blade ..... str. 66
ZooltaR

SATURN

Fighters Megamix ..... str. 68
YuYo

Bug Too! ..... str. 70
YuYo

Joypad Terminator ..... str. 70
YuYo

NINTENDO 64

Wave Race 64 ..... str. 72
YuYo

Pilot Wings 64 ..... str. 73
YuYo

GAME BOY

Nintendo Game Boy ..... str. 74
YuYo

AMIGA

Dreenshar – Dzieło magów ..... str. 80
YuYo

BattleCraft ..... str. 81
YuYo

Wacuś the Detective ..... str. 61
YuYo

24



The SSI Compilation
Frogger

25



Definitive Wargame Collection 2
Sir Haszak

OPISY

82



BattleCruiser 3000AD
Jacek Ilczuk

86



JetFighter III
Wiktor Kozlowski

90



Theme Hospital
Sir Haszak

94



Krush, Kill'N'Destroy
Jacek Piekara

Alfabetyczny spis ogłoszeń

Albion ..... str. 96
AML-COMM ..... str. 66
Artem ..... str. 86, 89
AsWal ..... str. 42
CD Projekt ..... str. 3
CD Projekt Plus ..... str. 31
DEF ..... str. 65
EMITER ..... str. 97
IPS CG ..... str. 99
ISA ..... str. 71
Laser ..... str. 11, 42
LEM ..... str. 63
LK AVALON ..... str. 89, 97
Lupus ..... str. 79
MAIT ..... str. 79
Mirage ..... str. 35
Multimedia ..... str. 42
Multi-Styk ..... str. 98
Optimus Bis ..... str. 2, 35
Radio WAWa ..... str. 86
Spotlight ..... str. 100
Techland ..... str. 42
TopWare ..... str. 89
Wirtualny Świat ..... str. 8

Miesięcznik elektroniczny użytkowników
SIECI SPEN 1997
Gambler Numer 8 (45), edycja
Nakład 33 500 egz.
Numer indeksu 324418
Numer ISSN: 1230-6576
Gambler CD Numer 8
Nakład: 55 000 egz.
Numer indeksu: 321758
Numer ISSN: 1427-0307

Wydawca: Grzegorz Eider
Redagują koledzy: Grzegorz Eider
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Przemysław Jęczyczyk
(strony WWW)
Piotr Kalkert
(red. graficzny)
Dariusz J. Michalski
(z-ca red. nacz., Recenzje)
Piotr Miśkiel
(News)
Rafał Orlow
(CD-ROM Manager)
Jacek Piekara
(Poczta, Gambler Serwis, Listy do redakcji)
Wojciech Setlak
(z-ca red. nacz., Tele Tomat numeru)
Marcin Uchański
(red. nacz., Opisy)
Współpracownicy: Krzysztof Czaiec
Jacek Ilczuk
Wiktor Iwańkowski
Paweł Pilarczyk
Kamil Rostkowski
Marcin Wilczyny
Tadeusz Zieliński

Autorzy: Tomasz Czaiec
Mariusz Gabrys
Jakub T. Jarosz
Kornel Kiłkiewicz
Lech W. Piłatowski
Łukasz Sławiński
Tymoteusz Tchoszewski
Projekt graficzny (layout): Piotr Kalkert

WYDAWNICTWO LUPUS
Wydawnictwo LUPUS jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji: 00-739 Warszawa
ul. Słupska 22/80
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 91
fax (0-22) 41 03 94
tlx 813527 omg pl
e-mail: gambler@lupus.waw.pl
Elektroniczne łamanie: Piotr Kalkert
Redakcja techniczna: Jolanta Balce
Korekta: Jolanta Tomolkowska
Projekt graf. okładki: Piotr Kalkert
Ilustracja na okładkę: © Jacek Kopiński

Biuro ogłoszeń: tel. bezpośredni: 090 22 [illegible]
(22) 416382
Małgorzata Sendela (sprzedaż, kont.)
Elżbieta Szwajt
Ewa Wawszczyk
Dział marketingu i Sprzedaży: Konrad Kleczkowski

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

Naświetlenia: Rufer/GS.
system składu komputerowego: 03-[illegible] Warszawa, ul. Bakałarska 11 tel./fax 619 98 61

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

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

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

Na smutno

Przyznam, że kolejne straszne wydarzenia, pogłębiające szaleństwo tego z dawna już oszalałego świata, nie robią na mnie większego wrażenia. Wstrząsające migawki w telewizyjnych Wiadomościach przyjmuję z ironicznym śmiechem – „macie, na co sobie zasłużyliście". Są jednak momenty, kiedy ogarnia mnie przerażenie. Tak jak w chwili, gdy piszę ten tekst, a media podają kolejne szczegóły uprowadzenia i morderstwa maturzysty, Tomasza Jaworskiego.

Ktoś powie: „Po co o tym pisać w miesięczniku o grach komputerowych?". Przyczyn jest wiele. Po pierwsze, zarówno Czytelnicy, jak i autorzy Gamblera to osoby w wieku Tomka i innych ofiar bestialskich morderstw, które ostatnio zdarzają się z zatrważającą regularnością. Marcin Wichary, nasz guru od savegame'ów, oraz Piła, piszący o sprzęcie i Internecie, też właśnie zdali maturę... Zooltar ukończył liceum rok temu. Frogger – dwa lata. Ja – cztery. A Ty, Czytelniku? Dramatyczne stwierdzenie „to mógł być każdy z nas", właśnie na tych łamach jest szczególnie uzasadnione. Zwłaszcza w sytuacji, gdy słyszymy je coraz częściej od ludzi, którzy nie wahają się zbijać kapitału politycznego nawet na ludzkiej tragedii, a świat na co dzień oglądają przez kuloodporne szyby pancernych limuzyn.

W toczącej się dyskusji na temat przyczyn tak potwornych wydarzeń jak zwykle dominują głosy o propagowaniu przemocy: w telewizji, kinie, komiksach oraz – grach komputerowych. Oczywiście, najłatwiej obarczyć winą takie bezosobowe przecież (a przy tym nie poddające się żadnej fali krytyki) zjawiska. Stwierdzenie, że „to wszystko przez filmy" doskonale wpasowuje się w zawężone światopoglądy głoszących je osób. Jakże zatrzęsłoby nimi uświadomienie sobie prawdy, że zupełnie inny jest mechanizm kreowania mentalności ubranego w dres faceta, który gotów jest przez dwa dni bez powodu torturować, a na koniec zabić zupełnie mu nie znanego człowieka. I winę ponoszą tu: rodzice, którzy mają głęboko gdzieś, co się właściwie dzieje z ich pociechą; szkoła, która nie dość, że niewiele uczy, to jeszcze skutecznie wypacza psychikę swoich podopiecznych; na koniec policja i system prawny, zupełnie nie radzące sobie z falą przestępstw. A potem wszyscy się dziwią, że synalek sąsiadów okazał się zwyrodnialcem. „To dobry chłopak był i mało pił" – jak śpiewa jeden z ostatnich facetów, którzy zawsze rąbią prawdę w oczy, Kazik Staszewski.



Miotane pod adresem gier komputerowych oskarżenia o powszechne zwyrodnienie opierają się na jeszcze wątlejszych podstawach niż w przypadku np. kina. Otóż, aby grać w gry komputerowe należy przede wszystkim umieć obsłużyć komputer. Tymczasem mordercy z „bejsbolami" mają kontakt z mikroprocesorami tylko poprzez elektroniczny wtrysk paliwa w ich samochodach, zaś obsługa komputera to zadanie przerastające ich możliwości. Gry komputerowe wymagają wyobraźni, fantazji, polotu, cierpliwości, zmysłu strategicznego, znajomości języka angielskiego... To kolejne bariery nie do przebycia dla ludzi tego pokroju. Gry komputerowe, te brutalne, stanowią raczej wentyl bezpieczeństwa, ujście dla rozmaitych ciemnych sił, które drzemią w każdym z nas. Wśród graczy komputerowych należy szukać ofiar, a nie morderców. Zakatowany niedawno kijami baseballowymi w Nowej Hucie Michał Łysek był zapalonym graczem, internautą, gościem newsgroups poświęconych elektronicznej rozrywce.

Jestem zwykłym, młodym człowiekiem. Nie mam humanistycznych przemyśleń godnych Gazety Wyborczej. Pisanie o sprawach nie związanych bezpośrednio z grami przychodzi mi z trudem. Mój pogląd na metody rozprawiania się ze złoczyńcami nie jest zbyt wysublimowany. Moim zdaniem, kara powinna być po pierwsze – nieunikniona, po drugie – surowa. Nie może być litości dla morderców. W tych ciężkich czasach, gdy kpią oni sobie z prawa, gdy kodeksy karne są łagodzone, zaś policja nieskuteczna i skrępowana w swoich działaniach, z sympatią myślę o szeryfie Jamesie Andersonie z gry Outlaws, który sam, jedynie z Coltem i Winchesterem, wszedł do opanowanego przez bandytów miasta. I zrobił porządek.

Alex

NA PŁYCIE

Fallout

Gra role-playing z grafiką SVGA, wyglądem przypominająca Diablo i Crusadera. Walka jest podzielona na tury, każda czynność powoduje zużycie punktów akcji. W wersji demonstracyjnej możemy się poruszać po małym mieście.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DirectX 3.0



Imperialism



Gra strategiczna, w której do zwycięstwa może prowadzić wiele dróg: standardowa wojskowa, ale także ekonomiczna i dyplomatyczna. W podejmowaniu ważnych decyzji o znaczeniu strategicznym pomaga gabinet ministrów. Autorzy zapewniają, że dużo pracy włożyli w sztuczną inteligencję. (News – str. 8.)

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM

Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey



Kolejna część sławnej gry przygodowej. Tym razem nasz bohater, Twinsen, będzie musiał przeciwstawić się rasie Obcych, Esmerów. Ich przywódca, Dark Monk, przeprowadza podstępny plan: porywa ludność rodzimej planety Twinsena, aby doprowadzić do jej zniszczenia i całkowitej zagłady życia.

Minimalne wymagania: P75, 8 MB RAM, DirectX 3.0

Wszystkie gry w wersji playable

WaterWorld: The Quest For Dryland



Gra przygodowo – strategiczna, osnuta na fabule filmu pod tym samym tytułem. Akcja gry toczy się w przyszłości. Czapy lodowe na biegunach roztopiły się, a prawie cała Ziemia została pokryta wodą. Ludzkość cofnęła się w rozwoju do na wpół barbarzyńskiej cywilizacji, żyjąc na małych skrawkach lądu, opierając się atakom obcych plemion i marząc o mitycznym, wielkim suchym lądzie.

Minimalne wymagania: brak danych

Extreme Assault



Obcy w sekrecie zbudowali swoje bazy wypadowe na Ziemi. Masz za zadanie pokrzyżować ich niecne plany. Zniszcz ich, zasiadając za sterami Siouxa AH-23, helikoptera wykonanego według najnowszej technologii lub T1, czołgu bojowego następnej generacji.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM

Madspace



Gra 3D FPP z grafiką SVGA. Ciekawostki:

- W każdej ręce możemy nosić inną broń – każda uaktywniana jest niezależnie odpowiednim przyciskiem myszy.
- Procedury rozpoznawania mowy – możemy ustnie wydawać polecenia.
- Gra obsługuje urządzenia Virtual Reality: Simuleyes VR, VFX Headgear, i-Glasses oraz 3D-MAX VR.

Minimalne wymagania: P100, 8 MB RAM

TeTepack #18

Dodatek zawierający wszystkie Tipsy & Tricki oraz rozwiązania opublikowane do numeru 7/97 Gamblera włącznie.

Kącik EKG

Tym razem porcja map do Red Alert, HoM&M 2 oraz C&C. Nadal mało tego, czekam na zwiększenie Waszej aktywności, żołnierze! To wydanie dyskowe EKG powstało dzięki pomocy Tomka Arczyńskiego i Krystiana Smo-

DDTpack #18

DDTpack uaktualniony do numeru 7/97 Gamblera.



Ardennes Offensive

Gra strategiczna Jest 16 grudnia 1944 r. Wermacht przeprowadza gwałtowny i niespodziewany atak na oddziały amerykańskie w Ardenach. 24 niemieckie dywizje wbijają się głęboko na 45 mil w głąb, na 60 milowym odcinku frontu.
(News – str. 8)



Minimalne wymagania: P90, 8 MB RAM, DirectX 3.0

Biood Omen: Legacy of Kain

Gra role-playing. Gracz kontroluje postać Kaina, patrząc z perspektywy „znad głowy". Kain został zamordowany, ale dostał szansę powrotu pod postacią wampira, aby mógł dokonać zemsty na swoich zabójcach. Walka toczy się głównie za pomocą miecza, ale można też używać magii. Ubytki energii znakomicie uzupełnia wyssanie krwi z ciała zabitego wroga. Demo pracuje w rozdzielczości 320×240. Pełna wersja ma obsługiwać także rozdzielczość 640×480.



Minimalne wymagania: P100, 16 MB RAM, DirectX 3.0

Into The Void

Gra strategiczna, której akcja rozgrywa się w kosmosie. Gra z musi zbudować imperium galaktyczne, powiększając flotę pojazdów gwiezdnych, eksplorując odległe światy oraz kolonizując nowe systemy planetarne. Inne rasy też mają ochotę podbić wszechświat.

Minimalne wymagania: brak danych



Machine Hunter

Gra zręcznościowa, przypominająca trochę Loaded. Gracz chodzi po labiryncie zabijając wszystko, co mu podejdzie pod lufę. Strzelać można w kierunku niezależnym od kierunku ruchu. Kiedy zabijemy robota, możemy wejść do środka, aby móc skorzystać z jego broni. Demo zawiera jeden poziom do przejścia.



Minimalne wymagania: P60, 8 MB RAM, DirectX

Need for Speed 2

Gra jest kontynuacją słynnych wyścigów samochodowych, dających możliwość wyboru pojazdu spośród najbardziej renomowanych sportowych marek. Cechy części drugiej poprawiona swoboda jazdy, większa dokładność odwzorowania terenu oraz płynniejsza grafika.
(Recenzja – str. 20)



Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DirectX 3.0

Pacific General

Kolejna gra strategiczna z podziałem na tury, ze znanej serii „generałów". Tym razem akcja nawiązuje do zmagań wojsk japońsko-amerykańskich na Oceanie Spokojnym podczas II wojny światowej.
(News – str. 8)



Minimalne wymagania: P90, DirectX 3.0

Pie Jackers

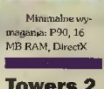
Szybka i zabawna gra, w której wcielamy się w postać dostarczyciela pizzy w roku 2020. Grafika rodem z hiszkowek oraz wesołe odgłosy dochodzące z głośników zapewniają dobrą zabawę graczom w każdym wieku. Demo ograniczone jest do dwóch pozionów.



Minimalne wymagania: brak danych

Terracide

Gra 3D przypominająca Descenta. Kontrolujesz mały statoczek poruszający się w zamkniętych pomieszczeniach, w środowisku pozbawionym siły grawitacji. Gra ma możliwość obsługi kart 3D oraz wykorzystuje ewentualnie technologię MMX. Demo zawiera jeden poziom.



Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DirectX

Towers 2

Wybierz się na magiczną wędrówkę po krainie Lamlri. Gra role-playing, w której umysł jest równie ważny, co siła fizyczna.



Minimalne wymagania: 486DX2, 8 MB RAM, DirectX

Triple Play '98

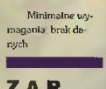
Mało znany u nas baseball, ma szerokie grono wielbicieli na Zachodzie, głównie w Stanach Zjednoczonych. Trudno więc się dziwić, że firmy softwarowe wprowadzają na rynek produkty takie, jak ten. Może demko spowoduje, że zainteresujecie się tą dyscypliną sportu?



Minimalne wymagania: brak danych

X-Men: Chiidren of the Atom

Bigatyka X-Men, najlepsza drużyna mutantów, superbohaterów staje do boju ze swymi złymi odpowiednikami, Acolytami. Cel? Przedłużenie istnienia rodzaju ludzkiego.



Minimalne wymagania: brak danych

Z.A.R.

Z.A.R. (ang. Zone of Artificial Resources) – Strefa Sztucznych Zasobów – wykorzystywana przez ludzi jako baza do wypadów w przestrzeń kosmiczną. Mnóstwo fabryk produkujących rakiety, satelity, roboty i różny „złom" służący do eksploracji na inne galaktyki. Całość kontrolowana przez sieć komputerową – niestety, zawodną. Gracz zostaje wysłany z misją przywrócenia kontroli nad bazą.



Minimalne wymagania: 486DX100, 8 MB RAM

NA PŁYCIE





Kącik 3D

GAMBLER

Ku naszej rozpaczy, kącik 3D w ubiegłym miesiącu nie pojawił się na krążku. Dzisiaj mamy święto – prawie 30 MB towaru! Na początek dwie z pięciu najlepszych konwersji: Future versus Fantasy oraz Painkeep. Pozycja druga to sześć dem, w których RooS i ZooltaR grają ze zwycięzcami Turnieju Quake. Mamy też teledysk z wielkiego party, jakie odbyło się w czerwcu w Nowym Jorku, oraz piękny Quake Screen Saver. W podkatalogu KONKURS.#02 znajdziecie najlepsze demko z kwietniowego konkursu. Specjalnie dla nielicznych już fanów Duke Nukem 3D zamieszczamy demo nowego epizodu, w którym Książę ma za zadanie uratować prezydenta USA.



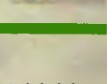
Kącik minimum



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

Kącik muzyczny

Po raz kolejny w kąciku muzycznym coś dla właścicieli SB AWE – trzy banki fontów muzycznych. Niestety, wymagają one posiadania karty z 8 MB pamięci – zawsze jednak można wydobyć z nich interesujące nas brzmienia. Mała uwaga: jeśli chcecie, aby w kąciku zagościły programy na inne karty muzyczne niż SB AWE (na przykład na GUS-a), proszę o kontakt i ewentualne sugestie. Miłe widziane są też próbki Waszego autorstwa.



Kącik techniczny

- Sterowniki DirectX dla Windows 95 wersje 2.0, 3.0, 3.0a
- Bogata kolekcja poprawek do gier
- Desktop theme dla Win95 – Daggerfall
- Kolekcja popularnych programów archiwizujących
- Sterowniki WIN32 dla Windows 3.1
- Sterowniki WING dla Windows 3.1
- Trainery i edytory do gier



AMIGA na płycie

Trzecia edycja kącika Amigi jak zwykle została przygotowana przez zaprzyjaźnioną redakcję Amigi – tam proszę kierować wszystkie pytania. Na krążku znajdziecie prezentowane obok tytuły – są to wersje demonstracyjne. Dokładne instrukcje na temat ich instalacji znajdziecie na płytce w pliku \AMIGA\!AMIGA-L.TXT (format Latin-2) oraz w pliku \AMIGA\!AMIGA-P.TXT (format Amiga-PL).

Albion
Battle duel 1 6 80
Boulder Dash
Chaos
Dynablaster
Fire power
Genetic Species 3D
Hans. z 18
Invasion Force
Legend of Rome
Plunder
Scavenger II
Silver
Skimmers
Trepped 2
Yeti
Zero Gravity

GRATKA DLA STRATEGÓW

THE ARDENNES OFFENSIVE

Wydanie tej gry było planowane od jakiegoś już czasu. Początkowy tytuł The Last Blitzkrieg został zmieniony w trakcie produkcji i obecnie do naszych rąk trafi produkt o nazwie The Ardennes Offensive. Jak się nietrudno domyślić, jest to gra strategiczna i przedstawia wydarzenia z zimy roku 1944, kiedy to wojska niemieckie przeprowadziły swoją ostatnią dużą ofensywę w Ardenach. Temat ten był już wielokrotnie podejmowany w różnych grach komputerowych, niemniej Ardennes Offensive oferuje sporo ciekawych rozwiązań, dzięki czemu ma szanse zainteresować wszystkich strategów.



Pod względem opracowania graficznego gra przypomina produkty z serii V for Victory (a starszym graczom przypomni z pewnością gry planszowe firmy Dragon). Już na pierwszy rzut oka widać, że gra jest skomplikowana – mnóstwo wskaźników, danych i oznaczeń, wszystko to może w pierwszym momencie przyprawić o zawrót głowy. Wiadomo jednak, że im więcej możliwości oferuje strategia, tym jest ciekawsza. Gra ma opcje dla dwóch graczy oraz opcje sieciowe. Można również grać przez e-mail. Do wyboru oczywiście dwie strony konfliktu – Alianci oraz Trzecia Rzesza. Termin: jesień 1997. Producent: Mindscape. Dystrybutor: Optimus Bis. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



COUNTER ACTION

Counter Action to jedna z niewielu warcraftopodobnych gier, których akcja rozgrywa się w czasach II wojny światowej. Przedstawia zmagania wojsk niemieckich z rosyjskimi na froncie wschodnim w latach 1942 – 1943. Gracz ma wiele zadań do wykonania (w Counter Action jest około 20 scenariuszy na stronę). Każda kolejna misja oferuje możliwość wypróbowania nowego sprzętu



oraz nowych technik walki. Bardzo precyzyjnie wykonana grafika w wysokiej rozdzielczości, świetna animacja (szczególnie strzały czołgów i wybuchy) oraz całkiem niezły podkład dźwiękowy – to cechy wyróżniające Counter Action spośród dziesiątek innych klonów C&C. Jeżeli ktoś interesuje się historią II wojny światowej, powinien bez trudu rozpoznać sprzęt używany w Counter Action – Tygrysy, T-34, działa różnego rodzaju (w tym słynne osiemdziesiątki ósemki), wszystko to znajdziecie w tej grze. System obsługi jest klasyczny – umożliwiono grupowanie jednostek w celu szybkiego przerzucania z jednego rejonu do innego, pomocnicza mapka w rogu pokazuje położenie wszystkich jednostek oraz ukształtowanie terenu. Termin: jesień 1997. Producent: Mindscape. Platforma PC CD-ROM. (frogger)



IMPERIALISM

Znaczenia słowa tytułowego nie trzeba chyba nikomu wyjaśniać. Nie trudno też się domyślić, jaka gra kryje się pod takim tytułem. Strategiczno–ekonomiczny Imperialism to najnowszy produkt firmy SSI. Oferuje mnóstwo opcji – od rozbudowy poszczególnych miast aż po utarczki zbrojne z wojskami innych kolonii. Osadzona jest w realiach początku XIX wieku. Całkiem niezłe oddano klimat początków rewolucji technicznej i rozwoju kolonializmu. Niewątpliwie największą zaletą gry jest fakt, że daje graczowi wiele możliwości działania. Jeżeli coś nie wychodzi tak jak powinno przy użyciu sił zbrojnych, zawsze można spróbować polityki albo, jeżeli i to zawiedzie, wykończyć przeciwnika ekonomicznie. W grze Imperialism mamy również spory wpływ na rozwój gospodarczy swojej kolonii. Do nas należy decyzja, jakie



surowce powinny być wydobywane i co z nich należy produkować. Z wyglądu Imperialism przypomina połączenie SimCity, Risk i Civilization. Na razie trudno ocenić, jak tak wielkie pomieszanie wątków (militarny, ekonomiczny, polityczny) wpłynie na grywalność. Miejmy nadzieję, że autorzy



nie przesadzili z tym urozmaiceniem. Termin: jesień 1997. Producent: SSI. Dystrybutor: Optimus Bis. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

PACIFIC GENERAL

Jakiś czas temu seria generałów zawędrowała w kosmos za sprawą gry Star General. Teraz wraca na Ziemię, a konkretnie – w czasy II wojny światowej. A jeszcze konkretniej – na Pacyfik. Najnowszy produkt firmy SSI nosi bowiem tytuł Pacific General. Gracz wciela się w dowódcę amerykańskich bądź japońskich wojsk. Niektóre scenariusze można rozpocząć już od roku 1937, a skończyć na hipotetycznych potyczkach zakła-



dających, że Japonia po zrzuceniu bomb na Hiroszimę i Nagasaki nie poddała się. W Pacific General będziemy mieć możliwość walki na morzu i na lądzie. Spora część scenariuszy to desanty morskie (co jest logiczne – wojna na Pacyfiku to przecież nie kończące się desanty na kolejne wysepki rozrzucone po oceanie). Poprawione algorytmy sztucznej inteligencji podnoszą i tak już wysoki poziom rozgrywek, jakie oferuje seria. Poprawiono grafikę oraz animacje. Do gry wprowadzono też szereg innowacji, np. scenariusze nocne, które mają lepiej oddać warunki walk na wyspach Pacyfiku. Wprowadzono też pewne specjalne zasady dotyczące okrętów i krytycznych trafień. Dostępne opcje sieciowe oraz generator scenariuszy, w którym oprócz map z Pacific General będzie można wykorzystać te z Panzer i Allied General. Termin: jesień 1997. Producent: SSI. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



PANZER GENERAL 2



Wszystkich ucieszy zapewne fakt, że już niedługo będzie okazja do pobawienia się drugą częścią Panzer Generala. Poprawiono w niej grafikę pola bitwy. Zarówno teren, jak i jednostki są trójwymiarowe (a w każdym razie takie udają). Daje to bardzo ładny efekt – pole walki wygląda bardziej naturalnie, łatwiej też wyobrazić sobie przestrzenne rozmieszczenie oddziałów. Panzer General 2 oferuje cztery nowe kampanie: jedną dużą i trzy małe. W odróżnieniu od części pierwszej, tutaj będziemy mogli niektóre bitwy rozegrać po stronie Aliantów. Gra ma także zawierać edytor scenariuszy, umożliwiający rozgrywanie dowolnych potyczek i, oczywiście, opcje sieciowe, dzięki którym cała zabawa uzyska nowy wymiar. Gra zapamiętuje przebieg Twojej kariery, po każdej walce otrzymujesz raport na temat swojej taktyki z podpowiedziami i wskazówkami. Za pomyślnie przeprowadzone akcje dostajesz awanse i zasłużone medale. Panzer General 2 z pewnością odniesie wielki sukces. Termin: jesień 1997. Producent: SSI. Dystrybutor: Optimus Bis. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

WARHAMMER: DARK OMEN

Dobra wiadomość dla wszystkich, których zauroczyła wydana prawie rok temu gra Shadow of the Horned Rat. Już niedługo ukaże się druga strategia rozgrywająca się w świecie Warhammera, o podtytule Dark Omen. Ponownie wcielimy się w niej w postać dowódcy oddziału najemników.



Morgan Bernhardt na czele swojego oddziału usiłuje powstrzymać zastępy Orków i Goblinów panoszących się w lasach Imperium. Nasz bohater nie wie, że już niedługo czeka go dużo większe i groźniejsze wyzwanie. Do wojny sposobi się pewien lich (rodzaj umarlaka), który zamierza opanować tereny Imperium przy pomocy swoich mrocznych podwładnych.



Zmieniono wygląd terenu, po którym poruszają się wojska – jest teraz dużo bardziej urozmaicony i dokładny. Widok pełnoekranowy – zrezygnowano z mapki w prawym górnym rogu ekranu, występującej w części pierwszej. W Dark Omen pojawia się mnóstwo nowych rodzajów wojsk, np. Wraithy, Goblin Spider Riders i oraz imperialny Steam Tank. Na pewno widok nowych jednostek ucieszy wszystkich maniaków Warhammera. Battle, tym bardziej że przedstawiono je z wielką dokładnością. Autorzy zapewniają, że zostały poprawione algorytmy sztucznej inteligencji, dzięki czemu komputer nie będzie już wykonywał tak głupich ruchów, jakie czasem zdarzały mu się w części pierwszej. W grze będziemy mieli spore możliwości decydowania o składzie armii oraz kolejności podejmowanych potyczek. I na koniec jeszcze jedna dobra wiadomość: Dark Omen będzie mieć opcje sieciowe, czekają nas więc zmagania z kolegą zamiast z komputerem (Alex, już po Tobie!). Termin: jesień 1997. Producent: SSI. Dystrybutor: Optimus Bis. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10

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

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

Kupując jedną grę z naszej oferty masz prawo do zakupu poniższych tytułów po promocyjnych cenach:

Cronicles of the Sword (2CD) - 39 zł

Teenagent - 29 zł

Assault Rigs - 39 zł

KUPUJ NAJTANIEJ NA ŚWIECIE



COMANCHE 3

Przetestuj swoje umiejętności pilotowania w 3D - przed tobą błyskawiczne uderzenia, nocne podchody i frontalne ataki. Tryb gry wieloosobowej pozwala, za pośrednictwem sieci na grę 8 osób.



MEGAPAK 7

Megapak 7 to zestaw 10 wspaniałych gier są nimi - 3D Ultra Pinball 2, Caesar 2, Earthworm Jim, Road Rash, Creature Shock, U.S. Navy Fighters, Cenewars, Missionforce: Cyberstorm, A10: Cuba, Heroes of Might & Magic.



SETTLERS II NOWE MISJE

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



ACE VENTURA

Weźmij się w garść Ace Ventury, spasiony na tatarak zagmatwanym zwrotem. Przed tobą świetlejszy scenariusz, egzotyczne jak Inter wulkan czy leśkowate obszary. Antarktydy. Gra jest całkowicie po polsku.



X-WING vs TIE FIGHTER

Najlepszy symulator kosmicznych myśliwców, osadzony w realiach STAR WARS. Jako pilot rebeli lub imperium wykonujesz niebezpieczne misje w odległych zakątkach galaktyki.



REDNECK RAMPAGE

Bohaterem kolejnego klonu Dooma nie jest żaden napakowany stereotypowy żołnierz, lecz prosty chłop, walczący z obcymi bo dla tego że lubi zabijać, ale dla tego że mogą oni wzbogacić uprowadzoną świnkę. Grafika oparta jest na enginie Duke 3D.

Wirtualne Hity Miesiąca



ECSTATICA II

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

DUNGEON KEEPER

Długo oczekiwana gra RPG połączona ze strategią w czasie rzeczywistym, tym razem zobaczysz lochy z perspektywy ich władcy. Przed tobą 40 misji podczas których będziesz bronił bogactw zgromadzonych w lochach przed całą armią śmiałków, którzy



W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry i programy w wersji PC CD-ROM

GRY		KKND	139 zł	Warcraft 2 Deluxe - Edition	175 zł
A.D. 2044 pl. Win 95	110 zł	Lew Leon	89 zł		
C&C Red Alert	145 zł	Lords of the Realms 2	138 zł	**PROGRAMY EDUKACYJNE**	
C&C Counterstrike	**86 zł**	**M.A.X.**	**129 zł**	3D Atlas pl.	144 zł
Destruction Derby 2	129 zł	Ms Close Combat Win 95	109 zł	DK: Encyklopedia przyrody pl.	169 zł
Diablo Win 95	145 zł	**Ms Neverhood Win 95**	**136 zł**	DK: Jak to działa? pl.	169 zł
Discworld II (edycja kolekcjonerska) **99 zł**		NBA 97	137 zł	Dyktando	95 zł
Dragon Lore 2	129 zł	Polanie CD.	79 zł	**Encyklopedia PWN**	**199 zł**
Fifa '97	139 zł	Privateer II: The Darkening	150 zł	**Euro + Pro. Pack 1+2+3**	**375 zł**
Formula 1	189 zł	Settlers II	119 zł	Euro Plus+ Deutsch level 1	205 zł
Flying Corps	139 zł	Smurfy PL	110 zł	Ms Cinemania 97	139 zł
Inwestor PL	125 zł	**Speedster**	**129 zł**	Ms Encarta 97	139 zł
Jet Fighter III	149 zł	Theme Hospital	137 zł	Oksfordzka Encyklopedia Histori Świata	110 zł
Katharsis PL	**99 zł**	Tomb Raider	136 zł	Słownik Języka Polskiego PWN	135 zł

Co zyskujesz kupując u nas:

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

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLE:

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN

NINTENDO 64

ORAZ GRY I AKCESORIA NA TE PLATFORMY

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

Plany firmy Optimus Bis

Po ponad roku obecności na rynku gier komputerowych firma Optimus Bis postanowiła zdynamizować swoją działalność, ogłaszając tegoroczny plan wydawniczy. Dzialo się to 7 maja roku pańskiego 1997 w Częstochowie, w sklepie firmowym przy ulicy Kopernika 10/12.

W bieżącym roku Optimus Bis zamierza wydać ponad 70 tytułów, z czego około 10 w wersji polskiej. Znajdą się wśród nich: Quake 2 – przetarg na jego wydanie wygrała firma Activision, reprezentowana w Polsce przez Optimus Bis, doskonałe wyścigi P.O.D firmy UBI Soft, Dark Reign – strategia projektowana przez twórcę Warcrafta oraz cała seria gier strategicznych SSI z Panzer General 2 i Imperialism na czele.

Zaproszeni na otwarcie sklepu dziennikarze i klienci mogli nie tylko przetestować najnowsze tytuły (reedycja Horned Rat i premierowy w Polsce War Wind), grając na wystawionych komputerach, ale także obejrzeć pojedynek figurkowego Warhammera, a nawet zakupić figurki wraz z akcesoriami niezbędnymi do gry. Zgodnie z nową koncepcją kierownictwa firmy, sklep ten (i następne, gdy powstaną) ma być miejscem, do którego będą ściągać miłośnicy nie tylko gier komputerowych, ale także fabularnych i karcianych. Jeśli frekwencja utrzyma się na poziomie z dnia otwarcia, pomysł będzie można uznać za udany.

* * *

23 maja firma Optimus S.A. podpisała umowę z firmą Leryx LongSoft (autorzy Lwa Leona) na dystrybucję jej programów przez najbliższe 5 lat. Pierwszymi grami, które zamierza wydać Optimus S.A. będą Clash i Zabawy z Lwem Leonem (premiera 15 września br.). Na ten rok planowany jest jeszcze Micro Conflict (zapowiadany na grudzień). W przyszłym roku powinno się ukazać 6 gier (m.in. Clash 2 i Micro Conflict 2). (SH)

Smak Kuchni Włoskiej

Interesująca propozycja dla lubiących czasem coś upichcić. Dwie płytki zawierające około 100 przepisów oryginalnych włoskich potraw, bogato ilustrowanych zdjęciami i filmami. Ponadto przewodnik po włoskich specjałach, skarbnica wiedzy o rodzajach makaronów, win, kawy itp. Rodzinne strony każdego dania możemy poznać,



wybierając się na wirtualną wycieczkę po Włoszech. Autorzy zapraszają także na przegląd festiwali i świąt Italii oraz uczestniczenie w uroczystej włoskiej kolacji. Niezwykle ciekawy kąsek dla pragnących zgłębiać tajniki wiedzy kulinarnej (zarówno dla amatorów, jak i profesjonalistów). Termin: już jest. Producent: Aroma. Platforma: PC CD-ROM. (Tymoteoo)

ADAM: The Inside Story

The Inside Story to multimedialna encyklopedia anatomiczna. Program chodzi tylko pod Windows 95. Od strony graficznej prezentuje się całkiem niezle – liczne diagramy, wykresy i przekroje oraz mnóstwo animacji przedstawiających działanie poszczególnych narządów lub układów. Można sobie np. zazyczyć animację ukazującą działanie dymu papierosowego na płuca oraz serce. Podobnych filmików jest naprawdę dużo i są dosyc interesujące. Na każdej planszy lektor objaśnia, do czego służą poszczególne organy, na życzenie uczy też, jak wymawiać ich nazwy (na upartego można użyc programu do nauki angielskiego, choć przypuszczalnie nasze słownictwo zadziwi wtedy niejednego Anglika). Pod względem całości oprawy The Inside Story plasuje się mniej więcej na równi z produktami serii Dorling



Kindersley – w Polsce najbardziej popularnej ze wszystkich anglojęzycznych produktów multimedialnych. Trudno mi ocenić, jak ADAM prezentuje się od strony merytorycznej, ale mam wrażenie, że program ten wart jest polecenia. Termin: jesień 1997. Producent: Mindscape. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Sport dla wybranych

British Open Championship Golf

Wygląda na to, że zostanie przełamany monopol serii Links w dziedzinie symulacji rozgrywek golfowych. Tworzona przez Looking Glass Technologies (Flight Unlimited) oraz Eidos Interactive (Tomb Raider) gra BOCG da wielbicielom golfa możliwość wzięcia udziału w słynnych zawodach British Open. Dwa występujące w grze pola golfo-



we (Royal Troon i St. Andrews) będą przedstawione z fotorealistyczną dokładnością, dając złudzenie rzeczywistej rozgrywki. Termin: jesień 1997. Producent: Looking Glass Technologies & Eidos. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

FIFA Soccer Manager

FIFA Soccer Manager to pierwszy menedżer piłkarski w dziejach EA Sports. Oferuje możliwosc prowadzenia druzyn z Anglii, Szkocji, Niemiec, Francji oraz Włoch i zawiera bogatą paletę danych liczbowych, charakterystyk i współczynnikow. Nie zapomniano o opcji rozbudowy stadionu – przypomina się tworzenie miasta w SimCity 2000. FIFA SM to pierwsza odpowiedź Electronic Arts na ofensywę firmy Gremlin na rynku gier sportowych i na pewno nie ostatnia. Walka kolonistów zapowiada się interesująco. Termin: III kwartał 1997. Producent: EA Sports. Platforma: PC CD-ROM. (kristoff)

10 Pin Alley

Gra w kręgle nie jest u nas zbytnio popularna. Natomiast w Ameryce starsi panowie każdą wolną chwilę spędzają w kręgielniach, usiłując trafić kulką w stojące kolki. Z myślą o nich powstają kolejne programy symulujące grę w kręgle. Najnowszy tego typu nosi tytuł 10 Pin Alley i nie-



wykluczone, że będzie najlepszy w swoim gatunku. Do wyboru osiem postaci, trzy ośrodki gry, pięć opcji rozgrywki. Możliwość grania przez Internet do 30 graczy. 10 Pin Alley chodzic będzie tylko pod Windows 95. Termin: jesień 1997. Producent: ASC Games. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

Aaron vs. Ruth

Grę Aaron vs. Ruth pozwala rozegrać partyjkę palanta na ekranie naszego PC. Jak się w to gra, wiedzą chyba tylko Amerykanie. Tak czy inaczej, grafi-



ka prezentuje się dosyć ładnie, a całość wygląda na dobrze wykonaną robotę. Termin: jesień 1997. Producent: Mindscape. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Atomic Bomberman

Ta zwariowana zręcznościówka dla kilku graczy znana jest już od 1989 r. Popularna na konsolach, z czasem zawitała i na PC. Wersja obecnie wydana przez Interplay umożliwia jednoczesną zabawę do 10 graczy. W stosunku do starych wersji unowocześniono opracowanie graficzne, dodano też parę nowych elementów (m.in. power-upy w postaci min, galaretkowych bomb i innych głupawych rzeczy). Nowe urozmaicenia dostępne są w trybie enhanced. Oprocz tego można zagrac w trybie classic, w którym gra nie różni się niczym od swego pierwowzoru sprzed kilku lat. Termin: jesien 1997. Producent: Interplay. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Shanghai Double Pack

Dzięki firmie Activision wielbiciele popularnej chińskiej łamigłówki będą mieli zagwarantowaną podwójną dawkę wrażeń. Shanghai Double Pack, wydany na PC (tylko pod Windows) oraz na Maca, zawiera dwie znane już od jakiegoś czasu gry – Shanghai: Great Moments oraz Shanghai II: Dragon's Eye. Oprócz standardowych opcji dla jednego i dwóch graczy są także opcje sieciowe oraz spory pakiet animacji urozmaicających rozgrywkę. Termin: już jest. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM, Macintosh. (frogger)

Screamin' Daemons Over Europe

Pod tym tytułem kryje się nowy symulator lotniczy z czasów II wojny światowej. Gra opracowana jest przez twórców słynnego A-10 Cuba. Przed graczem dziewięć skomplikowanych misji oraz wiele maszyn (m.in. P-38, FW 190 i ME-262). Podobnie jak inne nowoczesne symulatory, gra uwzględnia takie czynniki, jak opór powietrza, grawitacja i inercja. Tym razem trzeba się będzie jednak obejść bez rakiet i celowników laserowych – wszystko zależy od Waszych zdolności. Screamin' Daemons będzie chodzić tylko pod Windows 95. Termin: już jest. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Quiver

Czy Quiver będzie w stanie zagrozić takim tytułom, jak Quake 2 czy Prey? Raczej nie. Chociaż, jak na tak niewielką grę (kilka mega), Quiver prezentuje dość wysoki poziom i oferuje dobrą zabawę. Podobnie jak w innych trójwymiarowych strzelankach, tak i tu trzeba wykończyć przeciwników na każdym poziomie. Element przemocy nie jest jednak tak podkreślony jak np. w Quake'u (tzn. krew nie spływa po ścianach, a całość jest raczej cartoonową zabawą, a nie poważnym zabijaniem). Z tych względów Quiver zadowoli raczej młodszych graczy, choć przypuszczalnie wszyscy wielbiciele strzelanin 3D chętnie rzucą okiem na tę produkcję. Termin: już jest. Producent: ESD Games. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Prey

Jest to odpowiedź firmy 3D Realms na Quake'a. W nie kończącej się wojnie między 3D Realms a ID Software przewagę uzyskuje raz jedna, a raz druga strona. Panujący w tej chwili niepodzielnie Quake, być może już wkrótce zostanie zdetronizowany. Akcja Prey toczy się w całkowicie obcym środowisku. Jako reprezentant rasy ludzkiej zostajesz porwany przez kosmitów i rzucony w wir pozornie bezcelowej walki z przedstawicielami innych ras. Twoim zadaniem (oprócz przeżycia, oczywiście) będzie rozwikłanie zagadki, dlaczego zostałeś porwany i jakie są cele Obcych. W pełni



trójwymiarowe środowisko, wysoka rozdzielczość, bardzo rozbudowane opcje sieciowe – wszystko to czyni z Preya groźnego konkurenta dla ostatniego produktu ID. Termin: jesień 1997. Producent: 3D Realms. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

CHASM: The Shadow Zone

Podczas gdy Quake panuje niepodzielnie na rynku strzelanin 3D, różne firmy stają na głowie, chcąc pobić jego sukces lub przynajmniej stworzyć porównującą mu grę. Efekty tych prób są różne, przeważnie niezbyt udane. Jedną z gier mających stanąć w szranki z Quake'iem jest właśnie CHASM. W odróżnieniu jednak od Kwaka, ma ona być przeznaczona głównie do trybu single player. Nacisk będzie położony przede wszystkim na rożne zagadki, a nie na samo strzelanie (którego mimo wszystko nie zabraknie, nie bójcie się!). Sama oprawa graficzna sprawia dość przyjemne wrażenie, a gra, co jest dosyć ważne, chodzi przyzwoicie już na Pentium 120 z przeciętną kartą graficzną. Termin: jesień 1997. Producent: Megamedia Corporation. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Quake 2

Prace nad kontynuacją najlepszej do tej pory trójwymiarowej strzelanki nabierają tempa. Nowości w grze będzie bardzo dużo, o wiele więcej niż oferował Doom II w porównaniu do swego poprzednika. Wszystkie potwory zostały przemodelowane i wyposażone w nowe algorytmy sztucznej inteligencji, dzięki czemu niektóre z nich potrafią na przykład uchylać się przed rakietami. Mogą też podążać za graczem przez cały poziom, nie gubiąc drogi.



Dostępny arsenał także nie przypomina dobrze już znanego zestawu. Do rąk gracza trafi kilka rodzajów min, strzelba laserowa, a także znany z filmu „Eraser" Railgun – najpotężniejsza broń w grze. Ciekawostką jest ponowne zaimplementowanie funkcji „use".

Czas akcji to bliżej nieokreślona przyszłość. Zamiast w średniowiecznych zamczyskach, walka o przetrwanie toczyć się będzie w wojskowych bazach. Firma ID zrezygnowała też z jakiejkolwiek symboliki religijnej (słynne tekstury ukrzyżowanego Jezusa).

Quake 2 zapowiada się na zdecydowanie najlepszą strzelankę tego roku, czym ma jej pomóc bardzo rozbudowany tryb single player (dwa razy większe poziomy). Wymagania nieco wzrosły: minimum to P90 i 16 MB RAM. Gra nie będzie miała wersji DOS-owej. Termin: zima 1997. Producent: ID Software. Dystrybutor: Optimus Bis. Platforma: PC CD-ROM. (RooS)



Mars wzięty

Widoczny na zdjęciu pojazd Sojourner, eksplorujący obecnie powierzchnię Marsa, sterowany jest przy użyciu komputerów Silicon Graphics. Tworzą one obraz otoczenia na podstawie nadesłanych przez sondę zdjęć i symulują drogę pojazdu do wybranego punktu, zanim kierujący pojazdem wyda rozkaz „naprzód". W ten sposób symulatory dotarły na Marsa! (ws)



LASER 1 S.C.
25-518 KIELCE, ul Warszawska 31/33





BEZPOŚREDNI IMPORTER OFERUJE:
OBUDOWY, KLAWIATURY, KARTY DŹWIĘKOWE

DZIAŁ HANDLOWY: tel: (0-41) 368 13 99 w. 15, (0-41) 344 85 58 w. 15
fax: (0-41) 368 02 23, (0-41) 368 13 99, GSM: 0602 267 156, www.kie.top.pl/users/laser1
ODDZIAŁ KATOWICE: UL. G. Zapolskiej 21, tel./fax: (0-32) 152 37 31

ACE VENTURA
PSI DETEKTYW



Gdy oglądam w filmach Jima Carreya, budzą się we mnie dziwne uczucia, coś jakby żałość. Biedny ten pan, myślę sobie, chory jakiś czy co? Byłem przekonany, że gra, w której godzinami trzeba oglądać jego podobiznę, będzie równie beznadziejna jak kreowane przez niego role, ale - o dziwo - tak nie jest. Animowany Ace, mimo niekwestionowanego podobieństwa do oryginału, nie denerwuje. Ruchy, mimika i sposób mówienia - nienaturalne dla człowieka - w kreskówce wcale nie rażą, ale śmieszą i bawią. Duży wpływ na korzystny odbiór postaci ma też doskonała jakość polskiej wersji gry.

To wspaniałe, że na naszym rynku pojawia się coraz więcej przygodówek w polskiej wersji - to najbardziej cieszy graczy. Czy jednak - poza nienaganną polszczyzną - Ace zwraca czymś na siebie uwagę? O tak! W tej grze aktorzy dali z siebie znacznie więcej niż w Budzie Tuckerze, jedynym porównywalnym tytule dostępnym obecnie na rynku. Dubbing do Ace jest pełen ekspresji i dynamiki, a przekład tekstu bardzo udany. Tłumacz wykonał fachowo swoją robotę, wszystkie dowcipy są doskonale przetłumaczone.

Gra Ace Ventura powstała na kanwie filmu o tym samym tytule. Tym razem Ace spieszy z pomocą rasie Husky. Takim ślicznym psom, używanym przez Eskimosów do ciągnięcia sań. Ktoś przyczynił się do ich zniknięcia. Kim jest ten krzywdziciel zwierząt? Gdzie go znaleźć i jak złapać? Tego może się dowiedzieć tylko Ace Ventura - Psi Detektyw. Twarz idioty, spojrzenie wariata, głos eunucha, fryzura a la Elvis, pstrokate ubranie, koszula w kolorze Yellow Bahama, no i przesadnie muskularne ciało - to cały on. Detektyw w towarzystwie sympatycznego, psotnego małpiszona Spike'a, po tymczasowym uregulowaniu rachunków z właścicielem wynajmowanego mieszkania, wyrusza na spotkanie szalonej przygody.

W tej grze nie można zginąć, jeśli coś się nie uda - trudno, trzeba próbować przejść dany fragment aż do skutku. Ace będzie podróżować po krainie wiecznych lodów - w świecie Eskimosów. Lecz zanim się tam dostanie, unieszkodliwi groźnego tępiciela morskiej flory i fauny, rozbijającego się Nautiliusem kapitana Jacquisa, za co wdzięczne mu będą uwolnione z więzienia na wyspie Wulkanii wieloryby. Potem przyjdzie czas na rozwiązanie zagadki zniknięcia psów.



Zabawa jest tym bardziej zwariowana, ze wzbogacono ją o elementy wymagające od gracza refleksu. Wątki zręcznościowe w przygodówkach to nie nowość, ale zazwyczaj przybierały inną niż tutaj postać. Nasz detektyw będzie omijał w podmorskich głębinach zarośnięte głonami metalowe elementy albo śledził na ekranie radaru małego wieloryba. innym razem będzie musiał przeskakiwać po grzbietach pływających tam i z powrotem wielorybów, aby przedostać się na przeciwległy brzeg. Cała zabawa jest niezwykle łatwa, a radości niesie tyle co... Pamiętacie jeszcze z automatów taką skaczącą żabkę, przemykającą między autobusami? Nazywała się Frogger...

Poza tym Ace Ventura jest standardową przygodówką - klikamy sobie myszką, a wszystko dzieje się samo. Wyciąganych zza pazuchy Ace'a przedmiotów trzeba tylko, wysilając odrobinę mózgownicę, umiejętnie używać. Nie należy próbować wszystkiego na wszystkim - to strata czasu. Zagadki są bardzo logiczne, chodź czasem wymagają nieszablonowego myślenia (np. użycie jako źródła zasilania elektrycznych węgorzy). Nie trzeba przemierzać hektarów przestrzeni, szukać przedmiotów i zastanawiać się, co zrobić. Rzeczy nie ma za wiele, wykorzystane znikają w następnej lokacji, no i wszystkie (te zza pazuchy) są do czegoś potrzebne. Łatwo się nimi posługiwać i łatwo je znaleźć. Puzzle też się znajdą. Nie są trudne, trzeba m.in. ułożyć mapę pokazującą drogę do uwięzionych wielorybów i totem w wiosce Eskimosów. Obsługa gry jest bardzo przyjemna i łatwa. Stworzona dla młodych i starych, pozwala skupić się na zabawie.





Zabrzmi to nieco infantylnie, ale gra się bardzo fajnie. Ace Ventura ma taki dziecinno-zabawowy charakter. Nic nie dzieje się na poważnie (poza ratowaniem zwierzaków), akcja pełna jest humoru, który okazuje się najlepszą bronią przeciwko złym ludziom. Odwiedzamy ciekawe miejsca, poznajemy zabawne postacie, słuchamy komicznych dialogów - zaśmiewając się w głos. Nastrój ten potęguje bardzo ładna, cartoonowa grafika, oglądana w trybie SVGA i animacje, które - jak w przygodówkach często bywa - niczym się właściwie od gry nie różnią. Nie wiem, dlaczego w Ace Ventura zabrakło muzyki.



The 7th Level 1997
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 85%
Dźwięk: 90%

Ogółem: 89%

Wymagania sprzętowe: DX2/66 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM 2×, Windows 3.1 /Windows 95





Są co prawda sample w tle, uświadamiające nam np., że właśnie jesteśmy na pokładzie łodzi podwodnej, a także dżingle, ale kilka melodii na pewno uatrakcyjniłoby grę.

Czy w tej grze są jakieś błędy, chociaż malusie, żeby się odrobinę popastwić? Ja nie znalazłem żadnych godnych uwagi. Jest oczywiście kilka drobiazgów, ale to margines marginesu. Tak, wiem. Mnie to też zdziwiło. Przygodówka bez niedoróbek? Nie może być! A jednak!

Hmmmmm. Co tu jeszcze dodać? Myślę, że wypada mi tylko wyrazić zachęcić Was do spotkania z Ace'em. Wszystko zrozumiecie, bo gra jest po polsku. Zagadki Was nie znużą, ani puzzle. Nie zabraknie dobrego humoru – czeka na Was spory kontener wypełniony po brzegi uśmiechami i radością. Jednym słowem – grać, nie umierać.

TYMOTEOO

PS Może to głupio narażać moją i tak nadwątloną psychikę, ale postanowiłem dać Carrey'owi jeszcze jedną szansę. Obejrzę jego nowy film. Jeżeli w następnym numerze nie ukaże się żaden mój tekst, będzie to oznaczać... Zresztą, sami wiecie.

Ace Ventura – Psi Detektyw

Dystrybucja: CD Projekt



WAKACYJNE SZALEŃSTWO!

SUPER OFERTA - NIEWIARYGODNIE TANIO!

tylko do ostatniego dnia wakacji – UWAGA! ilość ograniczona



SOULTRAP

Zanurz się w fascynujący świat 3D. Bohaterem tej oryginalnej gry jest Malcolm. Jest to facet, któremu do szczęścia nic nie jest potrzebne. Jego życie jest pełne sukcesów i pieniędzy. Jedyny jego problem to nocne koszmary, a sposobem na pozbycie się ich jest zmierzenie się z własną, chorą wyobraźnią. Żadna gra nie usiłowała Ci tak realistycznie, co ta jest jak wysokość. SOULTRAP to znakomita wędrówka przez 11 zróżnicowanych poziomów, w których będziesz musiał wykazać się nie tylko zręcznością, lecz również pewną dozą inteligencji. Mnóstwo zagadek i potworów z nocnych koszmarów czyhających na chwile Twojej słabości sprawi że SOULTRAP wciągnie Cię bez granic.



G-NOME

Na planecie RUHELEN, w systemie gwiezdnym OMICRON RETICULI, panuje wojna totalna. Teraz, gdy do dyspozycji masz 60 barowego WALCERA (bracącego machinę przyszłości), nic nie stoi Ci na drodze. Dla przeciwników masz rakiety i działa laserowe. Dysponując najnowszą technologią, możesz nieźle zaszleszczać w nieograniczonych zasięgu i ilości. Niewątpliwie G-NOME to najbardziej realistyczny symulator bojowy ostatnich lat. Wspaniałe grafiki, doskonałe efekty dźwiękowe no i nowatorskie opcje wielki pozytywy powodują, że gra ta może stać się prawdziwym hitem.



TIMELAPSE

TIMELAPSE to świat starożytnych cywilizacji i ich wiążących niedokrytych tajemnic. Wśród nich to największa - Atlantyda. Do dziś nie wiemy co stało się z tą kulturą. Każdy z nas chciałby rozwiązać tą pasjonującą zagadkę. Jak to zrobić? Być przeszłość! Wyzwaniu zmierzy się TIMELAPSE i otworzyć bramy czasu. Przygoda czeka o zadanie nie są łatwe. Będziesz musiał odwiedzić egipskie świątynie, kultowe miejsca Majów, zaginioną Atlantydę i wiele innych mitycznych miejsc naszego globu. Fabuła gry nie wiele wyłoków zaskoczonych i niezbyt jest wiele zaskakuje.



TITANIC

Jako brytyjski agent specjalny, wyposażony w sprzęt rodem z XX wieku, rozwiązujesz tajemnicze zagadki, musisz stoczyć pojedynek z czasem. Titanic to płynący kolos. Uznany był przez swych konstruktorów za niezatapialny. Jak się jednak okazało, jego pierwszy rejs był jednocześnie ostatnim. Statek rozbił się o górę lodową, tak przynajmniej głosi najbardziej popularna wersja. Istnieją przypuszczenia, a nawet dowody, że zatopienie statku było dziełem/em zorganizowanego. Do Ciebie należy zmiana biegu historii i uratowanie setek istnień ludzkich. Musisz jednak pamiętać o jednym. Czas nieubłaganie dąży do pamiętnego i tragicznego dnia, dnia zagłady Titanica.



CODE RED - ekwizytowa pozycja w kolekcji każdego miłośnika RED ALERT

Zestaw dodatków do świetnego hitu RED ALERT zawiera 200 nowych misji w wersjach Single Player i Multi Player oraz cały wachlarz porad, wskazówek i oficjum. Wyposażony jest w przyjemny i efektywny interfejs użytkownika.



NEW BEAT TRANCEMISSION

Najlepszy program do tworzenia muzyki jaki kiedykolwiek powstał. Dzięki NEW BEAT TRANCEMISSION nawet zagorzały laik ma szansę zostać gwiazdą dyskoteki. Efekty pracy z tym programem można porównać do utworów "Prodigy" czy "Chemical Brothers". Pytasz co decyduje o klasie NEW BEAT TRANCEMISSION? Ponad 250 różnego rodzaju instrumentów i samplu, 20 niezależnych kanałów, zaawansowane edytory muzyczne i setki dźwięków, a przede wszystkim bardzo przyjazny - intuicyjny interfejs użytkownika.



LET`S DRAW

LET`S DRAW to pierwszy profesjonalny program do tworzenia kreskówek. Ta śmieszna grafiki umilają nam czas od wieków. Teraz i ty możesz zmienić w dowolny sposób zdjęcia kolegi osoby. Program umożliwia obsługę plików graficznych zachowanego w formacie BMP. Ponadto posiada gotowe zestawy elementów wykorzystywanych w kreskówce, między innymi zarysy postaci, tworzy i fryzur. Szablony dokumentów, dołączone do LET`S DRAW, umożliwiają wykonanie plakatów, wizytówek, nagłówków dokumentów, papeterii czy kalendarzy.



TACTICAL OPERATIONS

Kolejny zestaw poziomów do gier: Commandos&Conquer, Red Alert i Warcraft II. CDROM zawiera ponad 1000 nowych misji. Doskonałe efekty graficzne i dźwiękowe sprawiają, że bitwy stają się bardziej realne niż kiedykolwiek.

Jeżeli zakupisz co najmniej 2 programy, dodatkowo otrzymasz program niespodziankę (wartą ponad 70,00zł)

JAK SKŁADAĆ ZAMÓWIENIE ??????



Pod numerm faxu: 062/34 78 13
Telefonicznie: 062/ 34-88-90 w. 112
Listownie na adres: TECHLAND
63-405 Sieroszewice. Parczew 105

TECHLAND



THEATRE OF PAIN

Fabuła gry (jak na klasyczną bijatykę przystało) zachwyca swoją... prostotą, że nie użyję dosadniejszych określeń. Banda zabijaków zbiera się z jakiegoś ważnego powodu i morduje nawzajem, a najlepszy z nich w nagrodę zmierzy się z tajemniczym Lordem Warriorem Liktorem (już samo brzmienie tego wymyślnego imienia powinno budzić przerażenie i siać popłoch – omal nie umarłem ze śmiechu jeszcze przed rozpoczęciem walki). Oczywiście, w bijatyce historyjka nie ma żadnego znaczenia (chyba że ktoś chce na jej podstawie wyprodukować film), więc – podworowawszy sobie odrobinę – przechodzę do omówienia innych, bardziej interesujących elementów gry.



Theatre of Pain to dwuwymiarowa bijatyka, w której wybiera się jedną z 8 renderowanych postaci. Każda reprezentuje odmienne umiejętności i styl walki. Obie cechy są kreowane przez dość różnorodną i bogatą gamę ciosów specjalnych oraz kombosów. Przy zadawaniu oponentom bólu nasi wojownicy pomagają sobie różnego rodzaju bronią. W trakcie walki z gwizdem tną powietrze klingi noży, mieczy, trójzębów, szabel, na głowy przeciwników spadają razy zadawane młotami, toporami i łańcuchami. Całe to żelastwo ma jedną, ostatnio rzadko spotykaną w bijatykach cechę – jest funkcjonalne (inna sprawa, że bijatyk na PC jest ostatnio tyle, co kot napłakał). Nikt nie macha lekko jak piórkiem dwumetrowym mieczem, ani nie krzyżuje delikatnej szpady z ciężkim ostrzem szabli itp. Po pokonaniu standardowych zawodników przychodzi pora na zmierzenie się z czterema ukrytymi: człowiekiem-bykiem, humanoidalnym tygrysem, genetycznie pokręconym demonem (czego ci producenci nie wymyślą), no i, oczywiście, ze straszliwym Liktorem :).







Każda postać jest wyrenderowana w najdrobniejszych szczegółach, doskonale widocznych także w trakcie gry (oczywiście w hi-res). Animacja wojowników jest bardzo płynna, widać dokładnie każdy zadawany cios – można w ten sposób łatwo ocenić, jaki ma zasięg i kiedy go używać. Walka odbywa się na nieźle zaprojektowanych i wykonanych arenach. Tła niezbyt zachwycające, niemniej jednak złego słowa nie można o nich powiedzieć. Utrzymane są w tonacji stalowo-szarej. Oczywiście, nie znaczy to, że nie ma tam kolorów – po prostu, duże nagromadzenie elementów metalowych nadaje im techniczny charakter.





Odgłosy walki są bardzo zbliżone do naturalnych i wykonane z należytą starannością, a sample brzmią czysto. Nie przesadzono z udziwnieniem głosów postaci. Niezwykle wiernie zostały oddane dźwięki towarzyszące posługiwaniu się bronią białą. Dla każdej z aren przewidziany jest trafnie dobrany osobny podkład muzyczny. Utworów z płytki słuchałem z ogromną przyjemnością.

W Theatre of Pain grało mi się całkiem nieźle. Odrobinę sprawiła mi obsługa gry – 10 klawiszy (6 uderzeń i kierunki), ale po jakimś czasie przywykłem. Każdy zawodnik wymaga sporo wyczucia, ale poświęcony mu czas wynagradza efektownymi ciosami powodującymi u przeciwnika niewielkie, ale zawsze jakieś, fontanny krwi.

Jest to propozycja dla ludzi preferujących realizm w nierealnym z natury rzeczy świecie gier komputerowych, lubiących płynną animację i szybką walkę, z dużą liczbą naprawdę dynamicznych skoków, ciosów specjalnych i kombosów. Natomiast wszystkich, którzy wolą bijatyki nieco spokojniejsze, zapraszam do przeczytania recenzji na sąsiedniej stronie.

TYMOTELLI DE FIGHTER

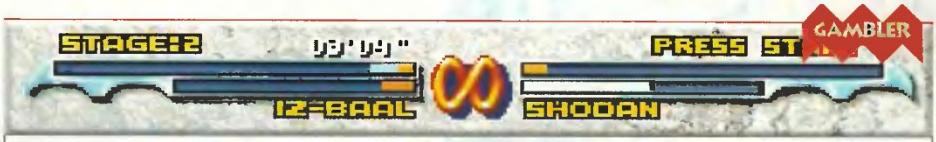




THEATRE OF PAIN KONTRA TIME WARRIORS

Wojownik ze [illegible] zwycięży w pojedynku?

Mirage Technologies Ltd. 1997
Bijatyka
PC CD-ROM
Grafika: 79%
Dźwięk: 87%
Ogółem: 79%
Wymagania sprzętowe: 486DX2/66 MHz, 8 MB RAM, CD-ROM 2×



TIME WARRIORS





Technika idzie naprzód. Jeszcze niedawno patrzyłem na DX4 100 MHz jak na supermaszynę. Teraz mam P166 i uważam, że to zbyt wolny procesor. Zaś producenci gier mają w domach chyba Pentiumy Pro i myślą o nich to samo, co ja o swoim, bo wydają gry wymagające coraz mocniejszych maszyn (choć często nie dorównujące skromniejszej konkurencji).

Tak właśnie jest z grą Time Warriors. Jeżeli na moim PC uzyskane w wyższej rozdzielczości zadowalającej płynności grafiki jest niemożliwe (mimo wyłącze-



Silmarils 1997
Bijatyka
PC CD-ROM
Grafika: 90%
Dźwięk: 70%
Ogółem: 55%
Wymagania sprzętowe:P90, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, SVGA

nia wszystkich szczegółów), to świadczy bardzo źle o engine'ie gry. Jeżeli ktoś, korzystając z posuchy na rynku bijatyk, myśli, że uda mu się sprzedać tytuł działający dynamicznie tylko kosztem radykalnych cięć w liczbie wyświetlanych klatek, to się grubo myli. Nikt nie będzie chciał grać w bijatykę, w której nie da się dokładnie zobaczyć, jaki cios wykonał zawodnik (obserwujący Time Warriors na Gambleriadzie już po kilku minutach mieli krzywe miny). Jest szansa, że Time Warriors działa w pełni płynnie z dopalaczem 3dfx (obsługuje też Mystique i ATI 3D Rage II). Wtedy może nabiera innych walorów, ale to marna pociecha – dla większości graczy porządny dopalacz grafikl 3D jest poza zasięgiem finansowym (kosztuje prawie tyle co dobra konsola).

Trzeba jednak przyznać, że gra wygląda bajecznie. Pojedynki odbywają się na prześlicznych arenach. Krajobrazy są bardzo kolorowe. Podłogi i przedmioty otaczające kolisty ring wykonano naprawdę rewelacyjnie. Trójwymiarowe areny pozwalają zawodnikom poruszać się we wszystkich kierunkach (jak w Toshindenie). Gdy podczas walki ktoś wypadnie z ringu, może np. utonąć w bagnie, falującym dookoła pola walki. Nie da się zaprzeczyć, że



takich widoków w bijatykach na PC jeszcze nie było. Pod tym względem producenci znokautowali konkurencję.

Bohaterowie są bardzo ładnie wykonani. Trójwymiarowe bryły okryto ciekawie wyglądającymi teksturami, co dało naprawdę dobry efekt. Jednak z samą animacją jest już znacznie gorzej. Zawodnicy poruszają się bardzo sztywno (już więcej wdzięku przy chodzeniu mają pędzone na koksie gumbasy z mojego osiedla). Niektóre ciosy są koszmarne. Yrwen, na przykład, okłada przeciwników miecz em ważącym na pewno więcej niż on sam. I to jeszcze jest do zniesienia. Jednak, gdy zaczyna nim kręcić młynca wygląda, jakby miał obrotowy nadgarstek niczym plastikowy żołnierz z serii Action Man.

Do wyboru 8 zawodników, są też postacie ukryte. Ciosów specjalnych, magicznych i kombosów, jak to w bijatykach, nie brakuje. Walka jest nawet interesująca, tyle że często gracz nie jest w stanie zauważyć, co się dzieje. To męczy i zniechęca. Postacie hałasują podczas zmagań, wykorzystując dopracowane sample. W tle przygrywa im muzyka z kompaktu. Średnia, jakoś nie przypadła mi do gustu. Ciekawostka – menu gry jest spolszczone.

Time Warriors jest grą bardzo ładną, ale niestety, nie ma charakteru. Nie wciąga. Po jednokrotnym przejściu nie miałem ochoty do niej wracać (MK3 czy VF dla PC przechodziłem dziesiątki razy). Szkoda że tak jest, bo już od kilku miesięcy czekam na porządną, trójwymiarową bijatykę. Miałem nadzieję, że będzie nią Time Warriors.

TYMOTELLI DE FIGHTER



Time Warriors
Dystrybucja: Mirage



COMMAND & CONQUER: RED ALERT
COUNTERSTRIKE

Były Covert Operations do C&C, więc i do Red Alert, w ramach akcji „odcinania kuponów", wydano dodatkowe misje: Counterstrike. Oczekiwałem tego dodatku, mając w pamięci minimalne innowacje w Covert Operations. Okazało się, że i tym razem Westwood nie wysilił się bardziej niż to było konieczne do stworzenia produktu, który się dobrze sprzeda.

Jakie są nowiaki w Counterstrike? Po pierwsze – 16 nowych misji. Po drugie – tajna, 5-etapowa kampania The Giant Ants, w której walczymy z wielkimi mrówkami. Sposób wejścia w kampanię podany jest... alfabetem Morse'a na karcie dołączonej do pudełka z grą. Sama kampania nie jest łatwa, walka z mrówkami rządzi się zupełnie innymi prawami. Kolejna nowość – 8 specjalnie stworzonych ścieżek muzycznych, które można też odsłuchać w formacie audio. Niestety, nie udostępniono w ten sposób poprzednich tracków... Dalej – 100 map dla trybu multiplayer. Ciekawe i dobrze zaprojektowane. Mamy też Desktop Themes dla Windows 95: animowane kursory, odgłosy, bitmapy. Pomysł dobry, ale wykonanie takie sobie (dlaczego nie ma pokrzykiwań Tanyi?! Dlaczego nie ma np. animacji wybuchu atomowego jako kursora?!). W każdym razie, u mnie w Windows niepodzielnie rządzą dalej Beavis & Butt-Head, huh, huh. Na koniec mamy też najnowszą wersję oprogramowania do grania w Red Alert w Internecie. Aha, są jeszcze dwa półminutowe telewizyjne spoty reklamowe RA, którymi epatowano Amerykę...

Skupmy się na nowych misjach – po 8 dla każdej ze stron, przy czym misje Aliantów są pogrupowane w 3 minikampanie. W przeciwieństwie do ultratrudnego Covert Operations, niektóre scenariusze są banalnie proste. Dwie misje Sowietów udało mi się skończyć za pierwszym podejściem i to każdą w 15 minut! Oczywiście, są też bardzo trudne zadania.

Nowe misje są doskonale zaprojektowane. Znakomite mapy terenu, ciekawe ustawienia taktyczne. Widać wyraźnie rękę projektantów Westwood, których dzieła mogą tylko nieudolnie kopiować autorzy rozmaitych półlegalnych dodatków w rodzaju Are You Ready & Alert.

Oczywiście, w grze pojawiają się też nowe jednostki i to w liczbie większej niż w Covert Operations. Mamy więc czołgi Tesli (wyglądają jak Radar Jammers), łodzie podwodne strzelające głowicami atomowymi, MiG-i zrzucające bomby atomowe. Pojawia się gen. Stavros, ten sam, który w zakończeniu RA w samarytańskim geście pomocy wepchnął w usta przygniecionemu Józefowi Stalinowi chusteczkę do nosa. W misjach alianckich ewakuujemy Stavrosa, w misjach sowieckich – ścigamy go. Jako nasz przeciwnik pojawi się też szpieg, radośnie pokrzykujący głosem komandosa z pierwszego C&C („I've got a present for ya!"). Jest też misja, w której na skutek zaburzeń pracy chronosfery nastąpiło zupełne pomieszanie właściwości jednostek: cen, czasu budowy, siły ognia. Ciężki czołg zachowuje się jak czołg Tesli, lekki czołg Aliantów – jak ciężki czołg, rakiety V2 strzelają... głowicami atomowymi. To, co dzieje się w tej misji, skomentuję angielskim: „overkill".

Wspomnę jeszcze o Radzieckim Żołnierzu Wołkowie i jego psie Czickoju. Otóż Wołkow strzela z celnością Tanyi, ale granatami (rozwala czołg w 6 strzałach...) i jest niemal niezniszczalny (załatwia 6 bunkrów z rzędu – podbiega do nich i wysadza w powietrze, nie przejmując się ostrzałem). Zaś Czickoj skacze 10 razy dalej niż zwykły pies, a góry nie są dla niego zadrą, przeszkodą... Ten zgrany duet spotyka na swej drodze Tanyę i zabija ją w ciągu kilku sekund. Śliczna misja!

Autorzy Kontruderzenia zachowali się jak sknery. Dali materiał najlepszej jakości, ale... za mało i za łatwy. Szkoda też, że wszystkie nowinki w grze powstały na zasadzie: „weźmiemy wygląd tego oddziału i dołożymy efekty tamtego". Właściwie jedyne, stworzone specjalnie na potrzeby Counterstrike elementy to 10-sekundowa animacja na początku kompanii z mrówkami oraz wspomniane 8 audiotracków. Ostatecznie polecam Counterstrike tylko tym, którzy bez Red Alert spać nie mogą – to dużo lepszy zestaw niż wszystkie półlegalne dodatki razem wzięte. Natomiast zwykli gracze nie znajdą tam nic, co byłoby konieczne do obejrzenia.

ALEX



Czołg Tesla w akcji.



Tanya nie ma szans. Radziecki Żołnierz Wołkow i jego wierny pies Czickoj już za chwilę pokażą jej, kto tu rządzi.



Z OSTATNIEJ chwili: Stavros, ewakuowany przez farsę, ucieka przed sowiecką atakiem

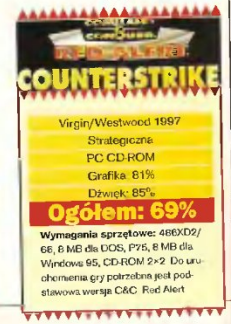


Fragment telewizyjnej reklamówki Red Alert.

Intro do ubarwionej kampanii The Giant Ants

C&C: Red Alert – Counterstrike

Dystrybucja: IFS CG



Virgin/Westwood 1997
Strategiczne
PC CD-ROM
Grafika: 81%
Dźwięk: 85%

Ogółem: 69%

Wymagania sprzętowe: 486DX2/66, 8 MB dla DOS, P75, 8 MB dla Windows 95, CD-ROM 2×2. Do uruchomienia gry potrzebna jest podstawowa wersja C&C: Red Alert

Heroes of Might & Magic 2:
The Price of Loyalty
Dystrybucja: Mirage

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2: THE PRICE OF LOYALTY





Synergia zasobów i artefaktów

HoM&M 2 - Price of Loyalty, czyli Cena lojalności. Co prawda nie wierzę, aby ktoś mógł jeszcze nie słyszeć o HoM&M 2, wypada jednak krótko przypomnieć, co to za gra. Otóż jest to gra strategiczna (podział na tury), w której sterujemy armiami dowodzonymi przez bohaterów (charakterystyki jak w role-playing game), rozbudowujemy miasta (sześć rodzajów, w każdym kilkanaście gmachów), zbieramy cenne kruszce oraz artefakty. Zwycięstwo, w zależności od scenariusza, może polegać na wybiciu wrogów, zabiciu konkretnego przeciwnika, zdobyciu potrzebnego artefaktu, zebraniu określonej sumy pieniędzy.



Ten scenariusz bezpośrednio inspirowany Diablo

Na kontynuacje dwóch aktualnych przebojów, czyli Diablo i Heroes of Might & Magic 2, czekałem z niecierpliwością. Niestety, tylko New World Computing okazał się firmą dbającą o klienta i przedstawił zestaw nowych scenariuszy i kampanii do



Co się zmieniło? Po pierwsze, wprowadzono nowy budynek dla biednego nekromanty, który nie mógł sobie wybudować tawerny w mieście. Teraz może tam powstać ołtarz, a dzięki niemu rosną zdolności nekromanty (prowadzonego przez mającego ołtarz gracza) do przemiany zabitych wrogów w szkielety. Po drugie, stworzono możliwość wynajmowania żywiołaków (reprezentantów czterech żywiołów: woda, ogień, powietrze, ziemia), czego można dokonać w specjalnych, bardzo ładnie wyglądających budynkach. Można również wynajmować duchy oraz uwolnić z więzienia bohatera, który z wdzięczności przyłączy się do naszej armii. Po trzecie, wprowadzono budowle nazywające się Hut of Magi i Eye of Magi, które pozwalają obejrzeć części zakrytej jeszcze mapy. Po czwarte, w oceanach i morzach pojawiły się nowe istoty – rusałki oraz syreny. Po piąte, i chyba najważniejsze, istnieje możliwość ustawiania zapór, przez które przepuszcza jedynie losowo generowane hasło. Aby odnaleźć hasło, należy odwiedzić specjalny namiot. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że zarówno zapory, jak i namioty są w sześciu kolorach i np. czerwony namiot podaje tylko hasło do czerwonej bramy.

Oprócz wyżej wymienionych zmian twórcy wprowadzili również kilkanaście nowych portretów bohaterów, a także kilkanaście interesujących artefaktów. Szczególnie ciekawe są trzy przedmioty (hełm, zbroja i miecz Andurana) – zebrane przez jednego bohatera zamieniają się w jeden artefakt – dodają także maksymalne morale i szczęście oraz wpisują czar Town Portal do Księgi Czarów.

W Price of Loyalty dochodzi 20 nowych map oraz dwie długie kampanie i dwie minikampanie składające się z trzech, czterech scenariuszy. Niestety, nie wszystkie mapy miały prawo znaleźć się na krążku wykonanym przez profesjonalistów. Scenariusz, który da się ukończyć w ciągu tygodnia czasu gry, możemy uznać za poroniony pomysł, bo taką mapkę każdy gracz jest w stanie przygotować samodzielnie w godzinę. Od autorów oczekujemy czegoś naprawdę ekstra: przemyślanego i sprawnie zrealizowanego. W końcu New World Computing ma zawodowych scenarzystów oraz beta-testerów, więc firma powinna przygotowywać mapy bijące na głowę dzieła amatorów. Tu, szczerze mówiąc, nie odnoszę takiego wrażenia. W niewielkim tylko stopniu wykorzystano tak cudowny pomysł, jakim są tzw. events – pozwalają na stworzenie z HoM&M 2 wręcz gry przygodowej! Jednak, aby nie popadać w skrajność, trzeba przyznać, że kampanie są o wiele bardziej interesujące od tych z wersji podstawowej. I dużo trudniejsze! Czasem niewykonanie na czas pewnego zadania powoduje, że przegrywamy wojnę, zanim na dobre ją rozpoczęliśmy.

Price of Loyalty udowodnił, że autorzy z New World Computing naprawdę polubili swoją grę. I bardzo dobrze. Doskonale to rokuje trzeciej części HoM&M, do której będzie przecież można wprowadzić mnóstwo nowych opcji, nie niszcząc atmosfery pierwowzoru. Na koniec ostrzegam tylko przed jednym: mapy przygotowane za pomocą nowego edytora i wykorzystujące nowe opcje nie będą zgodne z wersją podstawową!

JACEK PIEKARA





TEST DRIVE: OFF-ROAD



Dawno, dawno temu wielkie sukcesy odnosiła seria wyścigów Test Drive firmy Accolade. Ostatnia gra z tej serii ukazała się pod koniec lat 80.

Z pewnym zdziwieniem przyjąłem więc pojawienie się po tak długiej przerwie kolejnego produktu o znajomo brzmiącej nazwie. Na dodatek spodziewałem się ostatecznego zerwania z wytyczonymi ścieżkami i całkowitego szaleństwa jazdy po bezdrożach.

Z tymi bezdrożami to pewna przesada – trudno przecież wyobrazić sobie wyścig bez wyznaczonej trasy. Zawodnikom pozostawiono jednak sporą swobodę manewru. Aby ukończyć wyścig, należy spełnić trzy warunki – wystartować, dojechać do mety oraz zaliczyć po drodze wszystkie punkty kontrolne. Można tego



dokonać w sposób tradycyjny, trzymając się wyznaczonego toru. Można także pobawić się w małego odkrywcę i zjechać nieco na pobocze w poszukiwaniu odpowiednich skrótów. Muszę przyznać, że owa „nieliniowość" trasy robi naprawdę duże wrażenie. Na przykład taka sytuacja: jedziesz sobie spokojnie po torze, przed Tobą żywego ducha. Spoglądasz na wskaźnik zajmowanego miejsca. Jak to, jesteś ostatni? Dojeżdżasz do zakrętu. W tym momencie z bocznej dróżki wypada trójka Twoich przeciwników, zaciekle walcząc o pierwsze miejsce. Pełne zaskoczenie.

Nie jest to jednak tak proste, jak mogłoby się wydawać. Rzeźba terenu, może poza kilkoma prawie pustynnymi trasami, jest dość urozmaicona i zawiera mnóstwo pomników przyrody martwej oraz ożywionej (o dziełach speców od inżynierii drogowej nie wspominając). Należy więc uważać, aby nie znaleźć się w sytuacji, w której nie można wrócić na tor w celu zaliczenia kolejnego punktu kontrolnego.

Tak mniej więcej wygląda istota gry. Teraz pora na przedstawienie głównych bohaterów.

Do dyspozycji mamy cztery owoce brytyjsko–amerykańskiej myśli twórczej: Land Rover Defender 90, Jeep Wrangler, Chevrolet Z71 oraz Hummer. Trudno o bardziej doborowe towarzystwo. Wypróbować te zabawki można na 12 różnych torach w trzech scenariuszach: na wiejskiej drodze, na dalekiej i śnieżnej północy oraz na pustynniejącym stepie.

Poszaleć można na trzy sposoby. Przede wszystkim, biorąc udział w klasycznym wyścigu. Wybieramy markę wozu, a następnie zmagamy się z przeciwnikami w systemie pucharowym. Za zajęcie kolejnych miejsc dostajemy odpowiednią liczbę punktów. Kto zajmie pierwsze miejsce w tabeli po sześciu rajdach – wygrywa. W



nagrodę otrzymuje dostęp do kolejnej serii rozgrywek oraz do nowego toru w opcji treningowej. W opcji tej na początku jest dostępnych tylko sześć tras. Przed rozpoczęciem kolejnych mistrzostw zawsze warto tam zajrzeć i zapoznać się z warunkami panującymi w nowej okolicy.

Natomiast trzeci tryb to rajdy rozgrywane wśród samochodów tej samej marki. Tutaj już nikt nie będzie mógł się tłumaczyć z przegranej argumentacją, że przeciwnik miał wóz szybszy czy też łatwiejszy w prowadzeniu. Nagrodą jest możliwość stawienia czoła trasie za kierownicą kilku bonusowych samochodów.

Siadając do TDOR można się przekonać, na czym polega radość jazdy kilkutonowym kolosem po najgorszych drogach całego świata. Chwilami naprawdę można poczuć tę masę i moc szalejącą pod maską. Pojazdy na trasie zachowują się poprawnie (nie są to jakieś sportowe zabaweczki), prawidłowo oddana jest zwiększona bezwładność tonzelastwa na kółkach – po przesiadce ze „zwykłych" wyścigów trzeba się przyzwyczaić do nieco odmiennych reakcji wozu. Polecam każdemu szukającemu no-



wych wrażeń w wyścigach. Na pewno nie będzie rozczarowany.

POOH







Test Drive: Off-Road
Dystrybucja: Optimus Bis

TEST DRIVE OFF-ROAD

Accolade 1997
Wyścigi
PC CD-ROM
Grafika: 65%
Dźwięk: 55%
Ogółem: 74%

Wymagania sprzętowe 486DX/66, 16 MB RAM, CD-ROM 2×

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP PC

Pecetowa wersja Sega Rally dotarła do Polski z opóźnieniem. Długo czekałem na ten tytuł, była to bowiem jak do tej pory najdoskonalsza (obok Viruta Fighter Remix) z gier automatowo-saturnowych, które Sega przeniosła na PC. Apetyt na ten tytuł zaostrzyło mi jeszcze pojawienie się Screamera 2, gry podobnej, a co więcej - znakomicie wykonanej.



ją kupić zamiast Screamera 2?

Zacznijmy od tego, że w SR ścigamy się jednym z dwóch samochodów (Toyotą Celicą bądź Lancią Deltą Integrale) w wersji z automatyczną bądź ręczną skrzynią biegów. Dodatkowo mamy możliwość pełnego konfigurowania wozu w kwestii: hamulców, przełożeń, zawieszenie itd. To wszystko ma zasadniczy wpływ na to, jak jeździmy i bardzo zbliża nas do rzeczywistości.



Wszystko rozegrało się jak w bajce – oczekiwanie opłaciło się sowicie. Sega Rally Championship PC jest najdoskonalszą, jak dotąd, pecetową zręcznościówką samochodową. Czy jednak warto



Wspomniane pojazdy ścigają się na jednej z 3 tras (wyliczam je w kolejności rosnącej trudności): na pustyni, w lesie i w górach. Dodatkowo dostępna jest czwarta, ukryta trasa – jeziora. Każda trasa zaprojektowana jest wprost perfekcyjnie, lepiej niż w jakiejkolwiek innej grze. Z przyjemnością ogląda się stojące przy drodze ludzkie postacie, zwierzątka, latające helikoptery. Polecam zwłaszcza obejrzenie powtórki wyścigu, prezentowanej w stylu relacji telewizyjnej.

Ścigać się możemy treningowo z jednym rywalem lub też w mistrzostwach „na dochodzenie", gdzie staje przed nami 14 przeciwników. Gra jest co prawda zręcznościówką, ale objawia się to głównie w tym, że wypadnięcie z trasy powoduje tylko utratę prędkości. Jeśli zaś chodzi o mechanikę pojazdu, to maszyna zachowuje się bardzo realistycznie, w przeciwieństwie do Screamera 2, gdzie – jak słusznie zauważył jeden z polskich dystrybutorów gier – „samochód zachowuje się raczej jak poduszkowiec". Udany kontrolowany poślizg daje uczucie jedyne w swoim rodzaju, nieporównywalne z wrażeniami z innych gier.

Z SR jest podobnie jak z serią Virtua Fighter. Już od pierwszych sekund jakaś magiczna siła przykuwa gracza do ekranu. Siła ta nie słabnie przez najbliższe tygodnie, gdy z wolna dochodzi się do mistrzostwa. Mówiąc inaczej: nauczenie się pokonywania jednego toru to zabawa na dziesiątki godzin. Mozolnie analizujesz, jak wchodzić w poszczególne zakręty i jakie milisekundowe efekty uzyskasz na finiszu. Gdy jeszcze skompilować to ze wspomnianą możliwością tworzenia własnych ustawień samochodu, okaże się, że zabawy wystarcza na długo.

Choć powiedzmy sobie szczerze: co 2 samochody i 4 tory w SR, to nie 7 wozów i 7 torów w Screamerze 2. Zwłaszcza że wydane przez Virgin dzieło też jest całkiem (choć, moim zdaniem, nie aż tak!) wciągające i udane.

Zabawa zabawą, ale co z jakością pecetowej konwersji? Otóż udała się bardzo dobrze. Na P133 ze sprzętowym dopalaniem grafiki 3D gra działa całkiem sprawnie (choć kudy jej do płynności pierwowzorów z innych platform). Różnic jakościowych w grafice zaobserwować nie sposób. Co ważne, w grze dostępne są opcje sieciowe – warto odnotować, że po raz pierwszy Sega PC postanowiła uhonorować jakoś posiadaczy blaszaków i zrobiła coś więcej niż tylko prostą konwersję.

Rozpływając się w zachwytach nad Sega Rally Championship PC nie wolno jednak zapominać o cenie tej gry (wynikającej zresztą nie z winy polskiego dystrybutora, a raczej ogólnej polityki cenowej Segi). Trzeba też pamiętać, że pojazdy 1 tory są trochę ubogie. I choć uważam SR za najlepszą i najładniej wykonaną grę z tego gatunku, to biorąc pod uwagę powyższe kwestie ilościowe polecam wszystkim zakup Screamera 2.



ALEX

Sega Rally Championship PC

Dystrybucja: Bobmark/Mirage

Sega PC 1996
Wyścigi
PC CD-ROM
Grafika: 88%
Dźwięk: 72%
Ogółem: 84%

Wymagania sprzętowe: P75, 16 MB RAM, Windows 95; zalecany P133

The Need For Speed II

Nie tak dawno Alex zachwycał się grą The Need For Speed. Kosmiczne samochody, ciekawe tory i nieustanny wyścig z czasem. Do tego oprawa graficzna wyznaczająca nową jakość. Ogromny sukces tej gry spowodował najpierw wydanie wersji Special Edition z dwiema dodatkowymi trasami. Teraz nadchodzi część DRUGA...

Niestety, przełomu brak, ale o tym później. Gra jest bardzo dobra i zachowuje wszystkie zalety poprzedniczki (w tym grywalność). Wszystko, co można było poprawić, zostało poprawione. Lepszy system Menu, zmodyfikowany engine graficzny (jednak bez specjalnych bajerów), chyba nieco lepszy dźwięk i bardziej rozbudowany tryb multiplayer. I tylko te cholerne okienka, i ogromne wymagania sprzętowe...

Twórcy pozwalają nam teraz pędzić ośmioma nowymi szalowymi „rakietami", z którymi nic, co jeździ, nie może się zmierzyć. Poczynając od najszybszego na świecie samochodu dopuszczonego do normalnego ruchu, czyli Mc Larena F1, poprzez sławne Ferrari F50, Isderę Commendatore 112i, prototypowego Forda GT90, Italdesign Cala, Jaguara XJ220, mojego ulubionego (w grze) Lotusa GT1 aż po Lotusa Esprit VB, którego darzę największą sympatią w rzeczywistości. W grze jest on, niestety, najwolniejszy i przez to nieprzydatny.



Samochody różnią się przyczepnością, prędkością maksymalną i osiąganym przyspieszeniem – najszybszy jest oczywiście McLaren F1, najlepiej prowadzi się Lotus GT1, a największy zryw ma Ferrari F50. Rozbudowano setup samochodu, można pozostać przy fabrycznych ustawieniach lub zmniejszyć/zwiększyć



docisk przedniego i tylnego spojlera oraz skrócić lub wydłużyć biegi (short/tall). Co prawda, jest to tylko część tego, co oferuje Rally Championship, ale w porównaniu z NFS – duża zmiana.

Siedem zróżnicowanych torów (od owalu, po pełne zakrętów z krótkimi prostymi) zapewnia zabawę na ładnych kilka dni. A przy tym ważne są umiejętności – Lotusem GT1 (maks. 313 km/h) można wygrać na krętej trasie z Ferrari F50 (maks.



325 km/h), mimo że Ferrari znacznie lepiej przyspiesza. Ja w takim wyścigu ustawiłem biegi na „short", a mój przeciwnik pozostawił fabryczne („stock"). Lotus lepiej się prowadzi i ja lepiej jechałem, chociaż pierwszy raz grałem w NFS 2. Wygrałem o kilkanaście sekund (wyścig na cztery okrążenia).

Oprawa gry nie jest przełomowa. Grafika taka jak w NFS, tylko lepsza, dźwięk taki jak w NFS, tylko lepszy, zoptymalizowany system Menu i prostszy niż w Rally Championship setup samochodu. Wszystko gdzieś już widzieliśmy... Nie umniejsza to oczywiście wartości gry.

Sprawą, która nurtuje mnie szczególnie, są wymagania sprzętowe. Zapewne wiąże się to z systemem, pod jakim gra pracuje (Windows 95). Otóż Pentium 133 nie wystarczy do zabawy. Potrzebna jest do tego co najmniej 2-megabajtowa karta graficzna z dopalaniem 3D (lepiej mieć 4 MB VRAM) lub silniejszy procesor ze zwykłą kartą graficzną...

Polecam tę grę wszystkim, którzy zachwycali się jedynką i tym, którzy w nią nie grali, a przede wszystkim graczom mającym dostęp do potężnych komputerów... Jej jakość zobowiązuje każdego komputerowego kierowcę do posiadania jej w swojej kolekcji.

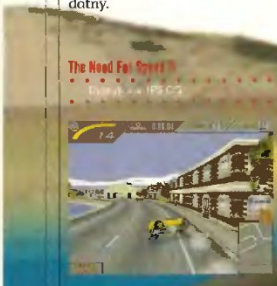
WIKTOR KOZŁOWSKI



Electronic Arts 1997
Wyścigi
PC CD-ROM
Grafika: 82%
Dźwięk: 70%

Ogółem: 80%

Wymagania sprzętowe. Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, SVGA, karta dźwiękowa, Windows 95



MOTO RACER







Francuska firma Delphine Software ma w moim sercu wyjątkowo ciepły zakątek, a to za stworzenie nieśmiertelnego Another World, którego nie wahałbym się nazwać najlepszą grą komputerową świata (oczywiście na prywatnej liście Alexa Uchańskiego). Niestety, Eric Chai – kierujący powstawaniem „Innego Świata" – po wydaniu tej gry opuścił towarzyszy i od kilku lat męczy się nad legendarnym Heart of Darkness (ta gra ma już większe opóźnienie niż Dungeon Keeper). Ale i tak kolejne produkcje Delphine – Flashback i Fade to Black – stanowiły nie lada wydarzenia rynkowe.

Tym razem, zamiast wariacji na temat szeroko rozumianych gier action-adventure, Delphine uraczyło nas wyścigami motocyklowymi. Moto Racer sprawia, że posiadacze pecetów mogą przestać wstydzić się swoich maszyn przed konsolowcami. Tak jak jakiś czas temu autorzy Screamera 2 udowodnili, że można zrobić grę na PC porównywalną z Sega Rally, tak Moto Racer nie obawia się porównywania z Manx TT (planowane jest wydanie tej gry na PC) – ba, porównanie to wypada zdecydowanie na korzyść MR.

Moto Racer (zwracam uwagę na podobną manierę w nazewnictwie jak przy serii Virtua) jest grą motocyklową, która nie tylko dostarcza emocji związanych z pędzeniem po szosie z prędkością ponad 300 km/h, ale pozwala także wziąć udział w wyścigu motocrossowym, który przebiega zupełnie inaczej i na innych maszynach. Mamy tu więc niejako dwie gry w jednej.



Na starcie do wyboru są dwa tory szosowe i dwa crossowe, a do każdego z nich 8 motocykli o różnych parametrach. Dodatkowo w grze ukryte są kolejne 4 trasy, zaś następne 2 można znaleźć w Internecie.

Moto Racer jest zręcznościówką. Gaz, hamulec, lewo, prawo... Do tego klawisz „Turbo/stunt", dzięki któremu na szosie nasz motor podrywa przednie koło i jedzie dużo szybciej, zaś w crossie pozwala wykonywać efektowne akrobacje podczas skoku. Jednak nie mamy tu do czynienia z grą typu „cały czas gaz do deski". Program jest trudny i wymaga sporo uwagi, zwłaszcza na początku, gdy przyzwyczajeni do wirtualnych samochodów możemy łatwo zapomnieć, że pośliz kontrolowany to nie tu, nie tu... Na szosie problemem jest odpowiednio wczesne położenie motoru w zakręt, a zwłaszcza wykonanie dwóch następujących tuż po sobie skrętów w przeciwne strony. W crossie bardziej liczy się sama technika pokonania wirażu – tak, aby zanadto nie wyhamować.

Co prawda, uderzenie w bandę zazwyczaj kończy się tylko utratą prędkości, ale kiedy korzystamy z Turba (a czasem i bez niego), sprawa robi się poważniejsza – po wypadnięciu z trasy odlatujemy wraz z motorem w stronę zachodzącego słońca i tracimy sporo cennych sekund, co w praktyce uniemożliwia walkę o lepszą lokatę.

Sukces Moto Racera opiera się na jego wykonaniu. Wszystkie obiekty są w pełni trójwymiarowe; motory i motocykliści mają mnóstwo detali. Całość po prostu śliczna – w dodatku w 32 tys. kolorów, co jednak ma tę wadę, że niezbędne jest posiadanie 2-megabajtowej karty graficznej. A przy tym wszystkim – i tu zupełne zaskoczenie – grafika jest bardzo szybka. Po włączeniu wszystkich detali Moto Racer działa płynnie już na P133 z Virge, co oznacza, że właściwie każdy posiadacz P90 (i lepszych) znajdzie dla siebie odpowiedni tryb grafiki – rewelacja. Warto też dodać, że zgodnie z obowiązującymi trendami gra wykorzystuje karty grafiki 3D i rozszerzenie MMX.

Moto Racer to znakomita produkcja markowej firmy, dzieło dopracowane i kompletne. Świetna gratka dla miłośników dwóch kółek (do których się zaliczam), zwłaszcza że producenci gier nigdy nas nie rozpieszczali. Tym razem wreszcie będziemy mogli się „odegrać".

ALEX







Moto Racer

Dystrybutor: IPS CG

Electronic Arts/Delphine 1997
Wyścigi
PC CD-ROM
Grafika: 95%
Dźwięk: 65%

Ogółem: 85%

Wymagania sprzętowe P60, 16 MB RAM, SVGA 2 MB, CD-ROM 2×, Windows 95; zalecane P133 ze sprzętowym przyspieszeniem grafiki 3D

COMANCHE 3

Po długich zapowiedziach i kampanii reklamowej wreszcie ukazał się Comanche 3. Przypomnę, że pierwsza i druga część (w zasadzie była to jedynka de luxe) zapisały się trwale w historii gier komputerowych i na ich popularności bazuje Comanche 3. Poprzednie części gry korzystały z unikalnego systemu graficznego Voxel Space, którego chyba opisywać nie trzeba. Były to dosyć proste symulatorki i aż prosiło się, aby nieco podrasować model lotu...

Firma Nova Logic znów nas nie zawiodła. Comanche 3 jest grą całkowicie nową, powstałą od podstaw. Na potrzeby grafiki opracowano nowy engine. Voxel Space 2, w którym wreszcie zlikwidowano problem „pikselowatości". Świat wygląda pięknie i wreszcie oglądany z bliska nie rozłazi się na wielkie kwadraty. Oprócz tego usunięto to-







porne bitmapowe obiekty, np. budynki, pojazdy, śmigłowce – zastąpiły je wektorowe wielościany, pokryte rewelacyjnymi teksturami. Grafice w najwyższej rozdzielczości nic nie można zarzucić – jest po prostu doskonała. Pociąga to za sobą łatwe do przewidzenia konsekwencje...

Na DX4/133 da się od biedy grać w niskiej rozdzielczości, ale obraz skacze. Pentium 133 z szybką kartą graficzną wystarcza do płynnej gry w rozdzielczości 320×240 lub nieco mniej płynnej w 400×300. Do udźwignięcia najwyższych rozdzielczości (640×400 i 640×480) potrzeba zaiste potężnych procesorów, setek megaherców i tysięcy kilobajtów pamięci wideo na dopalonej karcie graficznej.

Oprawa dźwiękowa jest taka jak w innych symulatorach. Poprawiono podkłady muzyczne – nareszcie służą do słuchania, a nie tylko do wyłączenia... Wszystko kulturalnie zdigitalizowane (szumy na poziomie akceptowalnym). Niestety, w trakcie misji melodyjki nadal wydobywają się z zarzynanego FM-a. Komputer pokładowy gada miłym damskim głosem. Niczego więcej nie potrzeba. Trzask działka i odgłosy pola walki na dobrym poziomie.

Gorąco polecam Comanche'a „trójkę" wszystkim graczom, lubiącym czasem pobujać w obłokach. Niestety, Pentium Turbo intercooler VERY strongly recommended, za co musiałem obniżyć ocenę ogólną...

WIKTOR KOZŁOWSKI

Comanche 3

Dystrybucja: IFS Computer Group

COMANCHE

Nova Logic 1997
Symulacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 99%
Dźwięk: 67%

Ogółem: 76%

Wymagania sprzętowe: 486DX4/133, 16 MB RAM, CD-ROM 2×



STAR CONTROL 3

Firmy Accolade i Warner Interactive wydały grę Star Control 3, będącą kontynuacją znanych i przed laty popularnych gier Star Control i Star Control 2. Gra znajduje się na dwóch płytkach: na pierwszej jest właściwa SC3, druga natomiast zawiera prezent, przygotowany przez producentów – SC1 i SC2. Dzięki temu wszyscy mogą poznać całą serię.

Tematem pierwszej i drugiej części serialu jest walka z rasą Ur-Quan. Niestety, Star Control został wydany w 1991 r., a jego kontynuacja pojawiła się na rynku zaledwie rok później. Nie da się ukryć, że obie te gry stanowią obecnie eksponaty muzealne, a nie coś, w co można by pograć w roku 1997.



Akcja Star Control 3 toczy się w tym samym rejonie Kosmosu, co w częściach poprzednich. Ur-Quanie zostali pokonani, zrezygnowali z podbojów oraz panowania nad Galaktyką i dołączyli do Ligi... Jednak, jak to zwykle bywa w grach komputerowych, znikają stare problemy, a pojawiają się nowe. Zagrożone jest istnienie wszystkich ras Galaktyki, na dodatek kataklizm uniemożliwił podróże międzygwiezdne. Jedynie statek, którym będziemy dowodzić, może poruszać się swobodnie wśród gwiazd (ma specjalny napęd), a wraz z nim może przemieszczać się jego eskorta. Musimy wyruszyć w wielką wędrówkę, skontaktować się z wszystkimi rasami należącymi do Ligi, rozpocząć kolonizację, uratować naszą Galaktykę...





Star Control 3 to gra, którą trudno zaszufladkować, zawiera bowiem elementy trzech gatunków. Jej podstawą jest przygodówka – podróżujemy, spotykamy kolejnych rozmówców, prowadzimy nie kończące się dyskusje, w których konieczna jest przynajmniej dobra znajomość języka angielskiego. Mamy do rozwiązania wiele interesujących zagadek, w większości logicznych (co nie jest domeną niektórych gier tego gatunku...). Gra jest wielowątkowa (można nie ukończyć niektórych wątków pobocznych, a wykonać zadanie będące celem gry) i nieliniowa (można wykonywać zadania w różnej kolejności).



Kolejny rodzaj to strzelanina, przypomina nieco prehistoryczną grę Asteroids. Przeciwnik wybiera jeden statek z floty, my również i rozpoczyna się walka w dwuwymiarowej przestrzeni. Gdy któryś z oponentów zostanie zniszczony, na jego miejsce wybierany jest nowy... Dla amatorów tego typu rozrywki przewidziano opcję Hyper Melee (jeden komputer, kabel, modem lub sieć), w której można tylko latać i strzelać.

Wreszcie trzeci gatunek – strategia. Niestety, ta część gry nie została zbytnio rozbudowana. Sprowadza się do planowania kolonizacji (wybór odpowiedniego miejsca na kolonię oraz rasy, która ma ją założyć), wyznaczenia konkretnego statku do walki z wrogiem i skutecznego wykorzystania jego możliwości (choć to już taktyka).

Oprawę graficzną trudno uznać za wielkie osiągnięcie – ekrany (system, planeta...) są raczej standardowe. Część zręcznościowa też nie jest najlepsza – zbytnio uproszczona, a niektóre statki nie wyglądają dobrze w zbliżeniu. Animowane wstawki i intro zostały zrealizowane na poziomie znacznie niższym od średniej światowej. Za to nieźle wypadli Obcy występujący w grze. Widać wyraźnie, że ktoś się nad nimi napracował.

Podkład muzyczny znośny. Efekty dźwiękowe przeciętne, natomiast lektor wziął nadgodziny i chyba musiał zrezygnować z urlopu...

Star Control to gra specyficzna, ponieważ stanowi połączenie trzech gatunków. I trzeba przyznać, że jest to mieszanka udana, choć na pewno nie każdemu graczowi przypadnie do gustu.

JACEK ILCZUK





STAR CONTROL 3

Accolade/Warner Interactive 1996
Przygodowo-zręcznościowo strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 63%
Dźwięk: 65%
Ogółem: 84%

Wymagania sprzętowe: 486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, od 2 do 56 MB na dysku twardym, DOS lub Windows 95, SVGA, mysz

Star Control 3
Dystrybucja: Optimus Bis

3 Great Naval Battles: The Final Fury



Firmy SSI i Mindscape zdecydowały się wydać zestaw czterech płytek pod nazwą The Complete Great Naval Battles: The Final Fury. Znalazła się na nich cała seria Great Naval Battles – oryginalna wersja **GNBI: North Atlantic 1939–43** (wzbogacona dodatkowo przez 3 Expansion Disks: Scenario Builder, Super Ships of the Atlantic i America in the Atlantic); **GNBII: Guadalcanal 1942–43; GNBIII: Fury in the Pacific 1941–44; GNBIV: Burning Steel 1939–42** oraz dodatkowy, przygotowany specjalnie dla tej edycji zestaw scenariuszy – **GNBV: Demise of the Dreadnaughts 1914–18.**





Gry z serii Great Naval Battles zajmują się tematyką wojen morskich. Ich twórcy szczególnym zainteresowaniem darzą II wojnę światową. Jednak do „wersji ostatecznej" gry (podobno nie będą już wracać do tego tematu, ponieważ „powiedzieli" wszystko, co tylko można było „powiedzieć") zdecydowali się włączyć także wydarzenia z I wojny. W ten sposób powstała GNBV. Seria GNB nie ogranicza się wyłącznie do działań okrętów nawodnych i podwodnych – w walkach bierze udział także lotnictwo morskie. Ta wszechstronność jest niewątpliwie największą zaletą serii.

Oprócz standardowego zestawu scenariuszy każda część GNB ma edytor misji, a od GNBIII pojawia się także generator losowych scenariuszy. Praktycznie można więc grać w nieskończoność...

Sterowanie nie należy do najprostszych. Dokumentacja gry (wprowadzenie historyczne, instrukcja obsługi, sylwetki oraz dane okrętów i samolotów uczestniczących w walkach) znajduje się na płytkach w formacie Adobe Acrobat Readera (.pdf) oraz w postaci plików tekstowych.

Ponieważ same wersje instalacyjne nie zajmują zbyt wiele miejsca na płytkach (ostatecznie można je było zmieścić na jednej), firmy SSI/Mindscape uraczyły nas demonstracjami swoich nowszych produktów – Fantasy General, Silent Hunter, Wargame Construction Set II: Age of Rifles oraz War Wind. Ponadto na pierwszej płytce znajduje się zestaw 141 animacji w formacie .fli (są beznadziejne – niska rozdzielczość, kiepska jakość...) oraz 139 grafik .tif (całkiem interesujące, choć można je też obejrzeć zniniejszone w plikach dokumentacji), których tematyką jest historia II wojny światowej.

Pewnym atutem zestawu są niewielkie wymagania sprzętowe oraz stosunkowo niska cena.

The Complete Great Naval Battles: The Final Fury to propozycja wyłącznie dla maniakalnych zwolenników gatunku lub... dla kolekcjonerów.

(AT)RANDOM



SSI/Mindscape 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM
Ogółem: 51%
Wymagania sprzętowe: 386DX/33, 8 MB RAM, DOS, 95 MB na dysku twardym (do instalacji wszystkich części), CD-ROM, SVGA, mysz

Great Naval Battles: The Final Fury
Dystrybucja: Optimus Elis

The SSI Compilation

Składanki kilku gier danej firmy są ostatnio w modzie. Co chwila ta czy inna firma wprowadza na rynek zbiór swoich starych przebojów. Tym razem robi to SSI. W oczekiwaniu na zapowiadane Forgotten Realms Archives możemy się więc pobawić składanką pod tytułem The SSI Compilation, w skład której wchodzi pięć gier (3 strategiczne oraz 2 RPG).

Great Naval Battles IV – czwarta część popularnej serii strategii morskich, rozgrywających się w czasie II wojny światowej. Ze względu na bardzo duży (albo i jeszcze większy) stopień skomplikowania, polecałbym grę głównie fanatykom gatunku. Oprawa graficzna pozostała prawie nie zmieniona w stosunku do części poprzednich, czyli nie ma żadnych fajerwerków, ale za to łatwo się zorientować, co się dzieje. Gra chodzi tylko pod Windows 95, którym to faktem SSI próbuje prawdopodobnie zatuszować niektóre braki serii.

Allied General – tej gry chyba nikomu przedstawiać nie trzeba. Drugi z serii „generałów" (po Panzer General) pozwala graczowi wcielić się w dowódcę sił alianckich na kilku teatrach działań wojennych w czasie II wojny światowej. Dzię-



Definitive Wargame Collection 2

Rozpuszczeni obecnością wielu tytułów na rynku, nie wszyscy nasi Czytelnicy pamiętają, że były takie czasy (okres wczesnopiracki), kiedy 90% zachodnich wydawców nie miało swych reprezentantów w Polsce, a z oferty pozostałych 10% pojawiał się na naszym rynku średnio co 10 tytuł. Te zapóźnienia cywilizacyjne wydają się nie do odrobienia. Jednak od czasu do czasu ukazuje się jakiś zestaw pozwalający wrócić do starych, dobrych, ale w Polsce nie widzianych (w oficjalnym obiegu) gier.

Najnowszym takim produktem jest z pewnością Definitive Wargame Collection 2 – zestaw 12 gier strategicznych, z których ponad połowa to premiery! W pierwszym rzędzie należy wymienić produkty Koei Software, znanego producenta gier strategicznych: **Genghis Khan II** (podboje mongolskie w XII i XIII wieku; zawiera ukryty scenariusz), **Romance of the Three Kingdoms III** (Chiny na przełomie II/III wieku n.e. u schyłku panowania Późniejszej Dynastii Han i na początku okresu Trzech Królestw) i **Operation Europe: Path to Victory** (zestaw 5 bitew, które rozegrały się w Europie i Afryce Płn. podczas II wojny światowej).

Nie mniej ciekawe są gry firmy Atomic Software – pierwsza część serii V **for Victory: Utah Beach** (lądowanie w Normandii w 1944 r.), **High Command** (II wojna światowa w Europie w skali makro) oraz wydana już przez iPS CGV **for Victory: Market Garden** (próba uchwycenia przepraw na kanałach Holandii w 1944 r.).



Najmniej efektowna w tym towarzystwie (grafika CGA), ale za to jedna z bardziej rozbudowanych, gra **HQ Command** pozwala rozegrać obie historyczne wojny światowe i hipotetyczną III. Nie ogranicza się przy tym do działań militarnych, ale pozwala się bawić także gospodarką i dyplomacją.



Lista tytułów nie byłaby pełna, gdybym pominął premierowe **Clash of Steel** (II wojna światowa w Europie) i **Wargame Construction Set II: Tanks** oraz doskonałe gry sprzedawane wcześniej w naszym kraju – **Panzer General, Steel Panthers I Harpoon II** (ten ostatni wraz z dwoma dodatkowymi scenariuszami bitew: West Pack i Cold War).

Na następny taki kąsek miłośnicy strategii długo będą musieli czekać. Jedyna wada – gry mają wygórowane wymagania (Operation Europe – 629 tys. bajtów pamięci podstawowej). Skonfigurowanie wymagało trochę pracy, ale nie zmienia to faktu, że wojenny zestaw SSI jest świetny.



Mindscape 1997
Strategiczna
PC CD-ROM
Ogółem: 87%
Wymagania sprzętowe: 386 DX/33, 4 MB RAM (2 MB EMS, 590 kB base memory), CD-ROM

Definitive Wargame Collection 2
Dystrybucja: Optimus Bis



ki stosunkowo prostej obsłudze gry z tej serii szybko zyskały aprobatę szerokiej rzeszy odbiorców. To dobra pozycja dla początkujących strategów.

Tha SSI Compilation
Dystrybucja: Optimus Bis

Entomorph oraz **Thunderscape** – dwie gry z gatunku RPG, których akcja toczy się w, stworzonym specjalnie na ich potrzeby, świecie Aden. Pierwsza z nich (jednocześnie pierwsza, rozgrywana w Adenie) charakteryzuje się grafiką izometryczną w wysokiej rozdzielczości i jest dość ładnie wykonana. Sama rozgrywka przypomina takie tytuły, jak Ultima czy Magic Candle. Fabuła jest również całkiem ciekawa – Aden to dość nietypowy świat. Natomiast Thunderscape wykonany jest na wzór Ultimy Underworld (First Person Perspective), a charakteryzuje się niekonwencjonalnym i, szczerze mówiąc, średnio wygodnym systemem sterowania.



SSI 1997
Składanka kilku gatunków
PC CD-ROM
Ogółem: 85%
Wymagania sprzętowe: 486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

Steel Panthers – zdecydowanie najsmakowitszy kąsek w całej składance. jest to wspaniała gra strategiczna umożliwiająca rozgrywanie kluczowych bitew II wojny światowej na swój własny sposób. Obszerny opis gry możecie znaleźć w Gamblerze 3/96, ograniczę się więc do stwierdzenia, że obecnie Steel Panthers jest moją ulubioną grą strategiczną (wojenną) ze względu na: olbrzymią dokładność historyczną, łatwość obsługi oraz ogromne możliwości, jakie daje graczowi.

W sumie więc SSI Compilation jest bardzo porządną składanką. Za cenę jednej gry dostajemy pięć. Nie są najnowsze, ale każda co najmniej dobra.

FROGGED

Encyklopedia

W dniach 23–25 maja br., w hali warszawskiego Torwaru odbyły się IV Targi Gier Komputerowych – Gambleriada. W poprzednim numerze przedstawiliśmy obraz Gambleriady, opisany na gorąco tuż po targach (żywy, ale przez to może trochę nieuporządkowany). Teraz pora na materiał przetrawiony, obejmujący dogłębnie wszystkie aspekty rozległego tematu, dający pojęcie o tym, co nie zawsze dostrzegli zwiedzający, a co zasługiwało na uwagę. Tradycyjnie przygotowaliśmy miniencyklopedię, by każdy mógł szybko znaleźć interesujące go hasło.

American Computer & Games – goście, przybyli na targi z zamiarem zrobienia zakupów, od razu zauważali nową cenę konsoli Nintendo 64 – 746 zł. Pozostali zwracali uwagę na 5 stanowisk z Nintendo 64, na których można było spróbować sił w grach, legalnie sprzedawanych w Polsce. Choć wszystkie stanowiska były oblężone, najwięcej emocji budziły chyba gry: Wave Racer, Turok: The Dinosaur Hunter oraz Shadows of the Empire. Obok N64 stały stanowiska z Game Boyami. Po przetestowaniu najnowszych gier (m.in. Castlemania 2, Nemesis, Pocahontas, Smurfs) można je było zakupić po okazyjnych cenach lub zdecydować się na kupno samej konsoli (wybrać jedną z 5 wersji kolorystycznych albo wersję turystyczną: energooszczędną, mniejszą, ale mającą większy wyświetlacz z aktywną matrycą).

Amiga Show 2 – główny powód przybycia na Gambleriadę kilku tysięcy Amigowców. Chociaż do końca nie było wiadomo, ile firm pokaże się na Amiga Show 2, nie zawiedli ani wystawcy, ani zwiedzający. Główną atrakcją AS2 było przybycie szefa Amiga International.

Animatec/SoftStudio – można było obejrzeć Amigę w roli sprzętu do działalności telewizyjnej. Wyświetlane były m.in. prace stworzone na Amigach z digitizerem wideo i filmy animowane. Poza tym można było podziwiać chodzący jak burza słynny emulator Macintosha – ShapeShifter.

Arena – kilkadziesiąt, względnie kilkaset osób mogło tu spokojnie usiąść, odpoczywając po trudach zwiedzania targów, poobserwować zmagania zawodników walczących o miejsca w 5 turniejach organizowanych przez redakcję Gamblera. Nie wiedzieli przy tym, że za kulisami trwała kolejna, od czasu pojedynku Deep Blue–Kasparow, wojna krzem kontra białko. Sprzęt generalnie się znarowił, toteż doprowadzenie go do stanu używalności kosztowało organizatorów turnieju mnóstwo czasu i zdrowia (patrz także hasło: Turnieje).

Avax – na stoisku zdobnym w manierki, bagnety i atrapy granatów prezentowana była multimedialna encyklopedia „II wojna światowa 1939–1941. Niemieckie zwycięstwa" (premiera na targach). Reklamujący ten produkt „żołnierze Wehrmachtu" byli sprawcami największego zamieszania na targach. Wezwano policję, która wylegitymowała „nazistów" i... pozwoliła im dalej uprawiać „faszystowską propagandę". W tej sytuacji sprzedawany przez firmę Avax program do nauki języka angielskiego „Talk to me" przeszedł bez echa.



CD Projekt – na jamnikowatym stoisku (najdłuższe stoisko targów) firma tradycyjnie urządziła strefę niskich cen. Gry całkiem dobre, choć nienowe, kupowało się nawet za 40 zł (m.in. Descent, wipEout, Titan's Legacy). Taniej niż zwykle można było kupić także „Encyklopedię PWN" i „Słownik Języka Polskiego PWN". Były też absolutne nowości: polska wersja gry Ace Ventura, Riot, The City of the Lost Children i Formula 1 o hiperwymaganiach sprzętowych. Na tyłach stoiska chętni testowali MDK i Ecstatica II (wersje polskie) oraz Redneck Rampage, która nie miała jeszcze oficjalnej premiery w naszym kraju.

Coctail – organizowany przez agencję Greit w sobotę 24.05. o 18.30 – można streścić następująco: dużo małych szaszłyków, moło małych kanapek i morze (a może i więcej) piwa. Program był bogaty: fachowe i towarzyskie rozmowy przedstawicieli prasy z dystrybutorami, uczczenie tortem 15-lecia istnienia łódzkiej firmy MATT oraz rozdanie nagród Gambleriady przyznanych przez wysokie jury (patrz: Kapituła Gambleriady). Ze źródeł zbliżonych do dobrze poinformowanych dowiedzieliśmy się, że część gości, głównie dystrybutorów, przedłużyła spotkanie do wczesnych godzin rannych dnia następnego.

Computer Graphics Studio – na stoisku sprzedawano wszystkie tytuły znajdujące się w ofercie wydawnictwa, włącznie z PlayStation Magazine. Zwiedzający dobrze się bawili, grając na konsoli PSX podłączonej do dużego monitora. Nie to jednak było gwoździem programu. Emocje sięgnęły zenitu w ostatnim dniu Gambleriady, tuż przed zamknięciem – w kierunku zwiedzających poleciały pisma nie sprzedane podczas targów. Momentalnie kiluziesięcioosobowa grupa młodzieży stała się zdyscyplinowaną sforą psów myśliwskich tropiących każdy egzemplarz PC Gamera CD po polsku, spadający z nieba na posadzkę Torwaru.

Elbox/Toms/TSS – firmy TSS i Toms miały w swojej ofercie stałe propozycje oprogramowania i sprzętu do Amigi. Gwiazdą stoiska była nowa wieża do Amigi E/BOX. Sądząc z zainteresowania, jakim się cieszyła, będzie sporym konkurentem dla produktu firmy Micronik. Co prawda, cena nie jest rewelacyjna, ale i tak wiele osób spędziło sporo czasu, obchodząc gablotę z E/BOX-em dokoła i „testując" wzrokiem każdy szczegół.

Escape – patron telewizyjny Gambleriady, dzięki firmie Deith Leisure sprowadził automaty Daed or Alive oraz The House of the Dead, które miały polską premierę na Gambleriadzie. Aby zagrać, należało kupić firmową koszulkę Escape z grającą wanną (napis na niej głosił wanna play?) – szły jak woda. Przez stoisko przewijały się wszystkie postacie uczestniczące w tworzeniu programu (była nawet Oliwka) i rozdawały autografy.

Eureka – największa polska firma amigowa prezentowała stałą ofertę, ale po

Gambleriady

niesamowicie niskich cenach. Poza czapeczkami i koszulkami z logo Amiga, w które po pewnym czasie była przystrojona znaczna część publiczności, Eureka sprzedawała tanio karty graficzne CyberVision64/3D do Amigi, tudzież oprogramowanie wszelkiej maści.

F/X – dwie atrakcje przyciągały zwiedzających do tego stoiska: 32-calowy telewizor Sony (do którego podłączono dwie równocześnie pracujące konsole: PSX i N64) oraz Motor Racer (można było pograć na komputerze Pentium 200 MMX z kartą 3D Monster).

Gambler – zrywając raz na zawsze ze sztampą białościennych stoisk, wystawiliśmy zamek z basztą wysoką na 4 metry. Flagi na blankach nie wywiesiliśmy, bo nikt z redakcji nie jest aż tak głupi, żeby wspinać się po tekturowym murze. Jednak nawet bez flagi zamek przeżywał nieustanne oblężenie zwiedzających. Jedni chcieli pograć w Heroes of Might & Magic II lub Rally Championship, inni – spróbować swych sił na konsolach Nintendo 64, PSX czy Saturn. Ci, których los ciężko doświadczył – nie byli w stanie dopchać się do pada czy klawiatury, mogli kupić jedno z pism Wydawnictwa Lupus (w tym Gamblera 6/97 na 3 dni przed premierą w kioskach), nacieszyć oko ekspozycją turniejowych nagród lub zawalczyć w konkursach organizowanych przez redakcję oraz firmy UltraMedia i Avax. W pierwszym konkursie należało prawidłowo odpowiedzieć na 5 podchwytliwych pytań dotyczących Gamblera. Kupony konkursowe gromadziliśmy przez 3 dni targów. Na zwycięzców czekało kilkanaście wspaniałych rozszerzeń multimedialnych (m.in. CD-ROM 16×, tuner TV, karta radiowa, wysokiej jakości głośniki), ufundowanych przez firmę UltraMedia, specjalizującą się w rozbudowie komputerów i czynieniu z nich maszyn w pełni multimedialnych. W drugim konkursie, historycznym, było tylko jedno pytanie dotyczące II wojny światowej. Wśród osób, które podały prawidłową odpowiedź, rozlosowano 10 encyklopedii „II wojna światowa", ufundowanych przez ich producenta i wydawcę, firmę Avax. W czasie targów współpracownicy Gamblera byli zasypywani pytaniami natury merytorycznej, towarzyskiej oraz osobistej, przyjmowanymi z godnością i spokojem. Na niektóre z pytań odpowiedzi (i to w miarę logiczne) padały natychmiast, co należy uznać za ogromny sukces zważywszy pod uwagę przyzwyczajenie redaktorów do miesięcznego cyklu powstawania pisma.



Nagrody Gambleriady – komentarz redakcyjny

Werdykt Kapituły Gambleriady (przypomnę: najlepsza gra zagraniczna – Diablo, polska – Katharsis, wydarzenie – Dungeon Keeper) wzbudził w branży sporo kontrowersji. I bardzo dobrze, to znaczy, że rzecz jest ważna i znacząca. Nie zamierzam tu polemizować z głosami, które podważają słuszność decyzji na płaszczyźnie merytorycznej, powiem tyle: jeśli nawet nie zgadzałbym się z jakimś werdyktem, to fakt, że przegłosowali go tacy znawcy gier, jak Emil Leszczyński czy Piotr „Micz" Mańkowski (wraz z innymi znakomitymi członkami Kapituły) zupełnie by mnie uspokoił.

Jeśli ktoś zarzuca, że członkowie Kapituły nie znają się na grach, to jego sprawa. Nie zamierzam natomiast pozostawić bez komentarza pojawiających się (na szczęście rzadko) głosów, że ten i ów członek Kapituły jest blisko zaprzyjaźniony z taką bądź ową firmą, ze ta bądź inna reprezentowana w Kapitule redakcja „siedzi w kieszeni" takiego bądź innego dystrybutora. Panowie! Tak nie wolno! Te absurdalne pomówienia wystawiają złe świadectwo przede wszystkim głoszącym je osobom, rzucają jednak cień na całą branżę. Niespecjalnie przepadam za niektórymi konkurentami Gamblera, ale nigdy nie powaziłbym się obrzucać ich takimi kalumniami – nazbyt ich szanuję za profesjonalizm i dokonania.

Tym, co nie wygrali tym razem, życzę więcej szczęścia na przyszłość, a tym, co rozpowszechniają nieprawdę – więcej godności osobistej.

Alex Uchański
Przewodniczący Kapituły Gambleriady



Laureaci Nagrody Gambleriady – od lewej: stoi z figurkami w ręce(?) Grzegorz Drohomirecki (IPS CG), Marcin Wiatkin (CD Projekt), Michał Kosiński (CD Projekt)

Greit Eider & Tascher - kompetentna i rzeczowa informacja, co i gdzie można było zobaczyć, a jeśli nie, to dlaczego.

IPS CG–L.E.M.–Mirage–Vobis – największe i najlepsze stoisko targów, urządzone w stylu ogródka jordanowskiego, momentami przechodzącego w rancho. Na kilku wystawionych komputerach można było przetestować produkty, które dopiero miały wejść do sprzedaży. I tak IPS CG wystawił wersję beta Dungeon Keepera po polsku, Moto Racer i Outlaws. Firma Mirage (patrz też hasło: Union Interactive/Mirage Software) przedstawiła Power F1, bijatykę Soul Hunt oraz długo oczekiwaną grę FPP zatytułowaną Blood. L.E.M. (patrz: Konferencje Gambleriady), nowa firma na polskim rynku, prezentowała piłkę nożną Kick Off '97 oraz strategię Imperium Galactica. Ponieważ wszystkie gry były testowane na komputerach firmy Vobis, więc był to niejako czwarty, nieco ukryty gospodarz stoiska.

Każdy zwiedzający mógł nabyć gry po specjalnych, niższych, targowych cenach. Z najnowszych tytułów IPS CG wystawiła Need for Speed II, Darklight Conflict, Theme Hospital i KKND. Mirage sprzedawała Time Warriors, Sidelines oraz A.D. Cop, zaś L.E.M przygotowała m.in. Amok, Ral-

ły Championship X-Miles (dodatkowe 10 torów) i Scorchera. Ponieważ na rozległym stoisku swobodnie mieścili się kupujący, grający i nadal zostawało trochę miejsca, wykorzystano je, organizując konkursy dla dzieci (m.in. konkurs rysunkowy) – co pasowało do scenerii ogródka jordanowskiego.

Kapituła Gambleriady – ciało złożone z dziennikarzy, utworzone w celu wybrania najlepszych gier Gambleriady: polskiej, zagranicznej oraz wydarzenia targów (patrz: Nagrody Gambleriady).



Tort urodzinowy firmy Matt

Konferencje – spotkania, na których tak niewielu mówiło tak wiele (szczegóły: Konferencje Gambleriady).

MAG – oprócz podręczników do systemów fabularnych (m.in. zrodzony w bólach system z czasów Polski szlacheckiej – „Dzikie pola") można tam było zobaczyć kunsztownie wymalowane figurki do Warhammera, a także zakupić zestawy do najpopularniejszych gier karcianych. Od czasu do czasu odbywała się prezentacja kart w postaci rozgrywki (ja widziałem Dark Eden).

MarkSoft – firma nie zdążyła z wydaniem nowych produktów na Gambleriadę, zwiedzający musieli się więc zadowolić reklamówkami HeliCops, Acceleratora, Battles of Alexander the Great i Capitalismu+. W sprzedaży oferowano wszystkie dotychczas wydane tytuły po promocyjnych cenach. Podobno cieszyły się dużym zainteresowaniem klientów.

Master – firma nie prezentowała nowych tytułów (oczekiwała właśnie Mega-Packa 7, który ma kosztować 180 zł), oferowała Megapack 6 i Admiral Sea Battles. Miała jednak przyciągające młodzież koszulki z nadrukami z gier Duke Nukem 3D, Admiral Sea Battles oraz Megapack 6.

Matt – prezentacja sporego wyboru kabli i padów przeznaczonych do komputerów PC, Amiga oraz konsol 8- i 16-bitowych. Nowością były pady z przełącznikami (to dźwigienki do regulacji kierunku; brawa za nazwę!). Z racji 15 urodzin, Matt opływał we wszelakie gadżety reklamowe, co zostało dostrzeżone przez wszystkobiorców (patrz hasło: Wszystkobiorcy).

Micronik – najbardziej oblegana spośród firm amigowych, ze względu na wystawienie Amig z procesorami PowerPC. Co prawda, oprogramowania, które działało na tych kartach, było – delikatnie mówiąc – mało, ale i tak wszystkim Amigowcom serca zaczynały bić szybciej. Odbyła się też prezentacja: porównanie mocy PPC i najszybszego ze standardowych amigowych procesorów, MC68060, przy liczeniu fraktalowych obiektów. Gdy PowerPC już wykonał pracę, na ekranie Amigi z procesorem 060 jeszcze przez dłuższy czas można było „podziwiać" napis „Computing".

Microsoft sp. z o.o. – tłumy oblegały specyficzne kratownice stoiska, choć nie pokazano żadnych nowych gier. Jednak wszyscy doskonale bawili się przy: Close Combat, Monster Truck Madness czy Deadly Tide (to tytuły z ubiegłego roku). Na stoisku prezentowano także multimedialne encyklopedie i wydawnictwa Microsoftu.

Multi-Styk – królestwo głośników, dżojstików i padów. Na uwagę zasługiwały dżojstiki PC Power (analogowo-cyfrowy z 9 przyciskami fire) oraz programowalny Cyclon 3D (ustawienia do każdej gry można zapisać na dysku twardym i wczytywać w razie potrzeby). Wśród padów wyróżniał się programowalny SV235, w którym pod jednym klawiszem można zapisać całe combo. Wszystkie rozszerzenia można było kupić po cenach promocyjnych.

PDI – provider Internetu, który uczestniczył w Amiga Show 2, zapewnił wszystkim chętnym darmową przechadzkę po sieci. Co prawda, aż do piątkowego popołudnia problemy techniczne skutecznie to uniemożliwiały, lecz gdy uporano się z trudnościami można już było wpisać „http://www.playboy.com". Do Internetu, oprócz komputerów PDI, były podłączone także maszyny Eureki. Amigowców ucieszyła słynna PLUKWA, będąca już legendą w środowiskach „zinternetyzowanych" użytkowników Amigi.



Pearl – tutaj można się było zaopatrzyć w pakiet Angliki..., składający się ze: słownika polsko-angielskiego i angielsko-polskiego, krzyżówki, gry językowej, programu do nauki zapamiętywania oraz modułu tłumaczącego z polskiego na angielski i odwrotnie. Na stoisku znajdował się także najtańszy program oferowany na targach, płytka CD – Świat Windows (3.1) zawierająca 230 shareware'owych programów dla Windows. Kosztowała jedyne 0,99 zł.

Popowato – wśród tytułów na tym stoisku wyróżniały się Moto Racer, Jagged Alliance: Deadly Tide, Star Control 3 oraz będący bardzo na czasie (histeria wywołana „Gwiezdnymi wojnami" nie minęła) program Lucas Arts Activities – Star Wars.



Techland – prezentowano tu rolling demo strategicznej gry czasu rzeczywistego Exterminacja, zapowiadanej na wrzesień, oraz Crime Cities, strzelaniny o zaawansowanej grafice (ukaże się w październiku). Co prawda, żadnej z tych gier nie można było kupić, ale zwiedzający mogli otrzymać kupony upoważniające do zniżki przy zakupie Exterminacji, gdy tylko się ukaże.

Turnieje – w najdłuższym turnieju nowoczesnej Europy wystartowali organizatorzy, którzy musieli walczyć z sypiącym się sprzętem i upływającym czasem. Potem już na gotowe przyszli zawodnicy, powygrywali atrakcyjne nagrody i rozeszli się do domów. Rozważamy więc zrobienie podczas kolejnej Gambleriady turnieju polegającego na doprowadzeniu do stanu



używalności komputerów dostarczonych przez markowego producenta sprzętu. Potem... organizatorzy go przetestują, grając w Quake'a, Rally Championship czy cokolwiek innego.

Tyschtschenko Petro – szef Amiga International, który zaszczycił swą obecnością Amiga Show 2, był zaskoczony liczbą fanów Amigi, którzy odwiedzili wystawę (i przywitali go co najmniej entuzjastycznie). Przez pierwszą godzinę pan Tyschtschenko rozdawał autografy i firmowe gadżety. Dopiero potem, gdy atmosfera nieco się uspokoiła, mógł zacząć zwiedzać targi. Kulminacją jego pobytu była konferencja prasowa na temat przyszłości Amigi.

Union Systems/Mirage Software – prezentowano tu gry AD Cop i Jurassic Primitive War. Pierwsza cieszyła się powodzeniem, gdyż działa z pistoletem, a zawsze miłej postrzelać przeznaczonym do tego narzędziem niż, za przeproszeniem, myszą. Druga to strategia czasu rzeczywistego, która niebawem zostanie w pełni zlokalizowana. Na stoisku prezentowano również programy narzędziowe firmy Eidos, ułatwiające pisanie gier. Jednak 99,99% gości stoiska wolało zabawę gotowymi produktami od pisania nowych.

User Hurtownia Oprogramowania – można tu było pograć w Kajko i Kokosz CD, nową grę strategiczną Studzianki 1944 (zapowiadaną na koniec tego roku) oraz Desirae – strzelankę 3D, która ukaże się w grudniu. Ciekawostką była demonstracyjna wersja Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej, przygotowywanej przez wydawnictwo Fogra we współpracy ze środowiskiem naukowym Uniwersytetu Jagiellońskiego. Podczas Gambleriady premierę miała gra przygodowo – zręcznościowa B.I.G.

Windpol – przedstawił w pełni zlokalizowane programy multimedialne dla dzieci: Kot w butach i Arka Noego oraz program Władcy polscy – alternatywna historia Polski, wzbogacona o teksty rodzimych raperów.

Wszystkobiorcy – osobnicy w wieku lat nastu, z natężeniem wypatrujący wszystkiego, co dałoby się schować do torby: plakatu, siatki-reklamówki, ulotki, długopisu, tablicy reklamowej czy nawet kulki od myszki. Żywi, ruchliwi, wściboscy, często natarczywi – potrafili wydobyć dowolną rzecz z dowolnego miejsca, stanowiąc przy okazji swoisty folklor targów. Tylko dzięki nim wystawcy nie tonęli pod koniec każdego dnia w stertach śmieci.

Wydawnictwo ISA – wznosiły się tu wielkie (do nieprzyzwoitości) stosy gier karcianych, ze szczególnym uwzględnieniem wszelakich odmian Magic: The Gathering oraz Star Wars i Net Runnera.

ZPR – Express – na sporym stoisku królował niedawno powstały miesięcznik Reset, wabiąc potencjalnych czytelników nieustającym 3-dniowym konkursem i dwiema konsolami PSX, na których można było do woli trenować bijatyki.

Sir Haszak & Yuyo

Amiga Technologies

Konferencja prasowa na temat perspektyw Amigi zgromadziła najliczniejsze grono zainteresowanych spośród wszystkich konferencji Gambleriady. Główną postacią był oczywiście szef Amiga International, Petro Tyschtschenko. Towarzyszyli mu Manfred Kotula, przedstawiciel niemieckiej firmy Micronik oraz Marek Pampuch, red. nacz. magazynu AMIGA.

Petro Tyschtschenko zaczął od powtórzenia słów znanych już z targów World of Amiga, które odbyły się tydzień wcześniej. Przedstawił nowego właściciela Amiga International, firmę Gateway 2000, opowiedział też o planach firmy związanych z rozwojem Amigi. Następnie przyszła pora na pytania. Dotyczyły one głównie zainteresowania firmy Amiga International rynkiem polskim, jej współpracy z twórcami oprogramowania oraz kooperacji z producentami kart PowerPC. Niestety, odpowiedzi nie zawsze były tak konkretne. Pan Petro Tyschtschenko prosił o jeszcze kilka tygodni na to, aby mógł się „przyzwyczaić", że jego firma jest częścią Gateway, zatrudnić nowy personel itd.

W sumie, największy zysk z pobytu Petro Tyschtschenko na Amiga Show to fakt, że szef Amiga International przekonał się do polskiego rynku. (pj)

CD Projekt

Konferencję poświęconą lokalizacjom produktów poprowadzili prezesi firmy, Marcin Iwiński i Michał Kiciński. Gościem specjalnym był Kamil Mętrak, szef zespołu opracowującego polską wersję przygodówki Ace Ventura, na co dzień dziennikarz miesięcznika Reset.

Prowadzący przedstawili trudności związane z wykonaniem porządnej lokalizacji, na przykładzie gier Ace Ventura i Ecstatica II, do największych przeszkód zaliczając konieczność modyfikowania grafiki, wypływającą z chęci zsynchronizowania obrazu z dźwiękiem oraz żmudne dopracowywanie ścieżki dźwiękowej w studiu nagraniowym.

Kierownictwo firmy uważa, że lokalizacje są najlepszym sposobem na przyciągnięcie polskiego klienta i dało temu dowód, prezentując wersje demonstracyjne kolejnych produktów po polsku. Będą to bajki firmy Davidson, dla dzieci w wieku od 3 do 9 lat, z ładną grafiką i wspaniale brzmiącą ścieżką dźwiękową, w których narratorem jest Piotr Fronczewski. Pierwsza z tej serii będzie rosyjska baśń ludowa Baba Jaga. (SH)

L.E.M.

Konferencja poświęcona była prezentacji nowej firmy. LiComp – EMPiK – Multimedia, bo tak brzmi jej pełna nazwa, powstała przy udziale kapitału firm IPS CG i EMPiK, co dało się zauważyć po składzie prowadzących konferencję. Obok prezesa L.E.M., Marcina Turskiego, zasiedli Grzegorz Onichimowski, prezes IPS CG, oraz Piotr Plewa, dyrektor pionu operacyjnego EMPiK.

Prezes Turski stwierdził, że siłą firmy będą nie tylko produkty zachodnich wydawców, współpracujących dotąd z LiCompem (Europress, Gametek, Gremlin, GT Interactive, Maxis, Orin Vision), ale działająca na terenie całej Polski i bezustannie rozwijająca się sieć salonów EMPiK-u, w których sprzedawane są wydawnictwa multimedialne i organizowane Jeskinie Gier (można pograć w najnowsze tytuły, zanim podejmie się decyzję o zakupie).

Firma zamierza mocniej angażować się w sprowadzanie do Polski produktów edukacyjnych. Wstrzemięźliwie wypowiadano się na temat ich lokalizacji (koszty niewspółmiernie wysokie w stosunku do spodziewanych dochodów). (SH)

Mirage

Spotkanie miało bogaty program, bo prowadzący je Tomasz Mazur, dyrektor ds. marketingu firmy, zaprosił gości: Michaela Masona z brytyjskiego tygodnika Computer Trade Weekly (CTW), jednego z najpoważniejszych pism branżowych, oraz Piotra Drapicha, prezesa firmy Union Interactive, która parę tygodni przez targami podpisała umowę z Mirage.

Tomasz Mazur przedstawił zamierzenia wydawnicze firmy na nadchodzące miesiące i wraz z Lechem Buszczyńskim poprowadził przedpremierowy pokaz gry strategicznej czasu rzeczywistego, Conquest Earth, którą w czerwcu miał wydać na Zachodzie Eidos. Przedstawiono także prezentowane na targach gry AD Cop i Sideline, stworzone przez firmę Union Interactive.

Po części prezentacyjnej wystąpił Michael Mason, który nakreślił prognozę CTW dotyczącą szybkości i kierunków rozwoju rynku rozrywkowego w pierwszych latach przyszłego wieku. Zapowiadała ona koniec dobrych czasów dla twórców i wydawców oprogramowania i przewagę na rynku wytworów sprzętu. (SH)



Fot. 1 CD Project. Od lewej siedzą: Michał Kiciński i Marcin Iwiński, prezesi firmy oraz Kamil Mętrak, szef zespołu lokalizującego grę Ace Ventura.

Fot. 2 L.E.M. Od lewej siedzą: Grzegorz Onichimowski, prezes IPS GC, Marcin Turski, prezes L.E.M. i Piotr Plewa, dyrektor pionu operacyjnego EMPiK.

Fot. 3 Mirage. Od lewej: Tomasz Mazur, dyrektor firmy, Michael Mason, CTW oraz Piotr Drapich, prezes firmy Union Interactive.

Wraca!

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

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

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

Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

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

AGA Electronics
ul. Chreptowicza 17A
16-300 Augustów

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

ARR GROUP
ul. Kościuszki 86
30-114 Kraków

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

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

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

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

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

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

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

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 2
43-300 Bielsko-Biała

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

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

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

INFOLAND
Plac Wolności 15
19-400 Olecko

PHU „IP"
ul. Kaliska 16
98-300 Wieluń

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

Mawix
ul. Jana z Kolna 2
81-348 Gdynia

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

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

Rescom
ul. 10 lutego 23
81-364 Gdynia

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

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

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

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

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



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

ZAPRASZAMY Poniedziałek - Piątek 9⁰⁰-20⁰⁰, Sobota i Niedziela 10⁰⁰-16⁰⁰

finał Optikonkurs

Nareszcie możemy ogłosić zwycięzców Optikonkursu. Po wielu perypetiach i opóźnieniach, jeszcze raz przepraszając oczekujących uczestników, mamy zaszczyt przedstawić Wam tych, którzy wykazali się wprost nadludzką cierpliwością i niezwykłą wiedzą o grach, niemal bezbłędnie odpowiadając na 60 trudnych pytań. Zdobywcy I i II miejsca popełnili po trzy błędy, zaś III – cztery.

Tak więc Optikonkurs niniejszym uznajemy za zamknięty! Jego zwycięzcami są:

I miejsce – Bartłomiej Rożek 129 punktów (na 138 możliwych)

II miejsce – Hubert Twardowski, 128 punktów

III miejsce – Arkadiusz Kriszpin, 126 punktów



Zwycięzca otrzyma komputer multimedialny Optimus ufundowany przez firmę Optimus Bis. Będzie to przynajmniej Pentium 100 z 16 MB pamięci, twardym dyskiem 1,2 GB, CD-ROM 6× i dobrą kartą muzyczną oraz graficzną.

Zdobywca drugiego miejsca zostanie nagrodzony kolorową drukarką atramentową Lexmark, natomiast za zajęcie III miejsca przyznamy dobrą, 16-bitową kartę muzyczną. Zdobywcy miejsc od 4 do 13 otrzymają gry i akcesoria komputerowe. Oczywiście, wszystkie nagrody ufundowane są przez wyłącznego sponsora Optikonkursu – firmę Optimus Bis.

Warto zauważyć, że zdobywcy dwóch pierwszych miejsc to weterani – zdobyli TE SAME miejsca w historycznym konkursie Omnibus, opartym na podobnych założeniach. W nagrodę odwiedzili londyńskie targi gier komputerowych ECTS. Ich znajomość tematu jest po prostu... przerażająca. Może napiszą wspólnie jakąś pracę naukową? Wszystkich, którzy zajęli dalsze miejsca, chcielibyśmy pocieszyć, że jeśli chodzi o orientację w świecie gier, spokojnie mogą konkurować z wieloma redaktorami rodzimych czasopism „z branży".

Mimo uroczystego charakteru chwili, nie możemy zapomnieć o przyznaniu nagród za bezbłędne rozwiązanie ostatniej edycji konkursu. Sponsorska lista pytań była wyjątkowo trudna – tylko jeden uczestnik odpowiedział na wszystkie prawidłowo. Postanowiliśmy więc całą pulę nagród podzielić między pięciu zawodników, których odpowiedzi były najlepsze. W ten sposób joystick przypadł w udziale Radosławowi Bagińskiemu z Dzierżoniowa, a gry otrzymują: Paweł Drucis, Jakub Kołodziński i Artur Krzemiński z Suwałk, Krzysztof Rockstein z Katowic oraz (a jakże) Hubert Twardowski z Wyszkowa.

A teraz pora ujawnić listę prawidłowych odpowiedzi na pytania 6. edycji, dostarczoną przez załogę Optimus Bis – autorów ostatniego, sponsorskiego zestawu pytań.

1. Na przykład: Interstate '76, Necrodome, Megarace 2, Carmageddon, Swiv 3D, Return Fire, Steel Panthers II, Star General.
2. Azrael's Tear.
3. Silent Hunter lub The Complete Great Naval Battles.
4. Sześć.
5. MechWarrior 2: Mercenaries.
6. Na przykład: Podwójne Kłopoty Buda Tuckera, Swiv 3D, Trzy Czaszki Tolteków, XS, Carmageddon.
7. Muppet's Treasure Island, Kermit Żaba.
8. Azrael's Tear.
9. Deadlock, Creatures.
10. Return Fire, Swiv 3D.

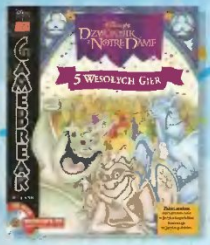
Poniżej publikujemy klasyfikację pierwszej setki zawodników. Przepraszamy, ale pełna lista uczestników przekroczyłaby ramy tego działu: było ich 1536...

1.	Bartłomiej Rożek	129
2.	Hubert Twardowski	128
3.	Arkadiusz Kriszpin	126
4.	Radosław Bagiński	125
5.	Piotr Kliber	121
6.	Marek Lisak	120
7.	Artur Krzemiński	118
8.	Piotr Beczało	117
9.–13.	Paweł Chałczyński	116
	Jakub Kołodziński	116
	Barbara Łukasiak	116
	Zbigniew Łukasiak	116
	Krzysztof Rockstein	116
14.	Tomasz Żak	115
15.	Maciej Weryk	114
16.–19.	Paweł Druciś	113
	Adam Gapiński	113
	Adam Poterek	113
	Paweł Wodziński	113
20.–22	Jarosław Matkowski	112
	Marcin Skwark	112
	Jacek Strzelecki	112
23.–29	Wojciech Bardzik	111
	Łukasz Guściora	111
	Robert Janeczek	111
	Krzysztof Malowaniec	111
	Robert Sagan	111
	Artur Włodek	111
	Przemysław Żelazny	111
30.–33.	Mariusz Ignar	110
	Robert Olejarczyk	110
	Krzysztof Styrbicki	110
	Sebastian Ukleja	110
34.–35.	Marek Machulski	109
	Marcin Wasiluk	109
36.–38.	Benjamin Janicki	108
	Łukasz Wojakowski	108
	Paweł Zamoyski	108
39.	Wojciech Żmuda	108
40.	Marcin Gorczyński	107
41.–42.	Jarosław Biskup	106
	Sebastian Bujak	106
43.	Mieszko Krupiński	105
44.–46.	Szymon Klocek	104
	Adam Pilarski	104
	Marcin Rożek	104
47.–53.	Bartłomiej Magdziarz	103
	Jan Malczewski	103
	Bartosz Malec	103
	Waldemar Przybycień	103
	Grzegorz Radko	103
	Przemysław Smurawa	103
	Aleksander Żmuda	103
54.–58.	Wojciech Gapiński	102
	Dariusz Leoniak	102
	Rafał Romański	102
	Przemysław Zamirski	102
	Grazyna Gapińska	102
59. 62.	Robert Bielech	101
	Piotr Przybylski	101
	Marek Szabert	101
	Leszek Zieliński	101
63.	Piotr Studziński	100
64.–67.	Oswald Brzeziński	98
	Rafał Gąsiorowski	98
	Adrian Kowalczyk	98
	Lucyna Ustarbowska	98

Publikujemy wszystkich, bo udział w konkursie i wszystko – nie tylko zwycięzców – sprawdziło. Gratulujemy. (red.)

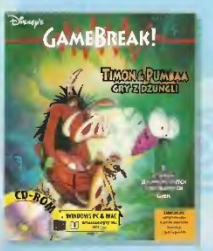
Baw się i ucz w magicznym świecie Disney'a

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



Dzwonnik z Notre Dame GameBreak -5 Wesołych Gier

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



Timon and Pumba GameBreak - Gry z Dżungli

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



Toy Story - Animowana Bajka

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



Toy Story Komputerowa Gra Video na PC

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



Donald in Cold Shadow Komputerowa Gra Video na PC

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



DYSTRYBUCJA W POLSCE
OPTIMUS ®

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

© Disney

Multimedialny Odlot

2 marca br. w telewizji Polsat odbyła się premiera Multimedialnego Odlotu – pierwszego (choć obecnie nie jedynego) programu poświęconego grom komputerowym, nadawanemu przez tę stację. MO emitowany jest co 2 tygodnie. Pojawiają się w nim informacje o grach przeznaczonych na komputery PC i konsole, pokazywane są najbardziej interesujące strony internetowe, a także ciekawostki sprzętowe, które mogą się przydać graczom. W każdym wydaniu ogłaszane są notowania listy przebojów, a wylosowany spośród głosujących widz otrzymuje nagrodę, zazwyczaj grę. Cenniejsze nagrody można wygrać w konkursach, ogłaszanych pod koniec każdego odcinka Multimedialnego Odlotu.

Pomysł na zrobienie programu narodził się w głowie **Piotra Rubika** ponad rok temu, kiedy gry komputerowe, będące dotąd jego hobby, zaczęły pochłaniać mu tak dużą część życia, że musiał coś z tym zrobić. Stwierdził, że skoro już gra i nie zamierza z tej przyjemności rezygnować, może podzielić się zdobytą wiedzą z innymi.

Zwrócił się więc do **Jacka Wajsa**, z którym wcześniej współpracował, aby ten podjął się produkcji programu o szeroko rozumianej komputerowej rozrywce. Choć przyszły producent nie znał się na komputerach (i, jak sam mówi, stracił już nadzieję, że kiedyś się pozna), udzielił mu



się zaraźliwy entuzjazm Piotra. Zdecydował, że program powinien mieć zasięg ogólnopolski i zwrócił się z propozycją do Polsatu. „W Polsacie program mógł ruszyć już po 3 miesiącach od zaakceptowania decyzji, w telewizji publicznej mógłbym czekać miesiącami bez żadnego efektu. Nie chciałem walczyć z biurokracją" – tłumaczy wybór nadawcy Jacek Wajs. Szybkie pojawienie się programu na antenie miało jednak i pewną wadę. Został umieszczony w ramówce Polsatu w niedzielę o 8.30, czyli w porze, kiedy każdy szanujący się gracz komputerowy odsypia szaleństwa sobotniej nocy. Okazało się jednak, że aż 8,5 mln osób gotowych jest wstać wcześniej, aby obejrzeć MO (wg niezależnych badań). Było to zaskoczeniem zarówno dla autorów, jak i dla nadawcy.

Ostatnią osobą, która dołączyła do grona decydującego o obliczu programu, była **Monika Bral**. Na początku wcale zresztą nie miała na to ochoty, ale w końcu uległa perswazjom Piotra. „Piotr zmusił mnie, ale teraz nie żałuję. Robienie programu to fajna zabawa"- przyznaje Monika.

Samo studio wygląda dość pusto. Dwa stoły, na nich komputery, w tle duża



płachta błękitnej tkaniny. W to wszystko wycelowane obiektywy 3 kamer. Od czasu do czasu pojawiają się rekwizyty, np. imponujące motocykle sportowe ilustrujące konkurs związany z grą Moto Racer.

Wszystkie samoloty i samochody, mknące podczas programu za plecami prowadzących, to obrazy uzyskiwane techniką blue–box. Przygotowane wcześniej sekwencje z gier pojawiają się wszędzie tam, gdzie nagrany w studio obraz jest błękitny. Łatwo zauważyć, że choć Piotr i Monika ubierają się różnorodnie, to unikają koloru niebieskiego.

Tworzenie MO odbywa się poprzez nagrywanie pojedynczych sekwencji. Na montażu wybiera się najlepsze z nich i łączy w całość, którą potem widzimy na ekranie. Scenariusze pisze Piotr, lecz za każdym razem, kiedy odwiedzałem MO, widziałem, jak ich ostateczna wersja powstawała na planie zdjęciowym. A tam rządzi reżyser, Jacek Wajs. Kieruje zespołem profesjonalistów: kamerzystów, dźwiękowców, montażystów, którzy na co dzień pracują w telewizji publicznej.

Po 5 miesiącach działania Multimedialny Odlot wypracował już swój styl, okrzepł na rynku i zdobył spore grono widzów, co wyraźnie świadczy, że okres niemowlęctwa ma już za sobą. Pozostaje życzyć twórcom dalszego pomyślnego rozwoju programu (co wydaje się oczywiste, biorąc pod uwagę ich entuzjazm).

Sir Haszak

PS Multimedialny Odlot ma własną stronę WWW w Internecie – www.magazynmo.zigzag.pl (można tam znaleźć recenzje gier i wyniki konkursów). Z Moniką i Piotrem możecie się kontaktować za pośrednictwem e-maila (magazynmo@zigzag.pl) lub klasycznej poczty: 00-957 Warszawa, skr. poczt. 62.

Multimedialny Odlot
– godziny nadawania:
niedziela – 8.30
piątek – 24.00 (powtórka)

Piotr Rubik



Kompozytor, aranżer, gracz komputerowy

Kształcił się w klasie wiolonczeli w konserwatorium, a praktyki mistrzowskie odbył u samego Enio Morricone. Współpracował z teatrem Rampa, przez 5 lat był aranżerem wszystkich płyt i koncertów Michała Bajora. Skomponował tytułowy utwór na płycie „Dotyk" Edyty Górniak. Jest autorem muzyki do filmów „Pajęczarki" i „Tylko strach" Barbary Sas. Wypromował oboistę Tytusa Wojnowicza, który otrzymał potrójną platynową płytę.

Pierwszy komputer (Atari) kupił w 1991 r., – wykorzystywał standard MIDI do pracy. Obecnie ma peceta i konsole: Game Boya, PSX oraz Nintendo 64.

Gry komputerowe to jego hobby, pozwalające uciec na chwilę od poezji muzyki. Nie ma ulubionej gry – to, co w danej chwili ogląda na monitorze zależy od nastroju. Najbardziej pociągają go symulatory lotu (AH-64 Longbow). Wśród tytułów, do których często wraca, są też: Full Throttle, Command & Conquer, The Dig i Gabriel Knight 2 (ze względu na muzykę i tworzoną przez nią atmosferę).

Monika Bral



Gimnastyczka, tancerka, studentka

Ma klasę mistrzowską w gimnastyce sportowej; tańczyła w teatrze Buffo u Józefowicza; była wolnym słuchaczem wydziałów pedagogiki i baletu; teraz studiuje filozofię na Uniwersytecie Warszawskim.

Pierwszy raz zetknęła się z komputerem w liceum, ale nie zrobił na niej specjalnego wrażenia, toteż przez długi czas nie kupowała go. W zasadzie nie lubi gier. Gustuje w programach multimedialnych, zwłaszcza w encyklopediach i programach do nauki języków.

Jacek Wajs



Biznesmen, reżyser, z wykształcenia operator filmowy

Na komputerach i grech zupełnie się nie zna i nie podejrzewa, aby ten stan miał się zmienić w najbliższej przyszłości. Ma na to zbyt mało czasu. Jedynym powodem, dla którego podjął się produkcji programu Multimedialny Odlot, był zaraźliwy entuzjazm Piotra Rubika.

A.D COP

1997 © VAG & UNION SYSTEMS & MIRAGE SOFTWARE

Niezwykła akcja, w której nie ma żadnych ograniczeń w użyciu broni.
Twoim jedynym celem są Ci, którzy próbują Cię zabić.

SIDELINE

Po raz pierwszy na Twoim PC, tak dużo ekscytującej akcji, tak dużo niezwykłej broni, tak wielu przeciwników, tak wciągająca strzelanina !

bit ŻYCIE

• NOWOŚCI • NOWOSCI • NOWOSCI • NOWOŚCI • NOWOŚCI • NOWOSCI • NOWOŚCI •

© 1996 US GOLD & EIDOS INTERACTIVE



* Francja w niespokojnym XVI wieku
* Gra przygodowa w SVGA po polsku
* Przystojny muszkieter na tropach zagadki
* Ponad 50 nastrojowych, barwnych lokacji
* Znakomity, pełen humoru scenariusz
* Ponad 100 postaci biorących udział w grze
* Prosty i wygodny interface użytkownika
* Wielowątkowa akcja, elementy zręcznościowe
* Ponad 50 czynności do wykonania

© 1997 MIRAGE SOFTWARE



* Gra przygodowa rodem z naszych marzeń
* Baśniowy świat pełen przedziwnych stworów
* Zachwycająca, artystycznie namalowana okolica, niezwykła, barwna scenerią
* Ponad 20 zwariowanych "kmiatur" mówiących, opowiadających i kłócących się po polsku
* Super szczegółowa, śmieszna grafika
* Znajdziesz tu kilobajty żartów i dowcipów
* Ponad 2600 fraz znakomicie przeczytanych przez członków zespołu CLOSTERKELLER !

© 1997 SILMARILS



* Rewelacyjna graficznie trójwymiarowa bijatyka
* Do wyboru kilkunastu różnych wojowników
* Każda postać posługuje się inną bronią, posiada magiczne ciosy i inną taktykę walki
* Trzy sposoby prowadzenie kamer, powtórki
* Każdy z zawodników to ponad 100 różnych animacji, ciosów, bloków, uników ...
* Teksturowane wszystkie postacie, efekty świetlne, cienie, efekty przenikania ...
* Możliwość korzystania z akcelatorów 3D

© 1997 OCEAN SOFTWARE



* Martwi ożyli i zamieszkali wśród nas
* Krwawa strzelanina "first person"
* Prawdziwe środowisko trójwymiarowe
* Kontrowersyjne scenerie, różne misje
* Ogromna liczba przeciwników
* Super grafika, zmniejszony efekt pikselizacji
* Niesamowity nastrój horroru
* Opcja gry przez sieć, modem

Dystrybucja w Polsce: MIRAGE MEDIA s.c. 03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c tel./fax 616 1555, 616 1551, 617 9321, e-mail:mirage@mirage.com.pl, http://www.mirage.com.pl/

MIRAGE

Electronic Entertainment Expo - E3



W dniach 19–21 czerwca odbyły się w Atlancie (USA) trzecie już targi E3. Wśród wystawców znaleźli się wszyscy najwięksi wydawcy i developerzy gier, prezentujący produkty, które ukażą się w najbliższym czasie. W pulsującym świetle reflektorów unosiła się sztuczna mgła i zapach wielkich pieniędzy, o których świadczyły ogromne stoiska wzniesione w Georgia World Congress Center i Georgia Dome, byłych obiektach olimpijskich.



Po autograf Wayne'a Gretzky'ego ustawiła się długa kolejka już na godzinę przed pojawieniem się hokeisty.

Organizator targów, Interactive Digital Entertainment Association (IDSA), przygotował wszystko tak, aby każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Dla dziennikarzy przeznaczone było śniadanie na otwarcie i mowa inauguracyjna wygłoszona przez Toma Brokawa, cenionego prezentera NBS News; dla wystawców – 6 seminariów (na każde składało się kilka odczytów); dla przedsiębiorczych – kilkadziesiąt przyjęć odbywających się wieczorami; dla wszystkich – mnóstwo konkursów na niemal każdym stoisku, tony gadżetów reklamowych oraz znane osobistości, które przybyły na zaproszenie wydawców, aby promować firmowane przez siebie produkty.

Trendy

Sądząc po liczbie wystawców, najbardziej dynamicznie rozwijającym się nurtem komputerowej rozrywki są gry on-line. Nie chodzi nawet o to, że każdy szanujący się produkt powinien mieć opcję multiplayer w Internecie. Na targach pojawiło się wiele dużych firm, nastawionych tylko i wyłącznie na czerpanie zysków z gier on-line (m.in. firma E-On za miesiąc dostępu do kilkunastu tytułów pobiera abonament w wysokości 4,95 USD; od dłuższego czasu działa Engage Games On-Line; właśnie wystartował Wireplay; serwis growy przygotowuje też największy provider internetowy – America On-Line). Na dodatek, wszyscy najwięksi wydawcy uruchamiają własne site'y, na których można pograć w wydane przez nich gry (np. już działa Disney On-Line i Electronic Arts On-Line, na jesień zapowiedziany jest site Activision). Oprócz nowych produktów pojawiają się na sieci powtórki starych gier, dostosowanych do potrzeb Internetu.

Tendencja do ciągłego podnoszenia poprzeczki wymaganiom sprzętowym nie jest niczym nowym. Ostatnio zatrzymała się na Pentium 90 z akceleratorem 3D lub Pentium 133 bez niego. Takie są minimalne wymagania większości zapowiadanych na E3 produktów. Gracz dostanie w zamian rozdzielczość 800×600 w 65 tys. kolorów – wygląda to rzeczywiście świetnie. Niektóre produkty, zwłaszcza te przygotowywane na lato przyszłego roku, będą potrzebowały procesora Pentium 166. Programiści najwyraźniej chcą nadążyć za nowymi produktami Intela i konkurentów, choć klienci wcale nie zamierzają bezkrytycznie podporządkować się temu trendowi. Takie wnioski można wyciągnąć z wyników sprzedaży ostatnich dwóch procesorów Intela, Pen-



W niektórych miejscach stoisko Electronic Arts porosło tropikalną florą

Na terenie targów czas płynął znacznie szybciej niż gdzie indziej.

UBI Soft, ale i tak każdy z wydawców miał do zaproponowania coś, czym się jeździ (jeśli nie na czas, to po to, by wystrzelać wrogów). Sporo było także gier strategicznych, zwłaszcza czasu rzeczywistego, i klonów Quake'a. Ale to już dało się zaobserwować na ubiegłorocznych targach ECTS.

Jako swego rodzaju ciekawostki można traktować pojawienie się standardu DVD oraz programów skierowanych do płci pięknej. DVD było obecne w postaci dysków rozdawanych na stoisku Nimbusa oraz specjalnej oferty Creative Labs, który na E3 wycenił swe napędy DVD (24× jako CD) na 379 USD (w sklepie 499 USD)! Panie (zwłaszcza młodsze) nie miały tak podniecających ofert, ale mogły znaleźć coś dla siebie na stoisku firmy Mattel, gdzie królowała Barbie, lub w IBM Software (wiele mówiący tytuł Magic Wardrobe). Zresztą na temat udziału pań w rynku rozrywki odbyła się poważna dyskusja podczas nieoficjalnej ceremonii otwarcia. Douglas Lowenstein, prezydent IDSA, stwier-

▼▼▼▼

W Georgia Dome było dużo (?!) miejsca na uprawianie sportów zimowych.



tium MMX i Pentium II, ocenianych przez ekspertów jako nie spełniające oczekiwań firmy. Niezbyt zachwycające wyniki sprzedaży i silna konkurencja w postaci AMD K6 i Cyrixa M2 skłoniły Intela do pojawienia się na E3 – tym bardziej że w tej chwili produktami o największych wymaganiach sprzętowych są właśnie gry. E3 odwiedził nawet sam prezes zarządu Intela Andrew S. Grove, który wygłosił odczyt o ewolucji komputerów PC i ich znaczeniu w dostarczaniu interaktywnej rozrywki. Na tym tle różowo wyglądają perspektywy producentów konsol, które opanowały 65% rynku amerykańskiego (35% komputery klasy PC). Swą siłę pokazali na targach, demonstrując po kilkadziesiąt tytułów na stoiskach o powierzchni 3 razy większej od powierzchni stoisk największych wydawców pecetowych.

W targowej ofercie przeważały produkty wykorzystujące samochód. Najwięcej, bo po 3 tytuły, przygotowały firmy Elite i

Firma THQ zorganizowała otwarty pokaz wrestlingu, promując grę WCW.



Przyszłe hity

Pora na krótki przegląd nadchodzących nowości. Choć nie można powiedzieć, że któraś z nich stanie się przełomem na miarę Civilization, Wolfenstein 3D czy Dune II, to jednak wszystkie zapowiadają się bardzo dobrze. Setki nowych gier na rynku! Możemy być spokojni – do następnego E3 będzie w co grać. Pod warunkiem, że większość tego, co prezentowano w Atlancie, trafi na polski rynek. Ale to już zupełnie inna bajka.

Age of Empires

W tej strategii czasu rzeczywistego przenosimy się tysiące lat wstecz i stajemy na czele małego plemienia, które musimy rozwinąć w potężną cywilizację. Do wyboru jedna z 12 cywilizacji, z których każda ma specyficzne zalety. Cele poszczególnych scenariuszy i sposoby ich realizacji mogą się różnić. W jednym może to być po prostu wybicie przeciwnika do nogi, w innych – znalezienie szczególnych artefaktów albo uzbieranie określonej ilości surowców czy liczby punktów, przyznawanych m.in. za wynalazki.

Wraz z rozwojem naukowym nasze plemię będzie osiągało coraz wyższy poziom cywilizacji (od epoki lodowej po epokę żelaza), będzie wznosić większe, bardziej skomplikowane budowle i szkolić silniejsze jednostki wojskowe.



Jakkolwiek w grze ma być sporo walki, wojna nie będzie prowadzona przy użyciu setek oddziałów. Gracz może mieć do 50 jednostek, musi więc odpowiednio podzielić siły cywilne i wojskowe. Dodatkową siłą Age of Empires ma być duża konfigurowalność (m.in. 4 kampanie, każda po 8 misji), wysoka AI oraz znakomita grafika. Gwarancją sukcesu tego produktu jest Bruce Shelley, współprojektant Railroad Tycoon i Civilization.

Platforma: PC CD-ROM, Windows 95
Termin wydania: jesień 1997

▼▼▼



Curse of the Monkey Island

Trzecia część serii doskonałych przygodówek ma zachować wszystkie elementy charakterystyczne dla Monkey Island, czyli specyficzny humor, zajmujący scenariusz i niezapomniane postacie: złego LeChucka i sympatycznego Guybrusha.



Akcja rozpoczyna się w momencie, kiedy LeChuck próbuje pozyskać względy Elaine. Guybrush ma nadzieję, że dziewczyna wyjdzie za niego, zakłada więc na jej palec pierścień, który okazuje się zaklęty. Elaine zamienia się w złoty posąg. Guybrush musi zdjąć zaklęcie ze swej lubej i przeszkodzić w planach LeChucka. Wszystko to w wysokiej rozdzielczości z bajeczną animacją.

Platforma: PC CD-ROM, Windows 95
Termin wydania: listopad 1997

Daikatana

To pierwsza gra grupy ION Storm (której przewodzi John Romero, twórca Wolfensteina 3D, Dooma i Quake'a). Wykorzystuje engine Quake'a i ma stanowić jego ulepszoną wersję (m.in. poprawiono płynność animacji, zwiększono rozdzielczość tekstur na postaciach).



Gracz będzie miał za zadanie udać się do twierdzy zbudowanej przez trochę niezrównoważonego psychicznie dr. Jarreta Benedicta. Celem misji jest znalezienie magicznego miecza przenoszącego w czasie – Daikatanu – oraz uwolnienie profesora Toshiro Ibihary, zajmującego się badaniem historii miecza. W wyprawie, w której zmierzymy się z ponad 60 wrogami posługującymi się 30 (z górą) rodzajami broni, towarzyszyć nam będą córka dr. Ibihary, Mikiko i czarnoskóry Superfly Johnson. Wraz z nimi przemierzymy 4 epoki, od starożytnej Grecji po XXVI wiek w San Francisco. Gdy skończymy grę z jedną postacią, możemy ją rozpocząć z następną.

Daikatana przewiduje grę do 16 osób w trybie multiplayer, zrealizowaną w technologii Quake 2.

Platforma: PC CD-ROM; PSX
Termin wydania: brak danych

E3 w liczbach

- Targi trwały 3 dni.
- 486 wystawców miało stoiska.
- Prezentowano ponad 1500 nowych produktów, z czego 65% to czysta rozrywka, a 29% – edukacja.
- Na targi przybyło 37 100 ludzi z branży.
- Powierzchnia wystawiennicza liczyła 49 608,6 m².

dził, że jednym z ważniejszych celów jest przyciągnięcie płci pięknej do rozrywki komputerowej (kobiety stanowią około 40% jej użytkowników). Nie umiał jednak podać recepty gwarantującej osiągnięcie tego celu. Jako jeden ze sposobów zaproponował zwiększenie zatrudnienia pań na stanowiskach decyzyjnych (kreatywnych) w firmach developerskich.

Wydarzenia

Z lektury tekstu czytelnik mógł odnieść wrażenie, że w Atlancie zebrała się banda sztywniaków w celu naradzenia się, w jaki



Na pierwszym planie główna nagroda w turnieju Red Annihilation. W tle zdenerwowani zawodnicy i sędziowie – w trakcie pojedynku półfinałowego system zawiesił się. .



Sir Haszak z Keithem Tkachukiem.

sposób zarobić więcej pieniędzy. Nic bardziej mylnego.

Jak na targi elektronicznej rozrywki przystało, odwiedzający je goście mogli się rozerwać, podziwiając pomysłowo zaprojektowane stoiska (np. Disney postawił starożytne ruiny w ramach promocji Herculesa, a DreamWorks zaginął w dżungli, prezentując Lost World), testując setki premierowych gier i, oczywiście, biorąc udział w konkursach. Ci, którzy w ubiegłym roku pojawili się w Los Angeles na II edycji E3, byli lekko zawiedzeni poziomem trudności konkursów. Wtedy wystarczyło wrzucić wizytówkę, odpowiedzieć po-



Miłośnicy symulacji mogli poczuć się jak w prawdziwym fotelu lotniczym.

prawnie na pytanie „Jak się pani/pan nazywa?", aby stać się szczęśliwym posiadaczem koszulki czy innego gadżetu. W Atlancie na podobnej zasadzie rozdawano świecące piłki kauczukowe czy czapeczki z daszkiem (to najpopularniejszy gadżet targów), ale np. na stoiskach firmy Sony czy Konami należało zagrać w kilka gier, potwierdzić ten fakt u kilku osób z obsługi stoiska i dopiero wtedy otrzymywało się koszulkę z szansą na wylosowanie konsoli. Równie skomplikowane były pojedynki na stoiskach firm Sega i Midway, gdzie trzeba było wygrać wyścigi (w każdej rundzie startowało 8 graczy) rozgrywane w sieci. Zwycięzca turnieju Midwaya otrzymywał skórzaną kurtkę.

Najokazalszą nagrodę ufundował jednak John Carmack, jeden z twórców Qua-

Klocki lego zaczęły żyć w nowej grze firmy Mindscape.



Jednym z ważniejszych celów jest przyciągnięcie płci pięknej do rozrywki komputerowej.



Najgorętsze dziewczyny kręciły się po stoisku firmy Eidos.

rencji firmy Morning Star dała pokaz swego kunsztu. Na teren targów przeniknęła histeria reklamowa, łącząca się z promocją najnowszej pełnometrażowej kreskówki Disneya – Hercules. W telewizji sporo się mówiło o realizacji filmu, ukazały się wywiady z aktorami podkładającymi głosy, a na targach firma Virgin dołączyła się do tego chóru, zapowiadając wydanie wersji na PSX.

Nie wszyscy jednak poprzestali na zabawie. Nad ranem drugiego dnia targów wybuchł pożar w hotelu, w którym m.in. zakwaterowała się Sierra On-Line. Pożar wkrótce zamienił się w powódź, gdyż po niezwykle szybkiej i skutecznej akcji straży pożarnej poziom wody podniósł się do kostek.

Na tym, w skrócie, polegały blaski i cienie targów E3.

Niespecjalny wysłannik
Sir Haszak



ke'a. Zwycięzca turnieju Red Annihilation (grano, jakżeby inaczej, w Quake'a), rozgrywanego na stoisku Intergraphu, otrzymał w nagrodę 10-letnie Ferrari programisty (wartość 47 tys. USD). Zwycięzcą okazał się 20-letni Dennis Fong (ThresH), który ma już na swoim koncie zwycięstwo w DWANGO's '95 Doom II Tournament.

Do atrakcji z pewnością należały też gwiazdy i gwiazdki sportu i ekranu, odwiedzające stoiska poszczególnych firm. Największa kolejka zgromadziła się na stoisku Midwaya, gdy pojawił się tam Wayne Gretzky, reklamujący Wayne Gretzky's 3D Hockey. Niektórzy przynieśli do podpisu własne kije hokejowe.

Inne sławy to: Keith Tkachuk, król strzelców NHL sezonu 1996/97 z Phoenix Coyotes (NHL Breakaway Hockey '98/Acclaim) i Clyde Drexler z Huston Rockets (NBA in the Zone '98/Konami) oraz mistrzyni olimpijska w jeździe figurowej na lodzie, Kristi Yamaguchi, która na konfe-

Po godzinach

Niektórzy uważają, że targi zaczynały się po godzinach. Wystawcy zapraszali wtedy na przyjęcia, na których starali się dotrzeć ze swą ofertą do partnerów handlowych i dziennikarzy okrężną drogą – przez żołądek. W ciągu czterech dni (balowanie trwało już od 18 czerwca) odbyły się 33 przyjęcia i imprezy towarzyszące!

Większość polegała na organizowaniu wizyt w hotelowych wnętrzach i serwowaniu znakomitego jedzenia w ilościach hurtowych (choć na przyjęciu EA w Planet Hollywood pojawił się Bruce Willis). Jednak było parę wyjątków. Do najciekawszych inicjatyw należały loty nad Atlantą samolotem Boeing PT-17 „Stearmen", uważanym za najlepszy samolot treningowy w czasach II wojny światowej, proponowane przez Sierrę On-Line i promujące gry Red Baron II i Pro Pilot (nad Atlantą pojawiły się też dwupłatowce). MicroProse zachęcała do pojedynku na pistolety wodne. Microsoft z Cirrus Logic zorganizowały dla dziennikarzy wyścigi w Monster Truck Madness, których zwycięzca otrzymywał 1500 USD. THQ we współpracy z World Championship Wrestling pokazała prawdziwy wrestling w CNN Center. A MorningStar Multimedia zaprosiła na pokaz jazdy figurowej na lodzie w wykonaniu mistrzyni olimpijskiej, Kristi Yamaguchi. Na brak atrakcji nie można było narzekać. Tylko doba stawała się dziwnie krótka.

Dark Reign: The Future of War

Akcja tej gry strategicznej (rozgrywającej się w czasie rzeczywistym) toczy się w dalekiej przyszłości. Jak zwykle masz ostatnią i niepowtarzalną szansę ocalenia cywilizacji, której grozi totalne zniszczenie w wyniku wojny prowadzonej przez Imperium i Straż Wyzwoleńczą. Musisz pokonać obie armie w 30 bitwach.



W projektowaniu gry brali udział twórcy mający na swoim koncie Warcrafta. Dark Reign będzie więc zawierać sporo innowacji (np. meskowanie jednostek i budynków) oraz znakomitą grafikę.

Platforma: PC CD-ROM, Windows 95
Termin wydania: wrzesień 1997

Hexen II

W sequelu znanej gry 3D, zawierającym ponad 30 poziomów, gracz będzie musiał stawić czoło armiom Eidolona, ostatniego **wężowego** jeźdźca. Wybrana postać (paladyn, krzyżowiec, nekromanta lub zabójca) dysponuje sobie tylko właściwymi czarami, bronią (do każdego typu postaci po 9 rodzajów) i umiejętnościami. Do przejścia 4 lokacje (średniowieczne miasto, ruiny w Ameryce Środkowej, budynki greko-romańskie i egipskie krypty). Kierowane przez gracza postacie będą umiały biegać, kucać, pływać, latać i walczyć.



Pamiętając sugestywną grafikę poprzedniej części i panującą w niej atmosferę tajemniczości, można zaryzykować twierdzenie, że Hexen II może być jedną z najlepszych gier 3D tego roku.

Platforma: PC CD-ROM, Windows 95
Termin wydania: jesień 1997

Lost World

Gra powstała z potrzeby chwili. Premiera filmu pod tym samym tytułem, poparta potężną kampanią reklamową, aż się prosiła o zrobienie gry. Czy podzieli ona niesławny los gry Jurassic Park? Ma szansę być lepsza.



Najbardziej dynamicznie rozwijającym się nurtem komputerowej rozrywki są gry on-line.

W Lost World wcielamy się w jedną z 5 postaci (m.in. T-Rex, myśliwego, bądź naukowca), która musi przetrwać na tajemniczej wyspie, zamieszkanej przez ponad 20 gatunków dinozaurów. Do przejścia 40 poziomów w 25 scenariach, po których trzeba będzie chodzić, biegać, skakać, uderzać, szarpać i kąsać, aby przeżyć w zagubionym świecie.



Ponieważ twórcy gry mieli dostęp do Morf-X, filmowej technologii ożywiania dinozaurów, wielkie gady wyglądają wspaniale. Gdy poruszają się, widać marszczenie się skóry i ruchy mięśni.

Platforma: PSX; Saturn
Termin wydania: bd

Myth: The Fallen Lords

Myth to gra strategiczna czasu rzeczywistego, w której przenosimy się w baśniową krainę w celu dokonywania niezwykle krwawych rzezi. Autorzy zadbali, aby rozlew krwi był jak najwierniej oddany i zarazem ekscytujący.

Dowodzimy liczną armią miażdżącą stojące jej na drodze wojska przeciwników w straszliwych walkach wręcz. Zarówno teren, jak i żołnierze zostali wspaniale narysowani, a obserwacja pola bitwy jest ułatwiona – możemy nad nim swobodnie krążyć i robić zbliżenia.



Bungie Software nie zamierza pobierać opłat za grę na swym serwerze internetowym (www.bungie.com). Organizuje różnego rodzaju turnieje, pojedynki i wymianę plików z zapisem co ciekawszych walk

Platforma: PC CD-ROM
Termin wydania: jesień 1997

Quest for Glory V: Dragon Fire

Silmaria, miasto w centrum cywilizacji, pozostała bez zarządcy. O ten urząd ubiegają się liczni śmiałkowie, a zwycięzca ma być wyłoniony podczas Igrzysk Olimpijskich. Gracz wciela się w bohatera podążającego na zawody, któremu na drodze stają liczne monstra i wynajęci modrercy, mający opóźnić jego marsz. Silmaria na dodatek sparaliżowana jest strachem, gdyż w pobliżu grasuje ogromny smok.

W drodze do celu wyprawy bohater będzie musiał stoczyć bitwy z Gargoylami i Hydrami (wszystkie rozgrywane w czasie rzeczywistym), pokonać rozwalony mur Hidden Grotto, znaleźć wejście do podziemnego miasta, odgadnąć czary ukazujące ukryte skarby Posejdona, przekonać Cerbera, aby przepuścił go do Hadesu, nakłonić ducha potężnej czarodziejki do udzielenia mu pomocy, wreszcie polirtować, a może nawet nawiązać romans z damą swego serca.



Piąta część Quest for Glory nawiązuje do starej, dobrej szkoły Sierry. Znakomita oprawa graficzna, zróżnicowany poziom trudności, ciekawa fabuła, połączona ze swobodną eksploracją świata – to doskonały materiał na sukces.

Platforma: PC CD-ROM Windows 95
Termin wydania: październik 1997

SimCity 3000

Najlepsza symulacja miasta zmienia formę i kształt. Można teraz obserwować swe miasto zarówno z wysokości ponad 15 tys. metrów, jak i z poziomu ulicy. Informacje o zadowoleniu mieszkańców zbiera się bezpośrednio od nich, gdy chodzą ulicami zaprojektowanego przez nas miasta, załatwiając swoje sprawy. W ulepszaniu miasta pomogą własne obserwacje: korki na ulicach, popełniane przestępstwa, niedorzeczności architektoniczne.

Budowle mają być bardziej różnorodne (m.in. kawiarnie, stacje benzynowe, farmy i budki z hamburgerami). Gra pozwoli nie tylko budować, ale także zająć się administracją poszczególnych budynków. Kontrolę nad obszarem miasta zapewnią inteligentni doradcy, wskazujący rzeczy, którymi powinniśmy się zająć w pierwszej kolejności.



Biorąc pod uwagę popularność części pierwszej, nie słabnącą od chwili jej pojawienia się na rynku, SimCity 3000 ma szansę stać się absolutnym przebojem wśród gier symulacyjnych.

Platforma: PC CD-ROM, Windows 95
Termin wydania: IV kwartał 1997

StarCraft

Gry firmy Blizzard stają się legendą jeszcze zanim pojawią się na rynku. Tak też stało się z jej najnowszym produktem.



Ma to być strategia czasu rzeczywistego, rozgrywająca się w przestrzeni kosmicznej oraz na planetach. W walkach biorą udział 3 rasy – każda ma różnego rodzaju oddziały, technologie i własności (np. Ziemianie potrafią szybko przenosić swe podstawowe budynki w inne miejsca, a Zergowie – zamieniać się w budynki). Na gracza czeka 30 misji powiązanych scenariuszem.

Ponieważ gra projektowana była z myślą o Battle necie (do 8 graczy w sieci), zostanie wprowadzona specjalna klasyfikacja graczy. Słabsi będą mogli liczyć na ułatwienia pozwalające zmierzyć się z bardziej doświadczonymi.

Do gry ma być załączony edytor, który pozwoli zmienić nie tylko założenia scenariusza i wygląd mapy, ale także kwestie wypowiadane podczas gry, dźwięki, teksty, ilustracje, filmy wyświetlane między misjami oraz bohaterów.

Platforma: PC CD-ROM, Windows 95; Macintosh
Termin wydania: koniec 1997

Ultima On-Line

Gra RPG on-line, w której mogą jednocześnie brać udział tysiące ludzi za pośrednictwem Internetu. Siłą tej gry jest możliwość kontaktowania się z innymi graczami, wdawania z nimi w walki, formowania drużyny, przyjmowanie zleceń w tawernie.

Świat w grze cały czas pozostaje w ruchu – zmienia się nawet wtedy, gdy gracz go opuści – po każdym wejściu można śledzić zaszłe zmiany. Ultima ma samoregulujące się systemy – ekonomiczny i ekologiczny – sprawiające, że postacie (stwory) kierowane przez komputer zachowują się racjonalnie.



Drobnym drukiem

W grze będzie można zwiedzać krainy o różnorodnych klimatach, od pustyń po lodowce, a nawet świat podwodny

Platforma: PC CD-ROM
Termin wydania: bd

Unreal

O nowej grze 3D, Unreal, było głośno na długo przed jej pojawieniem się. Zachodnie czasopisma komplementowały ją za doskonały wygląd. Jej silną stroną ma być też tryb dla jednego gracza, choć oczywiście najlepiej spotkać się w sieci, z przeciwnikami kierowanymi przez innych zawodników.



Firma GT Interactive zapowiada wydanie wraz z grą edytora poziomów, który ma mieć wielkie możliwości kreowania „nierealnego świata" i jednocześnie niewiarygodnie prostą obsługę.

Gra będzie wykorzystywała instrukcje MMX i 24-bitową paletę.

Platforma: PC CD-ROM
Termin wydania: jesień 1997

Worms 2

W nowych robakach zmieniło się wszystko, oprócz głównej zasady -- należy szerzyć totalną destrukcję. A będziemy to robić w nowej szacie graficznej (wysoka rozdzielczość), posługując się ponad 60 rodzajami broni. Będą wśród nich latające owce, atak pocztowy, wybuchające staruszki, święty granat. Dodano także więcej zabawnych scenek w przerwach między misjami.

Lepsze będzie też dopasowanie robali do potrzeb gracza. Komputer ma grać na jednym z 3 poziomów trudności, co powinno poprawić sytuację z części poprzedniej, w której robaki były dla gracza zbyt słabe lub zbyt dobre. Od ręki będzie też można zmienić krajobraz, korzystając z graffiti mode. Jak zwykle nie zabraknie zwariowanego humoru i często kuriozalnych zastosowań broni.

Do zrobaczenia w październiku!

Platforma: PC CD-ROM, Windows 95
Termin wydania: październik 1997



Avalon Hill zmienia image?

Firma, znana z przenoszenia strategicznych gier planszowych na komputer, po raz pierwszy zabrała się za grę zręcznościową. Defiance, bo taki tytuł nosi przygotowywany produkt, będzie klasyczną grą 3D. Na otarcie łez strategom dodam, że Avalon Hill pracuje także nad grą Achtung Spitfire, symulującą działania powietrzne na froncie zachodnim podczas II wojny światowej.

Expansion packs MicroProse

MicroProse zademonstrowała rozwinięcia swych doskonałych produktów, Civilization 2 oraz Magic: The Gathering. UltimateCiv II pozwala przerobić Cywilizację w dowolny sposób, łącznie ze zmianą postaci (załączone są np. ikony jednostek z UFO 1 i 2) i ich własności. Magic: The Gathering zostanie rozszerzony o oczekiwaną grę sieciową oraz karty z dodatków Arabian Nights, Antiquities, Unlimited.

Nie koniec Civillzation?

Sid Meier przygotowuje nową grę strategiczną czasu rzeczywistego, Gettysburg!, w założonej przez siebie firmie Fraxis. Tymczasem dowiedziałem się ze źródeł nieoficjalnych, że wraz z odejściem Sida nie kończy się seria Civilization – cały zespół pracujący nad drugą częścią tej gry został, więc można się spodziewać części trzeciej.

Odkurzone przeboje

Wiele firm pokazało nowe wersje produktów niegdyś bardzo popularnych. Należą do nich: Bomberman (Psygnosis), Test Drive 4 (Accolade), Jagged Alliance II (SirTech), Lands of Lore: Guardians of Destiny (Virgin/Westwood Studios), Might & Magic VI (3DO), Outpost 2 (Sierra On-Line), Populous III (Bullfrog/EA), Quest for Glory V (Sierra On-Line), Red Baron II (Sierra On-Line), Warlords III: Reign of Heroes (Broderbund), X-Com 3: Apocalypse (MicroProse), Zork Grand Inquisitor (Activision). Miło będzie przypomnieć sobie stare przeboje.

Prawo serii

TalonSoft, znany z serii Battleground, przygotowuje jej kolejne części. Najbliższa ukończenia jest Eastern Front. Jako kolejne pojawią się dwie gry morskie: Age of Oars i Age of Ironclads.

Przenosiny

Virgin Interactive Entertainment ogłosiła, że przeniesie na platformę PC znaną z PSX grę Resident Evil, łączącą elementy przygodowe i zręcznościowe. Natomiast Acclaim wyda pecetową wersję Turoka, świetnej gry 3D.

Rozłam w Shiny Entertainment

Grupa programistów, którzy napisali MDK, odeszła z Shiny Entertainment. Założyli własną grupę i od razu podpisali wieloletni kontrakt z Interplayem na dystrybucję programów. Jak widać, wszystko zostało w rodzinie.

Symulatory I-Magic

Interactive Magic porozumiała się z Lockheedem w sprawie nazwy swego najnowszego symulatora lotu iF-22 i usunęła z niego słowo „Raptor" (prawa do nazwy wykupiła NovaLogic). Symulator prezentuje się co najmniej nieźle i choć jeszcze nie pojawił się na rynku, na E3 pokazano już jego następcę, iF-16, wykorzystującego ulepszony engine.

Zmiany genetyczne

Parę gier zmieni płeć. Od jakiegoś już czasu wiadomo, że kolejny Warcraft będzie przygodówką. Na E3 okazało się, że Outpost 2 będzie strategią czasu rzeczywistego, podobnie jak SWAT 2 (obie produkty Sierry). Goosebumps: Attack of the Mutant, choć pozostała przygodówką, jest teraz trudno rozpoznawalna, zmieniono bowiem całkowicie grafikę. Z tego, co nam wiadomo, także MicroProse zamierza zmienić typ gry jednego ze znanych tytułów.

Zrównanie platform

Sega zdecydowała się wydawać swe tytuły w tym samym czasie na Saturna i na komputery PC (do tej pory wcześniej ukazywała się wersja na konsolę). Spekuluje się, że wpływ na tę decyzję mają plany wprowadzenia w przyszłym roku nowej konsoli.

Mindscape strategią stoi

Niemal wszystkie produkty, które zostaną przez nią wydane w tym roku, to strategie. Znajdą się wśród nich takie tytuły, jak Panzer General II, Imperialism oraz 2 produkty korzystające z systemu Warhammer -- Warhammer II: Dark Omen i Warhammer Epic 40000: Redemption.

Informacje o kolejnych produktach, które pokazały się na E3, zamieścimy już wkrótce w dziale News.

Przeboje roku 1996 na rynku amerykańskim

Miejsce	Tytuł	Platforma
1.	Duke Nukem 3D	CD, DOS
2.	Warcraft II: ToftD	CD, DOS
3.	Myst	CD, DOS
4.	Quake shareware	CD, DOS
5.	Civilization II	CD, WIN
6.	MS Flight Simulator 6.0	CD, WIN95
7.	Command and Conquer	CD, DOS
8.	Warcraft II expansion pack	CD, WIN95
9.	C&C: Red Alert	CD, WIN95
10.	Star Wars Rebel Assault 2	CD, WIN95

Źródło: NPD Group – SoftTrends – 8887 sklepów na terenie USA

konkurs konkurs kon
KOMPUTEROWY
- 5 prostych pytań
z zakresu komputerów kon
konkurs konkurs konkurs

0-700-71-423

do wygrania co miesiąc
KOMPUTER MULTIMEDIALNY
PENTIUM 166 MMX
oraz inne nagrody



Dla każdego dzwoniącego
zniżka 10%
na zakupione komputery
w firmie
Multimedia Komputer.

WPI/MK opłata 3,70 zł za minutę
wymagane 18 lat lub zgoda abonenta

ARWAL
Hurtownia komputerowa
Opole 45-776 ul.Wyszomirskiego 1
tel. / fax 077-746443, tel. 0-601746443
e-mail arwal@polbox.com

Extra Levels
Kompakty z dodatkowymi pozomami do gier na każdym CD jedna Gra



Civilization 2, Warcraft 1&2, Command & Conquer, Dark Forces, Doom 2 Duke Nukem 3D, Grand Prix II, MS Flight Simulator, Need For Speed, Quake, Wing Commander Warcraft 1&2

Super Gry
Command&Counter Red Alert 160
Hard Line 130
Encyklopedia Seksu 96
Wing Commander IV 130

Erotyka - 20zł
American Pie, Asian Babes Cube 1-5, Bare Cheeks, Cheeky Chics, City of Sin, Climax, Gay Girls, Homo Alone, Hot Shot
Juicy Joynde, Luscious Lips, Pussy Galore, Sliding In, Smashing, Tight Squezze, Wide Open, World of Pinups Cube 1-6, World of Sex 1-10

Sex & Games 26-29



Gry i zdjęcia, filmy, animacje erotyczne /średnio 4 filmy, 1200 obrazków/

Fun & Games 13-28
Grafika, video, gry muzyka, edukacja

Ciekawe Gry w niesamowitych cenach (pełne wersje) !!!

29
Blue Force, Campaign, Campaign 2, Elite Plus, Litil Divil, Megatraveller, Pipomania, Pacyfic Islands



Lawnmoverman
Gra Virtual Reality opartaa na filmie Książe Ułeyków

Super Gry
Shadow President, Twilight 2000, Wrath of the Demon

35
Blown Away, Breach 3, Central Intelligence, Empire Soccer, Iron Assault



Jungle Strike/ Desert Strike
Kierujesz bojowym śmigłowcem i strzelasz

Renegade, Slip Stream 5000, System Shock

50
Dogz



CD Deluxe Pack 4
Chessmaster 4000, U.S. Atlas, World Atlas, M.B. Teaches Typing

60
Silent Hunter
3D Ultra Pinball

80
Are You Ready & Alert, Assasin 2015, Chronomaster, Civilization, Fire Fight, FX Fighter, Mad Dog MC Cree 1&2, Mutant Penguins, Onside Soccer, Return Fire, Shannara, Iron Assault, Space Hulk 2, Terra Nova, Unnessary Roughness

zadzwoń aby otrzymać (bezpłatny) pełny katalog !!!

LASER 1 S.C.
25-518 KIELCE, ul Warszawska 31/33
Karta Dźwiękowa



ViperMAX™
pełna kompatybilność z Sound Blasterem Pro
pełna kompatybilność z Gravis Ultra Sound
łatwa bezzworkowa instalacja
znakomitej jakości 16-bitowe instrumenty
32 kanałowe sprzętowe miksowanie
poziom szumów poniżej 0,03%
wbudowany interfejs CD-rom
szybki podwójny game-port

DZIAŁ HANDLOWY: tel: (0-41) 368 13 99 w. 15, (0-41) 344 85 58 w. 15, fax: (0-41) 368 02 23, (0-41) 368 13 99, GSM: 0602 267 156,
ODDZIAŁ KATOWICE: UL. G. Zapolskiej 21, tel./fax: (0-32) 152 37 31
www.kie.top.pl/users/laser1

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

Za treść ogłoszeń [illegible]
(związaczka w Clubs Simulator)
redakcja nie odp[illegible]
Redakcja zjada nie zamówione manuskrypty
(i nie zwraca) oraz zastrzega sobie prawo
dokonywania adiustacji i skr[illegible]
(również o głos[illegible]

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW



tete

UKAZUJE SIĘ RAZ W MIESIĄCU

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY
DISKEDITOR DREAM TEAM 44
X-Wing vs. Tie Fighter 44
KLUB 3D 47
GILDIA RPG 48
CLUB SIMULATOR 49
EKG,
czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 50
KS GAMBLER 56

ROZWIĄZANIA
BattleCruiser 3000AD (PC CD-ROM) 52
Realms of the Haunting - cz. 1 (PC CD-ROM) 54

T&T
The Crow - City of Angels (PC CD-ROM) 56
Fallen Haven (PC CD-ROM) 56
ID4 - Independence Day (PC CD-ROM) 56
Perfect Weapon (PC CD-ROM) 56
Quiver (PC) 56
Shattered Steel (PC CD-ROM) 56
Street Racer (PC CD-ROM) 56
Theme Hospital (PC CD-ROM) 56
Time Commando (PC CD-ROM) 56
ZPC (PC CD-ROM) 56

Stare jest piękne

Po raz pierwszy publikujemy „tip na życzenie". W tym miesiącu najwięcej głosów padło na grę **Tomb Raider**, tak więc wśród supernowych tipów na pierwszej stronie znajdziecie też tip do gry sprzed ponad pół roku. Stare się porobiło - półroczna gra to już starość.

Miłośników sportów komputerowych muszę ponownie zmartwić - w tym miesiącu nie ukazuje się Klub Sportowy Gambler, a to z powodu silnych namiętności, jakie targają ich prowadzącym od czasu meczu Legia-Widzew. Jakich - nie powiemy, bo nie chcemy narazać go na atak kibiców jednej bądź drugiej drużyny. (Wyniki konkursu im. Screamera Drugiego na str. 56.)

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

Zgredaktor

M.D.K. (PC CD-ROM)

Aby używać cheatów, naciśnij F1 (wejdziesz do Helpa), następnie naciśnij Esc lub Enter, aby wrócić do akcji. Kody mogą być użyte tylko raz na każdym poziomie.

Wszystkie wersje:
ineedabiggun - Super Chain Gim,
holokurtisfun - Dummy,
nastyshotthanks - Homing sniper grenade,
tornadoaway - Twister,
iluketolob - mordzierz,
kill - samobójstwo,
486ok - dla właścicieli 486.

Wersja amerykańska bez patchy:
makemefull - zdrowie,
masterblaster - Gatt,
twistandshout - Twister,
biggrenade - Homing sniper grenade,
486willbeslow - dla właścicieli 486.

Wersja europejska:
healme - zdrowie,
ineedabiggun - Gatt,
tornadoaway - Twister,
holokurtisfun - Dummy,
486okbyme - dla właścicieli 486.

Test Drive: Off Road (PC CD-ROM)

Jako imię wpisz: cheat1, cheat2, cheat3, cheat4, cheat5, ciggies - masz dostęp do czterech nowych samochodów i wszystkich tras. Wyłączone zostaje wykrywanie przeszkód.

Darklight Conflict (PC CD-ROM)

W trakcie gry, trzymając wciśnięty klawisz Tab, naciśnij PageUp, a następnie P. Od tej chwili nikt nie może Cię zniszczyć.

Tomb Raider (PC CD-ROM)

W czasie gry wykonaj ruchy:

Krok naprzód, krok wstecz, dwa pełne obroty, skok do tyłu - wszystkie typy broni.

Krok naprzód, krok wstecz, dwa pełne obroty, skok naprzód - kończysz poziom.

P.O.D (PC CD-ROM)

MAP - cała mapa.
MAP raz jeszcze - cała mapa z pozycjami innych pojazdów.
LABEL - podaje nazwy poszczególnych pojazdów.
RETRO - dostajesz „bumerang wsteczne".

DISKEDITOR DREAM TEAM

DDT

X-WING vs. TIE FIGHTER

WYDANIE SPECJALNE

Dzisiaj w DDT mały eksperyment - cały odcinek poświęcony jest jednej grze, długo oczekiwanemu symulatorowi o nazwie **X-Wing vs TIE Fighter.** Poprawka okazała się bardzo długa, a nie chciałem jej dzielić na kilka części - gra jest świeżutka i nie ma sensu kazać Wam czekać na kolejne fragmenty poprawki. Nie wątpię, że wielu z Was będzie w XWvsTF grało (nie znam nikogo, kto by nie grał w TIE Fightera). Mam nadzieję, że Ci, którzy nie czują Mocy, wybaczą mi tę chwilę słabości.

Kilka uwag dotyczących poprawki Staralem się przedstawić dane pilota mniej więcej w takiej kolejności, w jakiej widnieją na ekranie. Ponieważ większość danych „rebelianckiego" i „imperialnego" gracza wygląda tak samo (różnią się tylko offsetami), a duplikowanie ich nie ma sensu, tak więc podane offsety obowiązują dla pilota Rebelii, a dla Imperium należy do nich dodać **+E824h** (w akapitach oznaczonych gwiazdką).

Widać, że autorzy gry przygotowali już sobie grunt pod kolejne pakiety misji i związane z nimi nowe statki (mowa o B-Wingu, TIE Defenderze i innych) - w save'ach i w głównym programie są już zawarte o nich dane. W wypadku, gdy statek nie występuje w grze, lecz można modyfikować jego parametry, jest on oznaczony wykrzyknikiem (!). Natomiast pytajnikiem (?) oznaczyłem dwa statki, które teoretycznie występują w grze, jednak nie miałem okazji zetknąć się z nimi (nie występują w spisie pojazdów).

Liczby bez podanego rozmiaru to podwójne słowa (4 bajty). Objaśnienia do niektórych danych (oznaczone cyframi arabskimi) znajdują się na końcu poprawki. Tam, gdzie mogłem, stosowałem oryginalne nazewnictwo, w pozostałych przypadkach posłużyłem się językiem polskim. Mam nadzieję, że się połapiecie .

DANE PILOTA

Przerabiamy plik o rozszerzeniu „PLT z katalogu, w którym zainstalowaliśmy grę.

PILOT STATISTICS

Total Score	offset 0Eh (maks. FF FF FF 7Fh)
Pilot Rating	patrz rozdział „PILOT AWARDS"

Summary Of Kills (*)

	Exercise	Melee	Combat
Total Kills	3F9Ah[1]	3F9Eh[1]	3FA2h[1]
Player Kills	patrz „Player Kills By Rank"		
Non-Player Kills.	4F86h[2] (4FDEh[2])	4FAEh[2] (4FF6h[2])	4FC6h[2] (500Eh[2])
Hidden Cargo Found.	505Eh	5072h	5076h
Strzały z lasera:	5086h	508Ah	508Eh
w tym celne:	507Ah	507Eh	5082h
Strzały z rakiet.	508Eh	50A2h	50A6h
w tym celne:	5092h	5096h	509Ah

Na podstawie czterech powyższych wartości obliczane są współczynniki Laser Accuracy i Warhead Accuracy.

Player Kills By Rank (*)

	Exercise	Melee	Combat
Target Drone	4C12h (4D3Eh)	4C76h (4DA2h)	4CDAh (4E06h)
Ground Crew	4C16h (4D42h)	4C7Ah (4DA6h)	4CDEh (4E0Ah)
Trainee	4C1Ah (4D46h)	4C7Eh (4DAAh)	4CE2h (4E0Eh)
Flight Cadet	4C1Eh (4D4Ah)	4C82h (4DAEh)	4CE6h (4E12h)
Officer 4th Class	4C22h (4D4Eh)	4C86h (4DB2h)	4CEAh (4E16h)
Officer 3rd Class	4C26h (4D52h)	4C8Ah (4DB6h)	4CEEh (4E1Ah)
Officer 2nd Class	4C2Ah (4D56h)	4C8Eh (4DBAh)	4CF2h (4E1Eh)
Officer 1st Class	4C2Eh (4D5Ah)	4C92h (4DBEh)	4CF6h (4E22h)
Veteran 4th Grade	4C32h (4D5Eh)	4C96h (4DC2h)	4CFAh (4E26h)
Veteran 3rd Grade	4C36h (4D62h)	4C9Ah (4DC6h)	4CFEh (4E2Ah)
Veteran 2nd Grade	4C3Ah (4D66h)	4C9Eh (4DCAh)	4D02h (4E2Eh)
Veteran 1st Grade	4C3Eh (4D6Ah)	4CA2h (4DCEh)	4D06h (4E32h)
Ace 4th Level	4C42h (4D6Eh)	4CA6h (4DD2h)	4D0Ah (4E36h)
Ace 3rd Level	4C46h (4D72h)	4CAAh (4DD6h)	4D0Eh (4E3Ah)
Ace 2nd Level	4C4Ah (4D76h)	4CAEh (4DDAh)	4D12h (4E3Eh)
Ace 1st Level	4C4Eh (4D7Ah)	4CB2h (4DDEh)	4D16h (4E42h)
Top Ace 4th Order	4C52h (4D7Eh)	4CB6h (4DE2h)	4D1Ah (4E46h)
Top Ace 3rd Order	4C56h (4D82h)	4CBAh (4DE6h)	4D1Eh (4E4Ah)
Top Ace 2nd Order	4C5Ah (4D86h)	4CBEh (4DEAh)	4D22h (4E4Eh)
Top Ace 1st Order	4C5Eh (4D8Ah)	4CC2h (4DEEh)	4D26h (4E52h)
Jedi 4th Degree	4C62h (4D8Eh)	4CC6h (4DF2h)	4D2Ah (4E56h)
Jedi 3rd Degree	4C66h (4D92h)	4CCAh (4DF6h)	4D2Eh (4E5Ah)
Jedi 2nd Degree	4C6Ah (4D96h)	4CCEh (4DFAh)	4D32h (4E5Eh)
Jedi 1st Degree	4C5Eh (4D9Ah)	4CD2h (4DFEh)	4D36h (4E62h)
Jedi Master	4C72h (4D9Eh)	4CD6h (4E02h)	4D3Ah (4E66h)

Craft Kills By Type/Assists (*)

Poniższe offsety odpowiadają liczbie zestrzelonych statków. Aby zmienić liczbę asyst, należy do podanych wartości dodać 64h

	Exercise	Melee	Combat
Unknown	3FB2h (43D2h)	4112h (4632h)	4272h (4992h)
X-Wing	3FB6h (43D6h)	4116h (4636h)	4276h (4996h)
Y-Wing	3FBAh (43DAh)	411Ah (463Ah)	427Ah (499Ah)
A-Wing	3FBEh (43DEh)	411Eh (463Eh)	427Eh (499Eh)
B-Wing (!)	3FC2h (43E2h)	4122h (4642h)	4282h (49A2h)
TIE Fighter	3FC6h (43E6h)	4126h (4646h)	4286h (49A6h)
TIE Interceptor	3FCAh (43EAh)	412Ah (464Ah)	428Ah (49AAh)
TIE Bomber	3FCEh (43EEh)	412Eh (464Eh)	428Eh (49AEh)
TIE Advanced	3FD2h (43F2h)	4132h (4682h)	4292h (49B2h)
TIE Defender (!)	3FD6h (43F6h)	4136h (4686h)	4296h (49B6h)
tienew1 (!)	3FDAh (43FAh)	413Ah (468Ah)	429Ah (49BAh)
tienew2 (!)	3FDEh (43FEh)	413Eh (468Eh)	429Eh (49BEh)
Missile Boat (!)	3FE2h (4402h)	4142h (4962h)	42A2h (49C2h)
T-Wing	3FE6h (4406h)	4146h (4966h)	42A6h (49C6h)
Z-95 Headhunter	3FEAh (440Ah)	414Ah (496Ah)	42AAh (49CAh)
R-41 Starchaser	3FEEh (440Eh)	414Eh (496Eh)	42AEh (49CEh)
Assault Gunboat	3FF2h (4412h)	4152h (4972h)	42B2h (49D2h)
Shuttle	3FF6h (4416h)	4156h (4976h)	42B6h (49D6h)
Escort Shuttle	3FFAh (441Ah)	415Ah (497Ah)	42BAh (49DAh)
System Patrol Craft	3FFEh (441Eh)	415Eh (497Eh)	42BEh (49DEh)
Scout Craft (!)	4002h (4422h)	4162h (4982h)	42C2h (49E2h)
Stormtrooper Transport	4006h (4426h)	4166h (4986h)	42C6h (49E6h)
Assault Transport	400Ah (442Ah)	416Ah (498Ah)	42CAh (49EAh)
Escort Transport	400Eh (442Eh)	416Eh (498Eh)	42CEh (49EEh)
Utility Tug	4012h (4432h)	4172h (4992h)	42D2h (49F2h)
Combat Utility Vehicle	4016h (4436h)	4176h (4996h)	42D6h (49F6h)
Container Class A	401Ah (443Ah)	417Ah (499Ah)	42DAh (49FAh)
Container Class B	401Eh (443Eh)	417Eh (499Eh)	42DEh (49FEh)
Container Class C	4022h (4442h)	4182h (49A2h)	42E2h (4702h)
Container Class D	4026h (4446h)	4186h (49A6h)	42E6h (4706h)
Heavy Lifter	402Ah (444Ah)	418Ah (49AAh)	42EAh (470Ah)
bulk_barge2 (!)	402Eh (444Eh)	418Eh (49AEh)	42EEh (470Eh)
Bulk Freighter	4032h (4452h)	4192h (49B2h)	42F2h (4712h)
Cargo Ferry	4036h (4456h)	4196h (49B6h)	42F6h (4716h)
Modular Conveyor	403Ah (445Ah)	419Ah (49BAh)	42FAh (471Ah)
Container Transport (?)	403Eh (445Eh)	419Eh (49BEh)	42FEh (471Eh)
new_freighter3 (!)	4042h (4462h)	41A2h (49C2h)	4302h (4722h)
Mining Transport	4046h (4466h)	41A6h (49C6h)	4306h (4726h)
Corellian Transport	404Ah (446Ah)	41AAh (49CAh)	430Ah (472Ah)
Millennium (!)	404Eh (446Eh)	41AEh (49CEh)	430Eh (472Eh)
Corellian Corvette	4052h (4472h)	41B2h (49D2h)	4312h (4732h)
Modified Corvette (!)	4056h (4476h)	41B6h (49D6h)	4316h (4736h)
Nebulon B Frigate	405Ah (447Ah)	41BAh (49DAh)	431Ah (473Ah)
Modified Frigate (!)	405Eh (447Eh)	41BEh (49DEh)	431Eh (473Eh)
Passenger Liner (!)	4062h (4482h)	41C2h (49E2h)	4322h (4742h)
Carrack Cruiser (!)	4066h (4486h)	41C6h (49E6h)	4326h (4746h)
Strike Cruiser	406Ah (448Ah)	41CAh (49EAh)	432Ah (474Ah)
Escort Carrier	406Eh (448Eh)	41CEh (49EEh)	432Eh (474Eh)
Dreadnaught	4072h (4492h)	41D2h (49F2h)	4332h (4752h)
Calamari Cruiser	4076h (4496h)	41D6h (49F6h)	4336h (4756h)
Lt. Calamari Cruiser (?)	407Ah (449Ah)	41DAh (49FAh)	433Ah (475Ah)
Interdictor	407Eh (449Eh)	41DEh (49FEh)	433Eh (475Eh)
Victory Star Destroyer	4082h (4A2h)	41E2h (4602h)	4342h (4762h)
Imperial Star Destroyer	4086h (4A6h)	41E6h (4606h)	4346h (4766h)
super_sd (!)	408Ah (4AAh)	41EAh (460Ah)	434Ah (476Ah)
Container Class E	408Eh (4AEh)	41EEh (460Eh)	434Eh (476Eh)
Container Class F	4092h (4B2h)	41F2h (4612h)	4352h (4772h)
Container Class G	4096h (4B6h)	41F6h (4616h)	4356h (4776h)
Container Class H	409Ah (4BAh)	41FAh (461Ah)	435Ah (477Ah)
Container Class I	409Eh (4BEh)	41FEh (461Eh)	435Eh (477Eh)
XQ1 Platform	40A2h (4C2h)	4202h (4622h)	4362h (4782h)
XQ2 Platform	40A6h (4C6h)	4206h (4626h)	4366h (4786h)
XQ3 Platform	40AAh (4CAh)	420Ah (462Ah)	436Ah (478Ah)
XQ4 Platform	40AEh (4CEh)	420Eh (462Eh)	436Eh (478Eh)
XQ5 Platform	40B2h (4D2h)	4212h (4632h)	4372h (4792h)
XQ6 Platform	40B6h (4D6h)	4216h (4636h)	4376h (4796h)
Asteroid Hangar	40BAh (4DAh)	421Ah (463Ah)	437Ah (479Ah)
Asteroid Laser Battery	40BEh (4DEh)	421Eh (463Eh)	437Eh (479Eh)
Asteroid Warhead Launcher	40C2h (4E2h)	4222h (4642h)	4382h (47A2h)
X7 Factory	40C6h (4E6h)	4226h (4646h)	4386h (47A6h)
Comm Sat	40CAh (4EAh)	422Ah (464Ah)	438Ah (47AAh)
Comm Sat	40CEh (4EEh)	422Eh (464Eh)	438Eh (47AEh)
Sat3 (!)	40D2h (4F2h)	4232h (4652h)	4392h (47B2h)
Sat4 (!)	40D6h (4F6h)	4236h (4656h)	4396h (47B6h)
Sat5 (!)	40DAh (4FAh)	423Ah (465Ah)	439Ah (47BAh)
Mine Type A	40DEh (4FEh)	423Eh (465Eh)	439Eh (47BEh)
Mine Type B	40E2h (4502h)	4242h (4662h)	43A2h (47C2h)
Mine Type C	40E6h (4506h)	4246h (4666h)	43A6h (47C6h)
Mine4 (!)	40EAh (450Ah)	424Ah (466Ah)	43AAh (47CAh)
Mine5 (!)	40EEh (450Eh)	424Eh (466Eh)	43AEh (47CEh)
Probe	40F2h (4512h)	4252h (4672h)	43B2h (47D2h)
Probe2 (!)	40F6h (4516h)	4256h (4676h)	43B6h (47D6h)
Probe3 (!)	40FAh (451Ah)	425Ah (467Ah)	43BAh (47DAh)
Nav Buoy	40FEh (451Eh)	425Eh (467Eh)	43BEh (47DEh)
Nav Buoy	4102h (4622h)	4262h (4682h)	43C2h (47E2h)
Pilot (!)	4106h (4626h)	4266h (4686h)	43C6h (47E6h)
Asteroid	410Ah (462Ah)	426Ah (468Ah)	43CAh (47EAh)
Planet	410Eh (462Eh)	426Eh (468Eh)	43CEh (47EEh)

Avgs Per Mission (*)

	Exercise	Melee	Combat
Liczba walk	3F62h+3F8Eh	3F66h+3F92h	3F8Ah+3F86h

Wszystkie średnie wartości są obliczane na postawie rubryki „Summary Of Kills" i dzielone przez liczbę walk.

Total Losses (*)

	Exercise	Melee	Combat
Total Craft Losses:	90AAh	60AEh	50B2h
To Player Pilots	patrz „Losses To Players By Rank"		
To Non-Player Pilots	5205h[2]	621Eh[2]	8236h[2]
To Starships	50C2h	60C6h	80CAh

To Mines	50CEh	50D2h	50D6h
From Collisions	50F6h	50FAh	50FEh

Losses To Players By Rank (*)

	Exercise	Melee	Combat
Target Drone	50DAh	513Eh	51A2h
Ground Crew	50DEh	5142h	51A6h
(-)			
Jedi 1st Degree	5136h	519Ah	51FEh
Jedi Master	513Ah	519Eh	5202h

Reszta stopni przebiega identycznie jak w „Player Kills By Rank" (zmieniają się tylko odpowiednio offsety)

PILOT AWARDS (*)



Melee Plaque		Tournament Trophy	
3EF2h	Gold	3F0Ah	Gold
2EF5h	Silver	3F0Eh	Silver
3EFAh	Bronze	3F12h	Bronze
3EFEh	Nickel	3F16h	Nickel
3F02h	Copper	3F1Ah	Copper
3F06h	Lead	3F1Eh	Lead
Mission Evaluation		**Battle Medallion**	
3F22h	Top Performance	3F3Ah	Gold
3F26h	Excellent Performance	3F3Eh	Silver
3F2Ah	Good Performance	3F42h	Bronze
3F2Eh	Fair Performance	3F46h	Nickel
3F32h	Adequate Performance	3F4Ah	Copper
3F36h	Reprimand	3F4Eh	Lead

PILOT RATING

To dane są wspólne dla obu stron. Pod offset 2320h wpisujemy wartość z pierwszej kolumny poniższej tabelki, natomiast pod offsetem z drugiej kolumny znajduje się informacja, w której misji zdobyliśmy dany stopień. Wypada także zmienić znajdujący się pod offsetem 2392h tekstowy opis pełnionej funkcji.



00h	232Eh	Target Drone
01h	2332h	Ground Crew
02h	2336h	Trainee
03h	233Ah	Flight Cadet
04h	233Eh	Officer 4th Class
05h	2342h	Officer 3rd Class
06h	2346h	Officer 2nd Class
07h	234Ah	Officer 1st Class
08h	234Eh	Veteran 4th Grade
09h	2352h	Veteran 3rd Grade
0Ah	2356h	Veteran 2nd Grade
0Bh	235Ah	Veteran 1st Grade
0Ch	235Eh	Ace 4th Level
0Dh	2362h	Ace 3rd Level
0Eh	2366h	Ace 2nd Level
0Fh	236Ah	Ace 1st Level
10h	236Eh	Top Ace 4th Order
11h	2372h	Top Ace 3rd Order
12h	2376h	Top Ace 2nd Order
13h	237Ah	Top Ace 1st Order
14h	237Eh	Jedi 4th Degree
15h	2382h	Jedi 3rd Degree
16h	2386h	Jedi 2nd Degree
17h	235Ah	Jedi 1st Degree
18h	238Eh	Jedi Master

MISSION ACHIEVEMENTS

Single Player Training History

	Podejścia[2]	Best Score	Best Time[4]	Performance[5]
Rebel/Imperial Training - Single Player (*)				
Gunnery Training	5252h	626Eh	5282h	626Ah
Proton Torpedoes	5276h	5282h	5286h	628Eh
Shields and Minefield	529Ah	52A6h	52AAh	52B2h
Inspection	52BEh	62CAh	62CEh	62D6h
Concussion Missiles	62E2h	62EEh	52F2h	62FAh
Heavy Rockets	5306a	5312h	5316h	531Eh
Wingmen and Orders	5326h	5336h	533Ah	5342h
Rebel Training - 2 Player Cooperative				
Escort	5822h	582Eh	5832h	583Ah
Space Bombs	5846h	5852h	5856h	585Eh
Custom Dogfight	586Ah	5876h	587Ah	5882h
Disabling Training	5886h	588Ah	588Eh	55A6h
Protect Escaping Rebel Frigate	5882h	588Eh	58C2h	58CAh
Rebel - 8 Player Cooperative				
Corvette Alley	55D6h	55E2h	55E8h	55EEh
Defend Calamari Cruiser Liberty	55FAh	5606h	560Ah	6612h
Rebel Capture of Corvette near ISD	661Eh	662Ah	662Eh	5536h
Rogue Squadron Attacks ISD Dominance	5642h	564Eh	6662h	565Ah
Imperial Training - 2 Player Cooperative				
Escort	13EAEh	13E9Ah	13EBEh	13EC6h
Space Bombs	13ED2h	13EDEh	13EE2h	13EEAh
Custom Dogfight	13EF6h	13F02h	13F06h	13F0Eh
Disabling Training	13F1Ah	13F36h	13F2Ah	13F32h
Warhead Interception	13F3Eh	13F4Ah	13F4Eh	13F56h
Imperial 8 Player				
Defend Imperial Star Destroyer Allecto	13F62h	13F6Eh	13F72h	13F7Ah
Attack on Mon Calamari Cruiser near Ekuda	13F86h	13F92h	13F96h	13F9Eh

Single Player Melee History (*)

	Podejścia[2]	Best Score	Best Finish	Plaque[6]
Free-For-Alls				
Basic Furball	6062h	606Eh	6076h	607Ah
Furball with Wingmen	6086h	6092h	609Ah	609Eh
Furball in an Asteroid Cluster	60AAh	60B6h	60BEh	60C2h
Furball for Two-Man Teams	60CEh	60DAh	60E2h	60E8h
Furball in an Asteroid Cluster for Two-Man Teams	60F2h	60FEh	6106h	610Ah
Furball with 2 Four-Man Teams	6116h	6122h	612Ah	612Eh
Shooting Gallery				
Pirate Targets	613Ah	6146h	614Eh	6152h
Minesclearing	615Eh	616Ah	6172h	6176h
Turkey Shoot for Two-Man Teams	61B2h	618Eh	6196h	619Ah
Special Skills				
Destroy Rivals' Supply Cache for Two-Man Teams	61A6h	61B2h	615Ah	61BEh
Escort Duty for Two-Man Teams	61CAh	61D6h	61DEh	61E2h

Single Player Tournament History (*)

	Podejścia[2]	Best Score	Best Finish	Plaque[6]
Each Against All Others				
Free-For-All Triathlon	1173Eh	1174Ah	1174Ah	1174Eh
Mixed Melee Pentathlon	1175Ah	1176Eh	1177Eh	1177Eh
Four Way Challenges for Two Pilot Teams				
Attack & Defend Triathlon (2/team)	1178Eh	1179Eh	1179Ah	1179Eh
Mixed Melee Pentathlon (2/team)	117AAh	117BEh	117C2h	117C6h

Single Player Combat History (*)

	Podejścia[2]	Best Score	Best Time[4]	Performance[5]
Rebel Alliance Operation: Quick Strike				
Attack on Imperial Factory Drekker	838Ah	8396h	839Ah	83A2h
Ambush of Rebel Supply Recovery from Cibran Cluster	83AEh	83BAh	83BEh	83C6h
Attack on Totiali Platform	83D2h	83DEh	83E2h	83EAh
Ambush Arms Smugglers near Ytha'ac Cluster	83F6h	8402h	8406h	840Eh
Interdiction of Starfighter Deployment	841Ah	8426h	842Ah	8432h
Attack on Rebel Convoy near Athega	843Eh	844Ah	844Eh	8456h
Rescue from Imperial Prison Ship Deigon	8462h	846Eh	8472h	847Ah
Hit and Fade on Ellirad Platform	8486h	8492h	8496h	849Eh
Imperial Operation: Clean Sweep				
Dreadnaught Warlover Attacks Rebel Cargo Operation	84AAh	84B6h	84BAh	84C2h
Raid on Golbain Platform	84CEh	84DAh	84DEh	84E6h
Raid on Rebel Factory Koensayr 42	84F2h	84FEh	8502h	850Ah
Attack on Imperial-class Star Destroyer Tormentor	8516h	8522h	8526h	852Eh
Ambush of Rebel Leader at Airam Platform	853Ah	8546h	854Ah	8562h
Raid Imperial Convoy near Aterol	855Eh	856Ah	856Eh	8576h
Frigate Duel - Malevolent vs. Endeavor	8582h	858Eh	8592h	859Ah
Attack on Victory-class Star Destroyer Formidable	85A6h	85B2h	85B6h	85BEh

Single Player Battle History (*)

	Podejścia[2]	Best Score	Best Margin	Plaque[6]
Rebel Alliance vs. The Empire				
Rebel Alliance Operation: Quick Strike	11F66h	11F76h	11F62h	11F7Eh
Imperial Fleet Operation: Clean Sweep	11F8Ah	11F9Ah	11FA6h	11FA2h

Multiplayer Training History (*)

	Podejścia[2]	Best Score	Best Time[4]	Performance[5]
Rebel Training - 2 Player Cooperative				
Escort	AA72h	AA8Ah	AA8Eh	AA96h
Space Bombs	AAA2h	AABAh	AABEh	AAC6h
Custom Dogfight	AAD2h	AAEAh	AAEEh	AAF6h
Disabling Training	AB02h	AB1Ah	AB1Eh	AB26h
Protect Escaping Rebel Frigate	AB32h	AB4Ah	AB4Eh	AB56h
Rebel - 8 Player Cooperative				
Corvette Alley	AB62h	AB7Ah	AB7Eh	AB86h
Defend Calamari Cruiser Liberty	AB92h	ABAAh	ABAEh	ABB6h
Rebel Capture of Corvette near ISD	ABC2h	ABDAh	ABDEh	ABE6h
Rogue Squadron Attacks ISD Domination	ABF2h	AC0Ah	AC0Eh	AC16h
Imperial Training - 2 Player Coopesative				
Escort	AC22h	AC3Ah	AC3Eh	AC45h
Space Bombs	AC52h	AC6Ah	AC6Eh	AC76h
Custom Dogfight	AC82h	AC9Ah	AC9Eh	ACA6h
Disabling Training	ACB2h	ACCAh	ACCEh	ACD6h
Warhead Interception	ACE2h	ACFAh	ACFEh	AD06h
Imperiel 8 Player				
Defend Imperial Star Destroyer Allecto	AD12h	AD2Ah	AD2Eh	AD36h

Attack on Mon Calamari				
Cruiser near Ekuda	AD42h	AD6Ah	AD5Eh	AD66h
Multiplayer Melee History (*)				
	Podejścia[3]	Best Score	Best Finish	Plaque[5]
Free-For-Alls				
Basic Furball	B972h	B96Ah	B992h	B966h
Furball with Wingmen	B9A2h	B95Ah	B9C2h	B9C6h
Furball in an Asteroid Cluster	B9D2h	B9EAh	B9F2h	B9F6h
Furball for Two–Man Teams	BA02h	BA1Ah	BA22h	BA26h
Furball in an Asteroid Cluster for Two–Man Teams	BA32h	BA4Ah	BA52h	BA56h
Furball with 2 Four–Man Teams	BA62h	BA7Ah	BA62h	BA86h
Shooting Gallery				
Pirate Targets	BA92h	BAAAh	BA52h	BAE6h
Minecleaning	BAC2h	BADAh	BAE2h	BAE8h
Turkey Shoot for Two–Man Teams	BAF2h	BB0Ah	BB12h	BB16h
Special Skills				
Destroy Rivals' Supply Cache for Two–Man Teams	BB22h	BB3Ah	BB42h	BB46h
Escort Duty for Two–Man Teams	BB52h	BB5Ah	BB72h	BB76h
Multiplayer Combat History (*)				
	Podejścia[3]	Best Score	Best Time[4]	Performance[5]
Rebel Alliance Operation: Quick Strike				
Attack on Imperial Factory Drekker	E852h	E86Ah	E86Eh	E876h
Ambush of Rebel Supply Recovery from Obran Cluster	E882h	E89Ah	E86Eh	E8A6h
Attack on Tortali Platform	E8B2h	E8CAh	E8CEh	E8D6h
Ambush Arms Smugglers near Ytha'ec Cluster	E8E2h	E8FAh	E8FEh	E906h
Interdiction of Starfighter Deployment	E912h	E92Ah	E82Eh	E936h
Attack on Rebel Convoy near Athega	E942h	E95Ah	E96Eh	E966h
Rescue from Imperial Prison Ship Dargon	E972h	E96Ah	E98Eh	E996h
Hit and Fade on Ellurad Platform	E9A2h	E9BAh	E9BEh	E9C6h
Imperial Operation: Clean Sweep				
Dreadnaught Warlover Attacks Rebel Cargo Operation	E9D2h	E9EAh	E9EEh	E9F8h
Raid on Golbnik Platform	EA02h	EA1Ah	EA1Eh	EA26h
Raid on Rebel Factory Koensayr 42	EA32h	EA4Ah	EA4Eh	EA56h
Attack on Imperial–class Star Destroyer Tormentor	EA62h	EA7Ah	EA7Eh	EA86h
Ambush of Rebel Leader at Aram Platform	EA92h	EAAAh	EAAEh	EAB6h
Raid Imperial Convoy near Aterol	EAC2h	EADAh	EADEh	EAE6h
Frigate Duel – Malevolent vs. Endeavor	EAF2h	EB0Ah	EB0Eh	EB16h
Attack on Victory–class Star Destroyer Formidable	EB22h	EB3Ah	EB3Eh	EB46h

OBJAŚNIENIA

1 Wartość w nawiasie jest automatycznie obliczana przez grę

2 Suma sześciu liczb całorobajtowych począwszy od podanego offsetu. Np. dla offsetu 4F96h będzie to suma liczb pod offsetami 4F96h, 4F9Ah, 4F9Eh, 4FA2h, 4FA6h oraz 4FAAh

3 Konieczne jest wpisanie przynajmniej 01h, aby misja była pokazana w statystykach. W niektórych wypadkach (np. bitwy) liczba pod offsetem o 4 bajty większym to liczba wygranych, a 8 bajtów dalej - przegranych

4 W sekundach

5 Do wyboru następujące wartości:

01h	Top Performance
02h	Excellent Performance
03h	Good Performance
04h	Fair Performance
05h	Adequate Performance
06h	Reprimand

6 Do wyboru następujące wartości

01h	Gold
02h	Silver
03h	Bronze
04h	Nickel
06h	Copper
06h	Lead





PARAMETRY STATKÓW

Aby zmienić parametry dostępnych w grze statków, należy wziąć pod lupę plik **Z_XVT__.EXE**. Najpierw trzeba odszukać żądany statek i wybrać odpowiadający mu offset. Pod tym offsetem powinna znajdować się podana w trzeciej kolumnie sygnatura. Jeżeli jej tam nie ma (może tak się zdarzyć w innej wersji gry, ja sprawdzałem dla 1.00 z 15 kwietnia i 1.10 z 11 maja), trzeba poszukać jej w pliku - gdzieś powinna być.

v. 1.00	v. 1.10	Sygnatura	Nazwa statku
11D7B5h	11E5B6h	A-W	A-Wing
11E3D9h	11F1D9h	GUN	Assault Gunboat
11E973h	11F773h	ATR	Assault Transport
121287h	122087h	R&D FC	Asteroid Hangar
121376h	122176h	LAS BAT	Asteroid Laser Battery
121465h	122265h	W LNCHR	Asteroid Warhead Launcher
11D6A5h	11E6A5h	B-W	B-Wing (!)
11F2C6h	1200C2h	FRT	Bulk Freighter
1202A8h	1210A8h	CRS	Calamari Cruiser
11F3E6h	1201E6h	CARG	Cargo Ferry
11FEEChh	120CECh	CRKC	Carrack Cruiser (!)
11EC40h	11FA40h	CUV	Combat Utility Vehicle
11ED8Fh	11F82Fh	CN/A	Container Class A
11EE1Eh	11FC1Eh	CN/B	Container Class B
11EF0Dh	11FD0Dh	CN/C	Container Class C
11EFFCh	11FDFCh	CN/D	Container Class D
120842h	121642h	CN/E	Container Class E
120831h	121731h	CN/F	Container Class F
120A20h	121820h	CN/G	Container Class G
120B0Fh	12190Fh	CN/H	Container Class H
120BFEh	1219FEh	CN/I	Container Class I
11F996h	120396h	CTRNS	Container Transport (?)
11FA41h	120641h	CRV	Corellian Corvette
11F863h	120683h	CORT	Corellian Transport
1201B6h	120FB6h	DREAD	Dreadnaught
1200CAh	120ECAh	ESC	Escort Carrier
11E5B7h	11F387h	E/S	Escort Shuttle
11EA82h	11F882h	ETR	Escort Transport
11F0E8h	11FEE8h	HLF	Heavy Lifter
120664h	121464h	ISD	Imperial Star Destroyer
120486h	121286h	INT	Interdictor
120397h	121197h	CRL	Lt. Calamari Cruiser (?)
11E01Dh	11E21Dh	MIS	Missile Boat (!)
11FB30h	120B30h	M/CRV	Modified Corvette (!)
11FD0Eh	120B0Eh	M/FRG	Modified Frigate (!)
11F4A7h	1203A7h	CNVYR	Modular Conveyor
11F774h	120574h	MUTR	Muurian Transport
11FC1Fh	120A1Fh	FRG	Nebulon B Frigate
11FDFDh	120BFDh	LINER	Passenger Liner (!)
11E2EAh	11F0EAh	R-41	R-41 Starchaser
11E795h	11F595h	SCT	Scout Craft (!)
11E4C8h	11F2C8h	SHU	Shuttle
11E884h	11F684h	TRN	Stormtrooper Transport
11FFDBh	120DDBh	STRKC	Strike Cruiser
11E8A6h	11F4A6h	SPC	System Patrol Craft
11E10Ch	11EF0Ch	T-W	T-Wing
11DC61h	11EA51h	T/A	TIE Advanced
11DB72h	11E972h	T/B	TIE Bomber
11DD50h	11EB50h	T/D	TIE Defender (!)
11D994h	11E794h	T/F	TIE Fighter
11DA83h	11E883h	T/I	TIE Interceptor
11E551h	11F951h	TUG	Utility Tug
120676h	121376h	VSD	Victory Star Destroyer
11D6D8h	11E3D8h	X-W	X-Wing
120CEDh	121AEDh	PLT/1	XQ1 Platform
120DDCh	121BDCh	PLT/2	XQ2 Platform
120ECBh	121CCBh	PLT/3	XQ3 Platform
120FEAh	121DBAh	PLT/4	XQ4 Platform
1210A9h	121EA9h	PLT/5	XQ5 Platform
121196h	121F98h	PLT/6	XQ6 Platform
121364h	122364h	FAC/1	X7 Factory
11D6C7h	11E4C7h	Y-W	Y-Wing
11E1F8h	11EFF8h	Z-95	Z-95 Headhunter

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

- +1Dh: speed (2 bajty; w pliku pomnożona przez 2,25, tzn. 100 = 225)
- +1Fh: acceleration (2 bajty; również pomnożona przez 2,25)
- +28h: manueverability (1 bajt; wartość PODZIELONA przez ok. 2)
- +4Ah: warhead load (1 bajt, wartość podzielona przez 2)
- +13h: shield rating (2 bajty; wartość pomnożona przez 3,25, 12,5 lub 50 - w zależności od rodzaju statku)
- +17h: hull rating (2 bajty; wartość pomnożona przez ok. 7, 25 lub 100 - jw.)
- +2Fh: rodzaj kokpitu (do wyboru są następujące wartości: XWING, YWING, AWING, BWING (!), TIEFTR, TIEINT, TIEBMB, TIEADV, TIEDLX (!), MISBOAT (!), Z95, GUNBOAT).

Uwaga! Dokonane zmiany obowiązują dla WSZYSTKICH statków danego typu (także ewentualnych pojazdów przeciwnika). Należy także uważać z modyfikacją kokpitu - można czasem spowodować pewne „krzaki".

KONKURS!!!

Uff... To już koniec tej monstrualnej poprawki. Jednak dla wielbicieli Gwiezdnych Wojen (i nie tylko) przygotowałem coś jeszcze - konkurs!!! Główną nagrodą jest oczywiście gra X-Wing vs. TIE Fighter, ufundowana przez IPS Computer Group. Żeby wziąć udział w losowaniu wystarczy podać nazwy wszystkich statków, których rysunki pojawiły się w tym odcinku DDT. Na odpowiedzi czekam do końca sierpnia.

Marcin Wichary (mwichary@polbox.com)

PS A już za miesiąc Interstate '76, Realms of Arkania 3, Shadows over Riva i inne atrakcje.









Tadam!!! Udało się jeszcze raz. Przeżyłem Gamblenadę. Trudno uwierzyć, a jednak. A zapewniam Was, że tym razem („tą razą", jak mawia moja Wielce Szanowna Buna, czyli Babcia) było ciężko. Jak zwykle, jak zwykle... - Zgr.] Więcej szczegółów możecie znaleźć w dziale poświęconym PSX. Chyba że jesteście prawdziwymi Czytelnikami, kupującymi Gamblera TYLKO ze względu na jedyny słuszny Klub. Huh, huh.

Turniej Quake'a

Nigdy przedtem ludzie grający przez Internet nie mieli okazji spotkać się w tak dużej grupie. To było coś niesamowitego, już od rana na Arenie obozowała grupa krakowska w składzie: YocnioR i Cinek. Ci panowie odwalili kawał niesamowitej roboty, pomagając RooSowi w postawieniu sieci na nogi. Należą im się za to brawa - clap, clap, clap. Starczy.

Potem zaczęli się zjawiać kolejni gracze. Największe wzruszenie przeżyłem, kiedy nadciągnęła niezwykle silna ekipa z Poznania. Miałem bowiem przyjemność uścisnąć prawicę osobie, pośrednio odpowiedzialnej za moje zaistnienie w Necie. Mam na myśli niejakiego Cthulhu, zwanego potocznie Krzysztofem Bartoszkiem.

To było coś absolutnie niesamowitego. Zobaczyć ludzi, z którymi spędzałem wspólnie godziny przy komputerze, żartowałem, rozmawiałem i... nigdy nie widziałem ich na oczy. Chciałbym wszystkich Was, chłopaki, pozdrowić. Dziękuję, że przyjechaliście.

Trochę się rozkleiłem, ale zrozumcie - takie rzeczy nie zdarzają się często. Zrobiliśmy sobie zdjęcia, które można obejrzeć na stronie YocnioRa (www.pk.edu.pl/~pmj/quake). Przynajmniej mam nadzieję, że jeszcze tam są.

Turniej rozpoczął się prawie bez opóźnienia. Poczynania zawodników można było podziwiać na telebeamie. Co najciekawsze, gracze znani mi z Netu dawali sobie radę najwyżej średnio. Już na początku odpadli niektórzy faworyci (np. Cthulhu). Graliśmy na mapie DM6 Dark Zone z włączonym trybem Deathmatch 2. Niestety, czas nas goni (zaraz po Quake'u miał się odbyć turniej Rally) i musieliśmy przyspieszyć eliminacje. Z tego powodu możliwe było prześlizgnięcie się przez pierwsze sito tzw. fuksem. Na następnej Gamblenadzie to się już nie powtórzy - nie będzie dwóch wielkich turniejów tego samego dnia.

Już od drugiej rundy, kiedy w grze brało udział tylko czterech zawodników jednocześnie, można było oglądać ich zmagania przez kamerę, będącą jednym z niezliczonych dodatków do Quake'a. Wspaniałe wrażenia. Najbardziej efektowne fragi kwitowane były gromkimi brawami publiczności. Na Quake'a przyszło tylu widzów, co na wipEcie 2097 - był to drugi pod względem liczebności turniej targów (pierwszy był Tekken 2 :). Ja zdzierałem sobie gardło, starając się wytłumaczyć widowni, co (mniej więcej) dzieje się w grze.

W eliminacjach szybko odpadli całkowicie przypadkowi gracze (oraz ci nieprzygotowani, o których już mówiłem). Co najciekawsze, przeszedł **Jacek Rzymełka** (tak, tak - ten sam, który wygrał już kilka turniejów na Gamblenadzie). Fenomenem było to, że Jacek grał na klawiaturze i to początkowo zupełnie „nie podkręconej". Mówiłem Jackowi, że nie ma większych szans z ludźmi grającymi myszką, a tu taka niespodzianka.

Potem nadeszły półfinały. Teraz graliśmy na mapie GAGA - znacznie jaśniejszej od DM6, dzięki czemu było widać, co się dzieje. Zawodnicy, którzy doszli do tego etapu rozgrywek, prezentowali już bardzo wysoki poziom. Non stop używali „rocket jumpów" i potrafili trafić przeciwnika w sytuacjach, w których normalni gracze nie wiedzieliby, co się dzieje.

Kolejny szok. Jacek przeszedł do półfinałów. RooS oniemiał. Ja też. Po prostu nie wiedziałem, co powiedzieć. Co najciekawsze, Jacek radził sobie bardzo dobrze, bez większego trudu likwidując kolejnych „myszowców". Jednak już w półfinale nie miał szans z Vatharem i Yogim (obaj grali na myszach). Z tego etapu do walki o pierwsze miejsce przechodziło dwóch zawodników z największą liczbą fragów. Finał rozgrywaliśmy na mapce MUNY04. Nadawała się do tego doskonale, ponieważ była stosunkowo mała i zawodnicy co chwila na siebie wpadali. A potem wpadali na swoje rakiety.

W walce o III miejsce (deathmatch 1, fraglimit 20) wygrał zupełnie nieoczekiwanie... JACEK RZYMEŁKA. Klawisz! Rozumiecie? Trzecie miejsce zajął człowiek grający na klawiaturze. Razem z RooSem przeżyliśmy ciężki szok i ciągle nie możemy się z niego otrząsnąć. Jacek pokonał Pawła Szymańskiego, który dla odmiany grał bez dźwięku (na własną prośbę).

W walce o I miejsce spotkali się **Michał Werner** (Vathar) oraz **Marcin Banasiak** (Yogi). Yogi nie dał Vatharowi żadnych szans. Niestety, nie mieliśmy możliwości nagrania demka (za mało czasu na przetestowanie czegokolwiek), ale za to na sierpniowym krążku Gamblera znajdziecie demka, które nagraliśmy podczas spotkania rewanżowego. Są tam też demka ze spotkania zwycięzców z nami (czyli RooSem i ZooltaRem).

Yogi i Vathar wygrali mnóstwo nagród (konkrety w szczegółowej relacji z turnieju w nr. 7/97 Gamblera).

Dostaliśmy już multum pochwał za turniej. Wygląda na to, że się Wam podobał. Wszystkie uwagi uwzględnimy przy organizacji kolejnego. Dziękuję wszystkim, którzy się przyczynili do zorganizowania tego wydarzenia. Przede wszystkim RooSowi, bez którego nie odbyłby się chyba żaden turniej.

Za miesiąc mnie nie będzie. Zdaję egzaminy na studia. Jak zdam, to najpierw pójdę się „bardzo upić", a potem „bardzo zagrać" w Quake'a. Na chwilę zawieszamy User Guide, ale już za dwa miesiące będzie kontynuowany. A następny odcinek klubu przygotuje RooS.

Motto na miesiąc:

„Egzaminy? Jakie egzaminy? Komputeeeeer!!!"

No to bulba (jak mawia Cthulhu :))

ZooltaR

Quake Demo Contest - wyniki

Zbieranie i obróbka wyników konkursu na najlepsze demo mecio się przedłużyło. Główną przyczyną była Gambleriada, a dokładnie - Turniej Quake'a. Ciekawostką jest, że w turnieju wzięli udział wszyscy zwycięzcy konkursu dem, jednak żaden nie zdołał awansować do finałowej czwórki. Jeszcze ciekawsze, że turniej wygrał Yogi, który w kwietniowym konkursie zajął odległe, trzynaste miejsce (choć w kategorii „styl" był już czwarty). Jak widać, gra z BOT-ami to nie to samo, co żywi przeciwnicy.

Ze smutkiem przychodzi mi stwierdzić, że nie będziemy organizować więcej konkursów w tej postaci. Dlaczego? Ano dlatego, że nie chce mi się przekopywać przez stosy oszukanych dem, aby wyłowić te nagrane zgodnie z regulaminem. Przykro to pisać, ale na prawie 60 zgłoszeń dostaliśmy ponad 20 „fake'ów". Metody oszukiwania są różne. Od nagrywania dema w zwolnionym tempie, po obniżanie skilla poniżej jedności. Niektórzy specjaliści nagrywali demo z wcześniejszą niż 0.81 wersją BOT-a, inni wykorzystali do tego celu „ogłupioną", przerobioną wersję BOT-a. Część spryciarzy przysłała po kilka oszukanych demek, licząc na to, że jedno może się prześlizgnie. Pomylili się...

Najciekawszym oszukanym demem jest NecroPhoRooS. Rakiety i gwoździe wiszą tam płonowo w powietrzu! Nie wspomnę już o tym, że BOT-y walczą na topory wokół obracające się powoli rakietnicy. To naprawdę warto zobaczyć (znajdziecie na naszym krążku). Może w przyszłości zorganizujemy konkurs na Najdziwniejsze Demo? Kto wie...

Najmniejsza liczba fragów w zakwalifikowanym demie to 20. Jest to bardzo słaby wynik. Autor powinien jeszcze sporo pracować nad techniką. Aby zakwalifikować się do pierwszej dziesiątki, należało zabić 38 lub więcej BOT-ów. Nagrody dostali gracze z wynikami 45 lub więcej. Ogólnie rzecz biorąc, poziom konkursu był bardzo wyśrubowany.

Zwyciezcą, z wynikiem 51 fragów, został **Arkadiusz Kaczmarczyk** (Kaczy). Nie było to dla mnie zaskoczeniem, jako że gracz ten wygrał wszystkie (poza pierwszym) organizowane przeze mnie do tej pory konkursy, z wynikami znajdującymi się poza zasięgiem innych uczestników. Tym razem miał niewielką przewagę (3 oczka). Drugi, z wynikiem 48, był **Przemysław Matyja** (Matys). Trzecie miejsce (45 zabójstw) przypadło w udziale **Rafałowi Stajkowskiemu** (Śniegowy). Kaczy i Matys dostali po jednym egzemplarzu gry Quake, koszulce z logo Katharsis oraz prenumeracie Gamblera CD, natomiast Śniegowy zamiast Quake'a wybrał Mission Pack No 2.

Przyznanie nagrody za najlepszy styl było NIEZWYKLE trudne. Ostatecznie, po długich dyskusjach zdecydowaliśmy się wyróżnić **Przemka Matyję**, zdobywcę II miejsca. On też wybrał Mission Pack No 2 jako nagrodę (hmmm... czyżby pod wpływem mojej recenzji? :)

Na koniec trochę statystyki, przygotowanej przez Piotrka Marka (Yoonior):

Liczba uczestników (w sumie): 57
Liczba zakwalifikowanych demek: 36
Liczba zdyskwalifikowanych demek: 21
Najlepszy wynik (fragi): 51
Najgorszy wynik (fragi): 20
Sumaryczna liczba fragów (z zakwalifikowanych demek): 1232
Liczba samobójstw: 65
Średnia liczba fragów: 34,2
Największa liczba fragów/minutę: 10,2
Najmniejsza liczba fragów/minutę: 4
Średnia liczba fragów/minutę: 6,84
Liczba fragów zdobytych:
Spawarą: 362 (29,4%)
Rakietnicą: 725 (58,8%) (1,5%) Strzelbą: 39 (3,2%)
Granatnikiem: 5 (0,4%) Gwoździówką: 11 (0,9%) Toporkiem: 0 (0%)
Supergwoździówką: 18 Dwururką: 36 (2,9%) Telefragiem: 36 (2,9%)

Jako organizator czułem się w obowiązku nagrać własne demko. Mimo dużych braków sprzętowych (brak komputera w domu :), jakoś sobie poradziłem. Posiedziałem chwilę u znajomych i po kilku godzinach prób nagrałem coś, co można pokazać. Wyniku nie zdradzę - mogę tylko powiedzieć, że nie wygrałbym konkursu (tym konkretnym demkiem). Zapis gry znajdziecie, obok demek zwycięzców, na płycie CD.

RooS

PS Chciałbym podziękować firmie **Techland**, fundatorowi nagród dla zwycięzców (Quake), oraz **Adrianowi Chmielarzowi**, który podzielił się z nami koszulkami z logo Katharsis. Dzięki!



Wszystkim miłośnikom RPG przypominam: piszcie opowiadania o barbarzyńcy (dwa już zostały opublikowane), w dalszym ciągu czekam na Wasze listy o idealnej grze role-playing oraz sprawa trzecia i najważniejsza - do końca wakacji macie czas na napisanie opowiadania o Diablo (regulamin konkursu w nr. 7/97 na str. 35).

KONKURSY

Zwycięzcą konkursu z numeru 5/97 zostaje **Paweł Nieścior**, który otrzyma grę Eye of the Beholder 3, ufundowaną przez IPS Computer Group.

Rozwiązanie konkursu z numeru 6/97:

1. Do tej pory ukazały się trzy części gry Magic Candle.
2. Werner von Wallenrod jest bohaterem serii Dragon Lore.
3. Smok Pharaoh mieszka w piramidzie w świecie Xeenu (wystarczyło podać nazwę krainy albo tytuł gry - Might & Magic 5).

A oto następny konkurs:

1. Ilu beholderów spotykamy w grze Eye of the Beholder?
2. W której z trzech wymienionych gier można kreować bohaterów: Dark Sun, Dragon Lore 2, Ishar?
3. Która z niżej wymienionych gier nie istnieje: Suikoden, Perihelion, Persona, Eye of Cthulhu czy Darklands?

DIABLO

„Chciałbym się włączyć do dyskusji na temat wyższości maga nad wojownikiem. Ciekawym wielce, jak kolega Love Bodkin walczył z Diablo? Mój mag stał naprzeciw sukinkota i walił 14-poziomowym Holy Bolt. Nie zużyłem ani jednej Potion of Health, a koleś nawet mnie nie dotknął. Już widzę jego wojownika, jak gania z mieczem za Księciem Ciemności i tyka eliksiry. Wojownik jest do bani, sam sprawdzałem. Na ostatnich poziomach może sobie ten swój Large Axe co najwyżej w tyłek wsadzić, ku uciesze Balrogów (ciekawe, czy fani Tolkiena zorientowali się, że w grze są te bestie z Udunu).

Thor the Sade, nadworny arcymag króla Pod Górą

PS Pozdrowienia dla Zooltara. 1976 to był dobry rok."

Znowu nie przesadzałbym w drugą stronę. Wypróbowałem wszystkie postacie (i z każdą skończyłem grę). Teraz łuczniczką gram w trybie multiplayer (31 poziom), ale wojownik wcale nie jest aż tak zły. Fakt, co nagama się za sukubami czy teleportującymi magami to jego. Jednak takie marne Balrogi załatwiałem w ten sposób, że wchodziłem w ich tłum i waliłem mieczem. Niedługo trwało, a wszystkie leżały pokotem. Zabić Diablo to też niewielki problem. W końcu nie trzeba za nim biegać, a wręcz przeciwnie: sam nas znajdzie. W zwarciu (czyli jak nie wali tymi potwornymi firebellami) kolega D. jest dość cienki. Zabawne, że kiedy po raz pierwszy kończyłem grę z łuczniczką, musiałem zużyć z pięć uzdrawiaczy, a za drugim razem Diablo nie zdążył nawet się zbliżyć. Kiedy gra się wojownikiem, miksturę - oczywiście - wypada mieć.

LISTY

I. „Piszę do Gildii w związku z listem Dwukwiata na temat MUD-ów. Nie zgadzam się z jego propozycją, żeby w Gildii poruszać ten temat. Uważam, że dyskusja o tej jakże ograniczonej zabawie, która według mnie nie ma wielkiej przyszłości, jest bez sensu. Coś na wzór Stonekeepa przez sieć? To nie jest możliwe i przez długi czas nie będzie. Większą popularność zdobywa i będzie zdobywało granie w np. Diablo przez sieć - to jest medaleka przyszłość, pomiędzy teraźniejszość. Ponadto MUD-y są niesprawiedliwe. Grą rządzi kilku wynaturzeńców, którzy nazwali siebie bogami. Mogą robić prawie wszystko. Zwykły gracz musi radzić sobie sam lub współpracować z innymi graczami. Owszem, czasami bogowie lubią się i pomagają, ale te ingerencje nie należą do zbyt częstych. Na MUD-ach czasami niektórzy oszukują: gracze zdobywają poziomy korzystając z niedociągnięć technicznych gry lub proszą bogów o podwyższenie im poziomu. Jedni zdobywają doświadczenie „na piechotę", drudzy wymyślają jak mogą.. Sam grałem na MUD-ach przez jakiś czas, ale jaki sens ma ciągle zabijanie niewinnych stworzeń, np. smerfów! MUD-y opierają się tylko na zabijaniu, nie ma tam prawie żadnej logiki. Ostatnio coś się zmieniło, otworzono Nową Studnię (chyba najpopularniejszy MUD), podobno coś tam ulepszono, nie ma już podciągania postaci przez bogów itd. Jedno muszę MUD-om przyznać: wciągają i to bardzo. Mnie zniechęciło to, że zawieszono mi dwie postacie z powodu jakiejś awarii (pliki zaginęły czy coś)."

Scottie

II. „Do napisania tego listu skłoniła mnie obojętność, jaką darzycie pewien rodzaj gier fabularnych, mianowicie MUD-y. Dla przypomnienia - MUD-y są to tekstowe gry fabularne, dozo rozpowszechnione w Internecie. Możemy w nich wykonywać różne zadania, czarować, rozmawiać z innymi graczami itp. Jak w każdej szanującej się grze RPG, mamy punkty magii, ciosów, zdrowia. Questy są rozmaite: możemy zabijać, kraść, udaremniać, pomagać. Gracze mogą ze sobą współpracować, tworzyć hordy zbójców czy urządzać wyprawy krzyżowe na niewierne orki (sam to wymyśliłem - może któryś z twórców MUD-ów podchwyci mój pomysł) jak zwykle, chrystianizacji dokonujemy używając miecza i czarów. Możemy być różnymi postaciami: mężczyzną, kobietą, orkiem, elfem, rycerzem, wojownikiem, czarodziejem, bandytą itd. Znajdujemy różna przedmioty, które pomagają nam wypełniać zadania. Internecie! Jeśli lubicie RPG, znacie w miarę dobrze angielski, nie ma się nad czym zastanawiać!!! Czas wcielić się w nową postać! Na rozgrzewkę podam Home Page mojego ulubionego MUD-a (TUBMUD - z Home Page najłatwiej się zalogować).

http://www.cs.tu-berlin.de/~tubmud/

Jeśli masz jakieś pytania, możesz do mnie wysłać e-mail:

bari@free.polbox.pl

Jeśli chcesz ze mną pogadać w TUBMUD-zie, umów się ze mną na odpowiednią godzinę i dzień. Oprowadzę Cię po tym wspaniałym świecie. Moja sywa: Bart. Nie czekaj! Pokażemy tym Niemcom, Amerykanom i Anglikom (większość w MUD-ach), że Polacy RULEZ!!!"

Fighter Bart

Wygląda na to, że Scottie miał niedobre doświadczenie z polskimi MUD-ami. Niestety, nieznajomość angielskiego ogranicza wybór do żałosnej garstki polskich MUD-ów, prowadzonych przez zapaleńców dopiero uczących się trudnej sztuki bycia Bogiem (czyli administratorem MUD-a). Niektóre MUD-y na Zachodzie działają nieprzerwanie od pięciu lat i dłużej, i są nieustannie doskonalone. Trudno więc dziwić się przepaści, jaka dzieli nasze MUD-y od światowej czołówki.

Większość MUD-ów oferuje znacznie więcej, niż tylko zabijanie smerfów. Niektóre więcej nie dopuszczają do rozlewu krwi w bardzo okolicznościach. Jeśli zaś chodzi o „coś na kształt Stonekeepa przez sieć", to takie coś istnieje i nazywa się Meridian 59. Jest to ni mniej, ni więcej, tylko MUD graficzny z grafiką FPP na poziomie Dooma. Wkrótce takie właśnie MUD-y zdominują internetowe gry RPG. Jest to w końcu rozwiązanie najbardziej naturalne. Problem polega na tym, że o ile wszystkie MUD-y są całkowicie bezpłatne, o tyle stworzenie gry z przyzwoitą grafiką kosztuje... W związku z tym przynajmniej sam program nie może być za darmo, a pewnie i za korzystanie z serwera trzeba będzie płacić. Przynajmniej, dopóki jakaś dobra dusza nie skonstruuje darmowego systemu do tworzenia graficznych MUD-ów 3D. A my wtedy z chęcią o tym wszystkim napiszemy. Wszystkich miłośników MUD-ów w ich dzisiejszej formie odsyłam zaś do numeru 6/96, gdzie znajdą artykuł na interesujący ich temat.

I na koniec ciekawostka - Ultimate Quake, rozszerzenie Quake'a stworzone przez amatorów tej gry, pozwala na wybieranie sobie klas postaci, używanie czarów, wzywanie potworów.. i grę po sieci. Coś jakby mini-MUD z doskonałą grafiką.

III. „Szanowny Panie Arcymagu. Na wstępie mego listu proponuję, aby uzurpował Pan sobie zaszczytny tytuł Pontifexa Maximusa, który jest bardzo dobry. Natomiast treścią mego listu jest protest przeciwko permanentnemu olewaniu na łamach Gildii serii Ultim. Są to gry bardzo dobre, pionierskie pod wieloma względami. Choć chodzą już trochę za szybko, to zdobyłem ostatnio oryginały obu Underworldów po przystępnej cenie i znowu w nie gram. Cóż to za boskie gry. One nie mogą być zapomniane! Napiszę nikt w nie nie grał? Nie podobały się? Protestuję. Tak nie można. Dlatego też przedstawiam swój ranking gier: Uw2, Uw1, U8Pagan, System Shock. No, ten ostatni może wzbudzi kontrowersje, ale co to właściwie za gra? Doom to na pewno nie jest, widok oczami bohatera, przygoda, przedmioty, lochy, fabuła. Co prawda, nie ma statystyk w tradycyjnej formie, ale rozwój postaci ukryty jest w upgrade'ach mózgowych i wszczepach. Bardzo dobry i, moim zdaniem, kwalifikuje się."

gen. Grzech

Tak krawiec kraje, jak mu materiału staje. Nasi Czytelnicy o Ultimach nie pisali, to i Gildia jakoś ten temat ominęła. Zwłaszcza ze Jego Arcymagowość (znaczy, ja) za tą serią nigdy nie przepadał. A teraz najgorętszym tematem jest Diablo i Daggerfall. Kiedy pojawią się Ultima 9 i Ultima Online, zapewne skutecznie wyprą inne gry, przynajmniej na jakiś czas. Z klasyfikowaniem gier czasem bywa niełuchy kłopot. Np. gra Strife (całkiem sympatyczna) została przez pismo PC Format uznana za RPG roku 1996, tymczasem zapewne większość fanów role-playing nie ma nawet pojęcia, że taki tytuł istnieje. Zresztą, Strife został nazwany RPG spore na wyrost.

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus
e-mail: jacekpio.gambler@lupus.waw.pl



„Chcem i muszem" zauważyć, że znów topnieje strumyk listów do Klubu. Grozi to wstrzymaniem produkcji dalszych odcinków. Czyżbyśmy mieli zginąć na polu walki i cenne miejsce oddać Gildii? Na SYMULACJĘ nie może być!

W tym żałobnym tonie rozpoczynam kolejną pogadankę o symulatorach jako takich. A teraz czas na coś weselszego. Po Gamblerladzie ukazało się kilka gier.

The X-Miles add-on - dodatek specjalny do Rally Championship

The Need For Speed 2 - tego chyba nie trzeba reklamować, niestety, moje pierwsze wrażenia są niezbyt entuzjastyczne - ewidentnych wad nie zauważyłem, ale zalet i przełomów też. Nie jest to już sensacja na skalę pierwszej części, a szkoda. (Recenzja na str. 20.)

Comanche 3 - od dawna oczekiwany program trafił w moje ręce wprost z Nova Logic. Pozyjemy, zobaczymy - powiedział ślepy... Genialna grafika i nadal nie-do-końca-symulator. Jest lepiej, ale wciąż daleko do realizmu produktów Digital Integration - zresztą chyba nie o to twórcom chodziło. Jako sequel znanej powszechnie gry - doskonały. Wszystko zostało poprawione i rozbudowane tam, gdzie to było potrzebne i pozostawione bez zmian tam, gdzie nie były one pożądane. Oby jak najwięcej takich kolejnych części.. (Recenzja na str. 22.)

To tyle o nowościach.

Dalej jak zwykle porcja mięska. Tym razem wyjątkowo bez ogłoszeń...

Porady wujka Chucka

Zajmijmy się teraz najnowszym symulatorem najstarszych maszyn, czyli Flying Corps (a nie Flying Corpse, czyli Latające Zwłoki, jak napisała nasza szanowna konkurencja jakiś czas temu). Oto list od **barona Rokiego**.

„Odrzuciłem Dawn Patrol i przesiadłem się na Flyng Corps. Latam po stronie niemieckiej na Albatrosie. Muszę się pochwalić, jak zestrzeliłem jednego kolesia. A więc, lecąc sobie pewnego razu ułyszałem (czyt. zobaczyłem na ekranie) komunikat „enemy close". Szybko włączyłem widok taktyczny na przeciwnika. Jakie było moje rozczarowanie, gdy zobaczyłem Nieuporta Scoute, który dobierał mi się do d... Zacząłem robić dzikie uniki, aby zgubić natręta. Wtem, gdy pikowałem, a przeciwnik za mną, zobaczyłem, jak mu odpadają skrzydła [sabotaż - Z.K.]. Niezły etyl zestrzelenia, ale jak się jest baronem..." [może barometrem?! - Z.K.]

Ja, col. Zgred Killer mogę dodać od siebie, że to, co baron opisał powyżej, nie jest zestrzeleniem, a rezultatem błędu pilotażu, popełnionego przez Sztuczną Inteligencję. Swoją drogą dobrze, że komputer robi takie błędy - staje się bardziej „ludzki". A co do Nieuporta - słaba konstrukcja była piętą achillesową tych samolotów.

Ciemna Strona Mocy

Nadaje Pilot Red One czyli **Piotr Pilinko** z Oleśnicy.

„Piszę jako fan(atyk) Star Wars oraz zasłużony pilot rebelianckiej floty (tudzież Imperial Navy). W X-Winga gram już długo (można powiedzieć, że bardzo), więc dopracowałem się swojej metody fruwania - parę rad nie zaszkodzi.

1. Wolę używać laserów [strzelających] salwami (większa szansa trafienia) oraz koniecznie „podładowanych". Trafienie jest dwukrotnie skuteczniejsze od „pojedynczych". Przełączaj działka laserowe na pojedyncze strzały tylko w celu zwiększenia szansy zaliczenie kill a/ota.
2. Unikanie rakiet jest lepszym wyjściem niż powolne odnawianie tarcz po trafieniu - po sygnale odpalenia rakiety w naszym kierunku należy szybko zwiększyć prędkość i wykonać pętlę, gdy zminiemy rakietę - małe jest prawdopodobieństwo, że trafi. W wypadku ataku czołowego należy wiepiać patrzałki w monitor do momentu ujrzenia rakiety, po czym szybko zmienić kurs (duża prędkość nieodzowna).
3. Słabe punkty dużych statków:
   - Star Destroyer - po zniszczeniu dwóch wieżyczek na górze (po trzy torpedy na każdą) opuszcza tarcze.
   - Korweta - martwa strefa z tyłu. Należy ustawić się tak, aby widzieć tylko silniki, po czym bezpiecznie wykończyć korwetę używając laserów.
4. Konfiguracja systemów. Latam z ustawieniem ładowania tarcz na Normal a lasery na Max, podładowując tarcze energią z laserów w razie konieczności. Jeżeli w misji jest napisane: „przy przechwyceniu ASAP", to cel ma być zniszczony naprawdę szybko - całą moc należy przeznaczyć na silniki. Na początku misji masz zazwyczaj trochę czasu - wykorzystaj go na uzupełnienie energii tarcz i działek.
5. Stwórz sobie kilku dobrych skrzydłowych (General, Top Ace) - przed misją lepiej wymienić proponowanych przez programistów na swoich (screen przed samą misją - wystarczy zaznaczyć pozycję wingmana i wybrać kogoś z listy na dole). Ułatwia to misję, bo często przydzielają nam takich żuli, którzy od razu giną.
6. Nie wydawaj rozkazów innym jednostkom (poza skrzydłowymi) - widziałem przypadek, w którym B-Wing po wydaniu rozkazu powrotu wszedł w nadprzestrzeń, a jakże, tyle że nie zniknął z radaru, a bardzo szybko się oddalał.
7. Jeżeli nazwa jakiegoś statku wydaje Ci się trochę dziwna, przeczytaj ją od końca. Czasami można się pośmać - małym żarcikiem programistów LucasArts jest rozkaz zniszczenia w pierwszej misji frachtowców ORCIM, ESORF, ARREIS, NIGIRO...
8. Unikaj atakowania dużych statków, jeżeli masz bronić jakiegoś obiektu. Likwiduj w tym czasie T/B - często po ataku na SD lub fregatę przylatuje kupa latającego śmiecia, co uniemożliwia ukończenie misji.
9. Nie wierz we wszystko, co jest napisane w tipsach do misji B-Winga. Często lepiej unieruchomić obiekt niż go zniszczyć, gdyż po jego zniszczeniu mogą się pojawić inne.
10. Nie udało mi się przejść szóstej misji BONUS PACK-a - krążownik patroluje teren zamiast wyjść w nadprzestrzeń, WHY?
11. Po ukończeniu misji warto porozwalać niedobitki - często przylatuje jakiś SD, którego także można zniszczyć."

Na razie to wszystko o podboju kosmosu - Z.K.

Problemy symulowane

Czas na kilka pytań od spragnionych wiedzy czytelników. Oto trzy krócutkie pytanka od **col. Huntera**

„1. Czy col. Zgred Killer posiada licencję na pilotaż jakiejkolwiek maszyny latającej nie będącej symulatorem (ja, niżej podpisany, col. Hunter, z racji swego młodego wieku i dużego wzrostu takowej nie mam, nad czym głęboko boleję i obiecuję sobie naprawić ten błąd w przyszłości)?
2. Co jest takiego niepowtarzalnego w Falconie 3.0, że colonel tak go faworyzuje?
3. Jakie piwo pułkownik preferuje? (Fakt, to jest niezbyt związane z lotnictwem, ale na pewno z garnizonowymi kantynami.)"

Odpowiedź 1. col. Zgred Killer posiada licencję na pilotaż wanny o pojemności do 200 litrów, w każdych warunkach atmosferycznych. A tak poważnie, to myślę od jakiegoś czasu o kursie pilotażu, jednak obecnie czasu i środków na to brak...

Odpowiedź 2: WSZYSTKO, absolutnie. Nie ma takiej drugiej gry. To nawet teraz jest najlepszy symulator, choć, jako gra, Top Gun jest lepszy. Falcon 3.0 to był pierwszy symulator oddający kompleksowo specyfikę walk powietrznych, nie sprowadzających się do naciśnięcia przycisku odpalającego AMRAAM-a (F-19, F-15 II itp.) i poczekania kilku (-dziesięciu) sekund na trafienie. O jego jakości niech świadczy fakt, że przez niego jako uczeń drugiej klasy LO prawie zawaliłem rok szkolny (i o mało co a zimowalbym tam jeszcze rok). Najwyższym wysiłkiem woli udało mi się wszystko pozaliczać (Special Thanks to my Math Teacher, Mrs. Słupska). Cały rok z życia oddałem Falconowi 3.0.. Potem jeszcze jakieś pół roku jego wrogowi - grze MiG 29 Deadly Adversary of Falcon 3.0. To były czasy.. Teraz pozostaje tylko wspominać...

Odpowiedź 3: Tu muszę zaznaczyć, że odpowiednie browary powinny uiścić opłatę za reklamę, ale niech stracę. Najbardziej lubię Heinekena (z butelkill), a z krajowych najbardziej „leży" mi Żagłoba z Okocimia. Jest też takie egzotyczne piwko, co Miller się zowie (bez skojarzeń proszę, prezentuję inną opcję polityczną), ale ono zajmuje dopiero III miejsce w moim prywatnym rankingu.

Podsumowanie

Jak zwykle w sierpniu mam dobrą i złą wiadomość. Czeka nas jeszcze miesiąc wolności - to ta dobra!!! A zła jest taka - mamy jeszcze TYLKO miesiąc wolności! Polecam się na przyszłość i domagam zalewu wakacyjnej i powakacyjnej korespondencji. Chętnie widziane relacje z urlopów oraz, jak zwykle, nieco mięska.

col. Zgred Killer



Motto: Mieli do wyboru wojnę lub hańbę, wybrali hańbę, a wojnę będą mieli także.
Winston Churchill

Drodzy oficerowie, podoficerowie i żołnierze (którzy marszałkowskie buławy nosicie w plecakach) - przypominam Wam, że wydanie kompaktowe EKG potrzebuje wciąż nowych map i scenariuszy do strategii wszelkiego rodzaju. W tym numerze na CD znajdziecie mapy do Red Alert oraz Heroes of Might & Magic 2. Co z Wami, miłośnicy Warcrafta 2?! Głosujecie na tę grę, nie wierzę więc że nie tworzycie do niej scenariuszy!

KONKURSY

Zwycięzcą konkursu z numeru 6/97 został **Bartosz Malec**, który otrzyma gry Civilization 2 i Syndicate Wars, ufundowane przez IPS Computer Group.

Rozwiązanie konkursu z numeru 6/97:

1. Ród mogący wysyłać rakiety dalekiego zasięgu w Dune 2 to Harkonnenowie.
2. W Colonization nie można stanąć na czele ekspedycji portugalskiej.
3. Pełny tytuł brzmi X-COM: Terror from the Deep.
4. Serię Battleground tworzy TalonSoft, a wydaje Empire (obie odpowiedzi prawidłowe).
5. Drugim polskim królem był Mieszko II.

A oto następny wakacyjny (czyli znowu łatwy) konkurs:

1. Czy w Lords of the Realm 2 możemy zagrać na terenie Afryki?
2. W HoM&M 2 dwie jednostki mają po 300 HP. Wymień chociaż jedną z nich.
3. Która z niżej wymienionych gier nie istnieje, ani nie znajduje się w trakcie realizacji: Theme Park, Theme Prison, Theme Hospital, Theme Circus?
4. Co dzieje się ze Stalinem pod koniec gry C&C: Red Alert?
5. Jak miał na imię koń Aleksandra Macedońskiego?

LISTY

„Po przejrzeniu wszystkich dotychczasowych odcinków EKG, które uważam za lekturę obowiązkową, doszedłem do wniosku, że właściwie wszyscy (tj. producenci gier i sami gracze) zapominają o bardzo ważnej sprawie, a mianowicie o REALIZMIE. W EKG chyba tylko raz ktoś o tym napomknął, a przecież to jest właściwie niezbędny element gry strategicznej. Jeżeli należę do grona ludzi zafascynowanych Warcraftem, to także dlatego, że jest to jedna z niewielu gier strategicznych czasu rzeczywistego, która w miarę wiernie przedstawia realia pola walki. Wszędzie zresztą można spotkać niedorzeczności, wymienię więc główne „tendencje".

- Bezsensowne relacje między jednostkami bardzo silnymi i słabymi (Cywilizacja, C&C - czołg potrzebuje 20 strzałów, żeby zlikwidować żołnierza).
- Tak zwany współczynnik szczęścia - od niego w dużym stopniu zależy wynik bitwy (Master of Magic, Cywilizacja, Kolonizacja).
- Zrezygnowanie z wielu bardzo ważnych sektorów gospodarki (lub ich duże uproszczenie) w grach budowlanych typu SimCity, Theme Park.
- Zupełne uniezależnienie od faktów rzeczywistych w grach typowo historycznych. Absurdy geograficzne, logiczne i fizyczne (Cywilizacja, Vikings, pośrednio też Red Alert).

Do tego wszystkiego często dochodzi znikomy realizm „objętościowy" - na jednym polu mieści się czołg i jeden strzelec (lub piechur i katapulta) [oba oddziały zajmują taką samą powierzchnię - red.] - chodzi mi o gry typu Warcraft. Oczywiście, są to tylko przykłady, ale oddają one doskonale sytuację na rynku gier strategicznych (i nie tylko). Producenci upraszczają sobie pracę, byle szybko wydać grę i nie troszczą się o graczy. Jest to postępowanie trochę nie fair. Może doczekam dnia, w którym realizm będzie przedkładany nad liczbę animowanych wstawek."

Allatar Ailaos, pogromca orków, trolli i smoków,
bohater bitwy o Dark Portal
Jakub Petrykowski, kubape@hotmail.com lub kubape@polbox.com

C&C - multiplayer

„Zgadzam się z Dominikiem Wojnarowskim, że ważne są reguły ustalane przed pojedynkiem. Ale trzeba je respektować. Niektórzy wchodzą w rożne układy, ustalają zasady rozgrywki, ale potem omijają je, kiedy tylko się uzbroją i uniezależnią. Taki gracz od razu szuka zwady, próbuje pokazać swoją siłę, chce wykorzystać z trudem uzbieraną armię. Uważam to za bezsens. Albo gramy według ustalonych zasad, albo od razu kombinujemy, jak się pozbyć przeciwnika.

1. Zastraszenie

To się absolutnie nie sprawdza, kiedy gracze są oddaleni od siebie (np znajdują się w innych pomieszczeniach lub grają przez modem). Ale jeżeli cztery osoby grają w jednej pracowni, jest to idealny moment na taką formę zabawy. Zastraszenie w moim wydaniu polega na nieustannym grożeniu wybranemu przeciwnikowi. Groźby wypowiadane dają lepsze efekty niż pisane (zresztą z własnych doświadczeń wiem, że nikt ich nie czyta). Teksty typu „zabierz tego Harvestera, albo zrzucę Ci bombkę" są u nas codziennością i mają decydujący wpływ na przebieg rozgrywki. Jeżeli ktoś przez przypadek zaatakuje naszą jednostkę, rzucamy na wrogi Harvester kilka Orek z tekstem „Nie trzeba było atakować, teraz Ci dokopię". Czasem tak dla zabawy wysyłam kilka MiG-ów na Harvester kolegi i mówię: „Popatrz na swojego Harvestera, fajnie płonie". Klient błaga nas o litość, a my wycofujemy Orki, kiedy zostanie jeden pasek energii. Czasami, aby kogoś zastraszyć, wystawiam kilka(naście) silnych jednostek przed bazą (np. Mamutów) i mówię: „Zaatakujesz mnie, to masz te Mamuty w bazie". Doświadczenie uczy, że obie formy zastraszenia akutkują. Oczywiście, sam nie daj się zastraszyć.

2. Rozpoznanie

Bardzo ważny element rozgrywki. Musisz uchronić bazę przed wrogimi zwiadowcami, sam odkrywając jak najwięcej terenu. Pamiętaj, że dopóki nikt nie widzi Twojej bazy, możesz w niej robić co chcesz i planować, jakie chcesz akcje. Staraj się zaraz na początku zlokalizować wszystkie bazy (potem już tego nie zrobisz ze względu na dobrą ich obronę) i spenetrować je. Jedną z dobrych metod walki jest pakowanie do bazy wroga kupy niewidzialnych czołgów i odczekanie na moment ataku.

3. Cheatowanie

Gra bez cheatów jest bardzo ważna z kilku względów. Po pierwsze, gdy oszukujesz - potwierdzasz, że jesteś cienki, a po drugie i najważniejsze, nikt potem nie będzie chciał z Tobą grać. Trafiają się zyłuacje idealne, kiedy nikt nie spenetrował Twojej bazy, a Ty metodą silosów tworzysz dodatkowe kredyty. Ale potem jesteś oszustem, a nie zwycięzcą. Pamiętaj o tym.

4. Rozbudowa bazy

Absolutnym minimum są trzy Rafinerie. Fabrykę broni buduję bardzo późno, początkowy zapas wystarcza. Koncentruję się raczej na kasie, aby mieć jej dużo. I tak nikt nigdy na początku nie atakuje, bo każdy chce się rozbudować. Bardzo ważne jest też umiejętne zbieranie Tiberium. Zawsze zbieram jak najdalej od bazy (ale bez przesady), zostawiając leżące koło mnie pola na potem. Początkowo będę miał wolniejszy przypływ gotówki, ale tylko pozornie. Gdy Tiberium się skończy, ja będę miał skąd zbierać. Obronę bazy opieram na wieżyczkach, przy czym wieże rakietowe GDI buduję zawsze na terenie całej bazy. Wiele razy wygrywałem dzięki temu, że zrobiłem skuteczny desant w bazie wroga, a on nie mógł mnie strącić z powietrza.

5. Atak

Przeważnie nigdy nie dochodzi do otwartej walki (tak jest przynajmniej u nas). Wszyscy próbują podjeść się wroga cicho, np. działem jonowym połączonym z atakiem Orek lub bombą atomową. Orki to podstawa. Znakomicie można za ich pomocą kontrolować całą planszę i np. niszczyć wrogie żniwiarki. Otwarty atak powinien być jak najciększy (czyli Mamuty). W siłach NOD sytuacja jest bardziej skomplikowana. Moja ulubiona metoda to wjazd **kilkunastoma** niewidzialnymi czołgami do bazy wroga i szybki najazd na CY lub inne budynki.

6. Konspiracja

Nigdy nie wchodź w spółki i układy z innymi graczami. Zazwyczaj kończy się to tak, że proponujący Ci wspólne rozgromienie przeciwnika gracz, w tym samym czasie rusza z Tobą na wroga i niszczy po cichu bazę (albo spuszcza atomówkę). Zresztą ten, kto wchodzi w spółki, jest cienki i wyraźnie się boi. Boi się i gracza, którego atakuje, i tego, z którym wszedł w spółkę („Skoro ma tyle Mamutów, to niech nie sprawdza ich na mnie")

7. No AI

I ostatni aspekt. Graj bez komputerowego przeciwnika. Nigdy nie włączaj tego g..., bo skutecznie psuje całą zabawę. Komputer gra po swojemu, nie można mu pogrozić, on nieustannie atakuje i gracze koncentrują się na obronie przed nim, nie przed innymi graczami. A tak, poza tym, to komputer obiera sobie jednego jelenia i pakuje w niego aż do skutku (ciekawe to nie jest).

Na zakończenie chciałbym pozdrowić tarnowskich Kane'ów, którzy grają ze mną w C&C, to jest Muldera, Prodigy, Malego, Alfika, Darka i naszego najlepszego gracza - Zygmunta."

Krystian Smoszna

Command & Conquer: Red Alert

Dziś dalszy ciąg porad taktycznych autorstwa Łukasza Dłuskiego – tym razem dla Aliantów.

„Misje Aliantów:

1. Pozabijaj żołnierzy, którzy Cię atakują, a gdy przybędzie Tanya - również tych, którzy ochraniają budynki. Gdy zobaczysz wychodzącego z budynku Einsteina, skieruj go do helikoptera.

2. Zbuduj dwa bunkry przy złożu rudy na północy, a dwa inne na południu i zachodzie bazy. Zgrupuj kilka pojazdów i pojedź na południe. Zniszcz ciężarówkę

wroga, ktora znajduje się w południowo-zachodniej części mapy. Przerzuć jeepy do bazy nieprzyjaciela i załatw grenadierów, psy i piechotę. Następnie jedź na północ, załatwiając po drodze reszki piechoty. Wróć do bazy i rozwal budynki. Gdy wyeliminujesz wszystkich wrogów, powinien się pojawić konwój.

3. Lekarzy przerzuć na północ. Do obrony użyj Tanyi. Idź na zachód i skręć na południe, rozwalając po drodze wrogie jednostki. Przechodząc koło bazy, daj artylerii rozkaz zajęcia się wieżyczkami, a Tanya niech zatroszczy się o żołnierzy. Idź na wschód i skręć na północ, rozwal beczki. Sowieci na pewno wystrzelą V2. Przejdź przez pierwszy most uważając na żołnierzy, następnie strzel w beczki, rozwalając wroga. Jeśli Tanya utknie na wyspie, daj artylerii rozkaz zniszczenia pozostałych mostów.

4. Zaminuj przejście na północy, a na północnym zachodzie od chromowych obiektów ustaw rakieterów. W fabryce broni wyprodukuj co najmniej 14 lekkich czołgów i wyślij je na górne, zajęte przez wroga złoże rudy. Zniszcz ciężarówkę. Później odeprzyj atakujące jednostki, zniszcz piechotę, rozwal przetwórnię i wieżyczki.

5. Przemyć szpiega koło psów (operacja ta wymaga trochę cierpliwości) i skieruj go do fabryki broni – porwiesz samochód, który wypuści Cię obok więzienia. Po uwolnieniu Tanyi zniszcz wszystkie SAM-y (zacznij od dwóch najbliższych), potem idź do góry, zabij żołnierzy, zniszcz bazę powietrzną i strzelaj do wszystkich beczek. Na górze mapy pojawią się posiłki. Przejmij fabrykę, fabrykę broni i koszary. Kiedy odpalisz już przetwórnię, zrób trochę czołgów. Skonstruuj V2, dzięki której pozbawisz bazy wroga obrony, potem wpuść kilka czołgów i wyłuj wszystkich do nogi.

6. Rozłóż MCV w tym samym miejscu, gdzie wylądował. Zbuduj elektrownię, koszary, przetwórnię i bunkier. W tym czasie nich żołnierze wykończą przeciwnika. Rakieterzy zaczepiekują się lotnictwem nieprzyjaciela. Bazę na południu zastaluj średnimi czołgami, przejmij koszary i poślij szpiega do radaru. Zbuduj fabrykę tuż obok koszar. Zablokuj linię wybrzeża czołgami, wyślij szpiega do bazy podwodnej i do centrum technicznego. Puść kilkadziesiąt średnich czołgów z północy na południe, niszcząc po drodze wszystkich i wszystko.

7. Czołgami i jeepami rozjedź żołnierzy, rozłóż MCV. Obok bazy zbuduj drugą przetwórnię i bunkier. Za pomocą jeepa odkryj złoża rudy na południu i wschodzie. Skonstruuj trochę średnich czołgów i wytrenuj rakieterów. Postaw ich wzdłuż drogi, po której poruszają się ciężarówki – niech niszczą atakujące MiG-i. Działo przeciwlotnicze ustaw na północy. Czołgi i inżynierowie przejmą radar na południu. Za pomocą stawiacza min zniszcz ciężarówki wroga. Następnie zbuduj dowolną armię i zniszcz bazy podwodne.

8. Wytrenuj rakieterów i przesuń dwa niszczyciele w pobliże elektrowni. Doprowadź MCV do bazy. Skoncentruj swoje siły na wrogich czołgach. Postaw działo przeciwlotnicze w rogu. Musisz odnowić elektrownię. Przy północnym wejściu z w najdalej wysuniętym wschodnim rozrzuć mnóstwo min. W pobliżu jednej z północnych wieżyczek zbuduj bunkier. Pamiętaj o uzupełnianiu min stawiaczami.

9. Po zbudowaniu (na wschodzie obok złóż rudy) bazy, wytrenuj piętnastu rakieterów i ustaw ich na północnym brzegu (najlepiej w grupach po pięciu w każdej). Lekkimi czołgami zablokuj plażę. Zapakuj APC i szpiega do transportera i przerzuć go w prawy górny róg ekranu. Szpiega wypuść na plaży, wzdłuż mostu. Skieruj go do bazy wroga, a później do HQ i wypuść Kosygina. Gdy pojawią się psy, niech Kosygin przejdzie na północ od HQ i poczeka, aż psy się uspokoją. Wypuść APC, niech przejdzie po psie siedzącym od góry Tesli. Kosygin przejdzie obok budynków i przez most do transportu. Przerzuć go do swojej bazy.

10. Na wschodzie rozłóż MCV. Lekkimi czołgami zbadaj teren. Jeśli napotkasz wrogie oddziały, nie wdawaj się w walkę, bo i tak ule masz dużych szans. Zbuduj centrum techniczne. Obserwuj wrogie ciężarówki i zaminuj złoża. Jeżeli ciężarówki zbierają rudę ze złóż położonych poza Twoim zasięgiem – zniszcz je helikopterami. Zbierz rudę i produkuj średnie czołgi, zniszcz latające jednostki wroga i piechotę za pomocą bunkrów. Wytrenuj paru rakieterów i postaw dwa działa przeciwlotnicze w północnej części bazy. Skoncentruj się na ataku na kondensator Tesli i na czołgi. Kiedy zniszczysz większą część bazy, Sowieci wypuszczą rakiety. Niech grupa inżynierów pospieszy w APC do centrum, aby je przejąć.

11. Przesuń jednostki na południe, aż do spotkania z Mamutami. Poślij na południe w kierunku wyjścia szpiega – pojawi się Tanya, która zbada wszystkie przejścia. Tanyę i inżynierów poślij na północ i wschód, zabij żołnierzy i wyłącz pierwsze centrum kontrolne.

To samo zrób na zachodzie z drugim centrum, następnie skieruj się na północ, aż do wieżyczki ogniowej. Ulecz Tanyę, rozwal wieżyczki i ulecz ją ponownie. Inżynier wyłączy trzecie centrum, które znajduje się na północy. Skieruj się na wschód i północ do następnego centrum.

12. Rozłóż dwa MCV, rozbuduj bazę i postaw dwie przetwórnie. Na wschodzie i północy są jednostki złożone z Mamutów – zaminuj ten teren. Zbuduj centrum techniczne i helikoptery, aby zniszczyć ciężarówki. Do obrony przeciwlotniczej użyj rakieterów. Najedź bazę średnimi czołgami, przejmij fabrykę broni i fabrykę główną. Do bazy podwodnej wpuść szpiega. Ciężarówki zniszcz helikopterami. Tesię na wyspie zniszcz za pomocą V2. Rozbij mur od strony wybrzeża i przez dziurę poślij swoje czołgi, aby zniszczyć elektrownię. Zbuduj fabrykę i transporter. Jeśli zostaniesz zaatakowany przez okręty podwodne, zniszcz je V2 i helikopterami, zniszcz też sonar. Po tej akcji dostaniesz posiłki.

13. Rozłóż MCV. W północno-wschodniej części bazy postaw zamaskowany bunkier. Jeepami patrolu wschodnie tereny, ale gdy zobaczysz wroga – zawracaj. Pojedź na północ, rozwalając po drodze psy. Gdy zobaczysz wroga, zawracaj. Twoja baza zostanie zaatakowana przez Mamuty i pewnego cywila – zniszcz go, zanim wypuści flarę. Gdy Mamut stanie się niezniszczalny, będzie chciał zaatakować Twoje ciężarówki. Krąż nimi wkoło przez 45 sekund, a potem zniszcz Mamuta swoimi czołgami. W rogach bazy postaw bunkry. Szpiega wyślij do wrogiej bazy podwodnej (niech idzie na północ i minie rzekę wschodnim przejściem aż do wrogiej bazy, następnie wybrzeżem do podwodnej bazy). Kiedy uruchomi się satelita GPS, po prawej i po lewej zobaczysz dwie bazy. Ta pierwsza ma ciężarówkę, wyślij na nią sześć Longbowów. Zaminuj drogę do wioski. Baza po lewej zacznie przerábkę rudy. By uniknąć ataków SAM-ów, poślij helikoptery do miejsca obok zachodniego krańca mapy. Bez ciężarówek komputer jest bezradny. Teraz możesz zniszczyć cele wroga.

14. Inżynierów z górnej grupy (grupa 1) przesuń do panelu kontrolnego, aby zniszczyć wieżyczkę ogniową. Grupę dolną (grupa 2) przesuń na wschód i wszystkich tam wybij. Następnie dalej na wschód – użyj panelu kontrolnego do zniszczenia północnej wieżyczki. Grupę 1 poślij na wschód przez czołgi (pamiętaj o posłaniu za nimi lekarza). Poczekaj na ofensywę wroga, piechota nie atakuje w ruchu. Idź przez północne przejście, jest tam pierwszy generator, następnie na wschód – kolejny panel do następnej wieżyczki. Grupą 2 udaj się na południe, jest tam generator, z którym poradzi sobie piechota. Kiedy inżynier zajmie się generatorem, przyjdą posiłki. Grupę 2 przesuń na wschód aż do kolejnego generatora. Potem dalej na wschód aż do wielkiego pomieszczenia z wieżyczkami i panelami (środkowy panel odłącza północno-zachodnią wieżyczkę, a północno-zachodni – środkową). Połącz obie grupy i skieruj się na wschód do kolejnego generatora, a potem na południe i zachód. Znajdziesz się w centrum. Załatw piechotę i idź na południe. Za pomocą komputera, który znajduje się na zachodniej ścianie, inżynier przejmie kontrolę nad wieżyczkami. Rozwal miotacz ognia i psa przez podpalenie beczek. Dwa panele na ścianie wyłączają wieżyczki, a w jednym z pokojów na zachodzie jest kolejny generator. Wejdź w przejście w prawej dolnej części i wprowadź do środka wszystkie swoje jednostki. Przesuń inżynierów na wschód i przeprogramuj ostatni generator.

15. Tanyę i złodziei przerzuć w dół, aby uchronić ich przed eksplozją beczek, a potem w górę – dla ochrony przed kolejną. Idź na zachód, skręć na północ przy wybrzeżu i dojdź do bazy. Zniszcz małe elektrownie. Pistoletem Tanyi rozwal dostarczyciela. Jeśli Ci ucieknie, wróć na południe i odetnij mu przejście przez rzekę. Jeśli wybuchnie – zostawi kupę forsy (nie podnoś jej). Zniszcz duże elektrownie. Wpuść złodziei do silosów i ukradnij forsę. Przybędą posiłki. Rozłóż MCV w miejscu, w którym wystrzelono flarę. Sowieci wyślą Mamuty – zaminuj drogę, którą prawdopodobnie będą się poruszać. Postaw kilku rakieterów, którzy zajmą się lotnictwem. Kiedy odpalisz satelitę GPS, odszukaj wrogą ciężarówkę i załatw ją sześcioma helikopterami. Kiedy zniszczysz ciężarówkę z południowej bazy, wschodnia zacznie wysyłać swoje własne. Złoża nie mają SAM-ów, więc zniszczenie nie powinno być problemem. Zbuduj fabrykę i wyprodukuj krążownik. Zbuduj ciągnący się do wybrzeża łańcuch koszar. Postaw wieżyczki do ochrony przeciwlotniczej. Przetransportuj krążownik do jeziora przy południowej bazie i zrównaj budynki z ziemią. Zrób to samo na północy. Poślij helikoptery, aby zniszczyły SAM-y i elektrownię, co odłączy Teslę. Wyślij czołgi, aby dokończyły masakry."

Łukasz Dłuski

W tym miesiącu EKG zdominowały dwa tytuły, ale w następnym odcinku pojawi się m.in. dokończenie rozwiązania Warhammera.

generalissimus Bócevau w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów
e-mail: jacekpie.gambler@lupus.waw.pl

ODPOWIEDZI, KONKURS EKG 7/97

Imię i nazwisko

Adres

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

ANKIETA EKG

Najlepsza gra strategiczna



Kilka słów o instalacji.

Dla BattleCruisera 3000AD bardzo charakterystyczne jest „nadużywanie" CD-ROM-u. Wiąże się to, po prostu, z niesprawnym programem instalacyjnym w wersji UK (a taka właśnie dotarła do Polski). Program nie kopiuje na dysk wszystkich plików, które powinny się tam znaleźć.

Derek K. Smart proponuje bardzo proste rozwiązanie tego problemu. W wypadku instalacji częściowej (Partial) czy pełnej (Full) należy przekopiować na dysk wszystkie brakujące pliki z katalogu głównego.

Zmniejsza to ilość odwołań do CD-ROM-u, choć – niestety – (nawet przy pełnej instalacji) całkowicie ich nie eliminuje.

Patch C5

Nie można rozpocząć gry, używając podstawowej wersji, i kontynuować jej po instalacji patcha C5. Niestety, wprowadza on tak zasadnicze zmiany, że próba wczytania starego zapisu gry kończy się jej zawieszeniem i wyjściem do DOS (podczas instalacji C5 stare save'y są kasowane!)

Nie ma większego sensu wyliczanie wszystkich „nowości". Warto tylko wspomnieć, że plik informacyjny patcha C5 ma wielkość 56 kB, a same tylko zmiany między wersją C4 i C5 zostały wyliczone w 100 (!) punktach. Coż, wreszcie ktoś pobił na głowę rekord Civilization II w liczbie poprawek.

W patchu C5 została zmieniona grafika (poprawki są raczej kosmetyczne, np. inne „pociski" głównego działa). Czy na lepsze, to kwestia dyskusyjna. Niezbyt zrozumiałe i przykre dla kogoś, kto nauczył się obsługi wersji podstawowej, są zmiany w sterowaniu (inne klawisze). Przy patchu C5 załoga znacznie wolniej męczy się, szybciej reaguje na rozkazy i pojawia na stanowiskach. Poprawiono system PTA, zmniejszając siłę ognia zamontowanych w wieżyczkach laserów, ale znacznie zwiększając celność. Dzięki temu jest on tak niebezpieczny dla wroga, że niektóre małe statki są niszczone, zanim oddany do nich choćby jeden strzał z broni głównej!

Do ciekawostek można zaliczyć konieczność włączenia komputera nawigacyjnego (i wyłączenia bojowego), jeżeli chcemy skorzystać z punktu skoku, robaczej dziury czy pola przepływu..

Ogólnie rzecz biorąc, po użyciu patcha C5 gra staje się znacznie prostsza. Owszem, wróg potrafi znacznie lepiej uciekać – aby zdobyć punkty doświadczenia trzeba się nieco „nabiegać". Jednak znacznie łatwiejsze są misje obronne – stacje kosmiczne są silniej opancerzone, chronią je lepsze tarcze, atakują je słabsze siły wroga, które dają się wcześniej związać walką. Pewnym utrudnieniem jest to, że nawet w najmniejszej potyczce musimy się liczyć z groźbą abordażu. Najczęściej po naszej stronie występują sprzymierzeńcy – w efekcie musimy się spieszyć, by „pomocnicy" nie ubiegli nas w polowaniu na „grubą zwierzynę".

Najpoważniejszą i jednocześnie najbardziej wątpliwą zmianą jest drastyczne skrócenie modułu ACM – dysponujemy tak niewielką liczbą misji, że staje się on zestawem scenariuszy treningowych. Dlatego, zanim zdecydujemy się skorzystać z patcha C5, warto przejść przynajmniej część misji z modułu ACM, który jest dołączony do podstawowej wersji gry. Ponadto gra jest nieco wolniejsza.

Patch C5 znajdziecie na płycie Gamblera w katalogu \UTILS\PATCHES.

PS W zapowiedziach firmy Take 2 możemy znaleźć informacje o patchu DI

W poszukiwaniu gotówki

W wersji podstawowej zdobycie dużych zasobów jest rzeczą prostą. Lecimy do stacji Zerni (Eori/Tau Ceti) – gdy wylądujemy, następuje pierwszy skok cen. Teraz można spokojnie latać np. do stacji Majoris (Majoris/Alpha Majora) i z powrotem .. i podziwiać galopującą inflację. Może dojść do tego, że dowolna rakieta OTS będzie kosztowała 6 mln, a gdy ktoś jest cierpliwy – nawet więcej! Gdy ceny będą nas satysfakcjonowały, wystarczy sprzedać prawie wszystko, co posiadamy, zapisać stan gry, wyjść z niej uruchomić ponownie... i ceny znowu wrócą do normalnego poziomu.

Niestety, metoda ta nie działa po zastosowaniu patcha C5. Tylko pierwsze wejście do stacji Zerin powoduje skok cen, który nie jest już tak wielki jak w pierwszej wersji gry.

Inną metodą zdobycia pieniędzy jest wykorzystanie robota wydobywczego (Mining Drone). Należy wysłać wahadłowiec z misją Deploy Drone. Najlepiej obrać za cel nasz Księżyc – jego rejon to „strefa chroniona" (w C5). Brak tutaj jakiejkolwiek poważniejszej działalności wroga (w trybie Free Flight można używać go też jako poligonu ćwiczebnego, aby bezboleśnie zapoznać się z podstawowymi zasadami kierowania krążownikiem oraz innymi pojazdami, znajdującymi się na jego pokładzie), choć bywa, że pojawiają się pojedyncze statki.

Prace górnicze (całkowite wypełnienie ładowni) trwają godzinę przy patchu C5, natomiast w wersji podstawowej – całą dobę!

Misje

Podczas czerwonego czasu musimy pozostać w wyznaczonej strefie (do momentu zmiany rozkazów) tylko wtedy, jeśli została ona określona jako rejon patrolu. W innym wypadku możemy po wykonaniu zadania polecieć do dowolnego systemu. Niektedy (np. misja 10 w wersji podstawowej) jest to bardzo istotne, ponieważ nasz cel znajduje się we wrogim systemie i musimy się liczyć z ciągłymi atakami, czyli ze znacznym zmęczeniem załogi.

Lepiej nie wracać do własnych baz podczas czasu zielonego (bez rozkazów). Może nastąpić silny atak i będziemy musieli bronić własnych stacji kosmicznych, a przecież właśnie wtedy załoga powinna odpocząć.

Niekiedy daje się odczuć brak informacji o tym, czy misja została wykonana. System punktów doświadczenia nie zawsze zdaje egzamin (lepiej jest z patchem C5). Przecież mogą być takie misje, których nie da się wykonać, a przynajmniej tak twierdzą autorzy gry.. Podobne podejście jest może bardziej realistyczne, ale niezbyt wygodne dla gracza, który np. wielokrotnie próbuje wypełnić rozkazy, których wypełnić się nie da..

Najtrudniejsze są misje obronne (w patchu C5 jest znacznie prościej), szczególnie, gdy musimy ochraniać powolne stacje kosmiczne. Tutaj, w większości przypadków, obowiązują następujące zasady: wyznaczyć wszystkie myśliwce do eskortowania obiektu, rozprawić się z podstawowym zagrożeniem (duże statki wroga) i pozostać w pobliżu stacji (odległość mniejsza niż 10) w roli „psa łańcuchowego".

Rozwiązanie

01. Mars/Sol – TOD1-M1/S – Diplomatic Mission

Należy obronić statki przewożące dyplomatów przed atakiem sił powstańczych. Dyplomaci muszą wylądować na stacji Starpath. Należy wyznaczyć po jednym Interceptorze do eskortowania statków Diplomat1 i Diplomat2, dwoma zaatakować Threat1 (jest bardziej niebezpieczny). Potem można włączyć do walki krążownik.

02. Pluto/Sol – TOD1-M2/S – Kidnap Insurgent Leader

Należy unieszkodliwić statek przywódcy Powstańców i przetransportować go do GALCOM HQ. Celem jest Leader-One. Trzeba uważać, żeby nie zniszczyć statku. Gdy podda się i wyśle sygnał SOS (niebieskie okręgi rozchodzące się od celu), należy sprawdzić, czy nie ma w pobliżu wrogich rakiet i uchwycić cel w wiązkę promieni przechwytujących. Potem wystarczy skoczyć w rejon Ziemi i odholować statek do GALCOM HQ.

W patchu C5 przywódca Powstańców ma dwa statki eskorty (Escort1 i Escort2), praktycznie można je zignorować (nie są niebezpieczne). Trzeba bardzo uważać, aby system PTA (jest bardzo skuteczny) nie zniszczył naszego celu.

03. Eori/Tau Ceti – TOD1-M3/S – Show of Force

Należy spotkać się z grupą vesperońskich statków (Threat2 i Threat3) i nawiązać łączność z ich dowódcą (Threat1). Nie można otwierać ognia, o ile nasz statek nie zostanie ostrzelany.

W patchu C5 celem jest Group Leader. Trzeba przyznać, że potrafi nieźle uciekać... Lepiej się pospieszyć. Potem można zniszczyć jego towarzyszy (Escort1 i Escort2).

04. Eori/Tau Ceti – TOD1-M4/S – Carrier Intercept

Vesperończe wysłali nową flotę do Eori, prawdopodobnie w jej składzie znajduje się lotniskowiec klasy Nightstar. Najpierw atakujemy Escort1 i Escort2, potem (podobno niezniszczalny, co okazuje się grubą przesadą) Vlith Ron's Ship.

W patchu C5 Vlith R'ar (!) Ship (Whirlwind) jest rzeczywiście niezniszczalny. Należy atakować statki eskortowe oraz myśliwce, które wystartują z jego pokładu. Podczas misji musimy się liczyć z możliwością abordażu (po komunikacie o intruzach na pokładzie lepiej wysłać WSZYSTKICH żołnierzy na poszukiwanie wroga). Whirlwind będzie nas prześladował do połowy czasu misji (00:16). Wystarczy trochę odskoczyć od niego, wyłączyć autopilota i lecieć z pełną prędkością w jednym kierunku..

05. Xylan/Tau Ceti – TOD1-M5/S – Transport Intercept

Jednostka transportowa należąca do Vesperonów przewozi broń i żołnierzy. Trzeba odnaleźć transportowiec i zniszczyć go wraz z eskortą. Ostatni skok najlepiej wykonać przy aktywnym systemie maskującym. Niestety, główny cel (Threat1) jest niszczony przez neutralne wobec nas jednostki. Pozostaje nam tylko atak na jego eskortę (Escort1 i Escort2). W okolicy prawdopodobnie znajduje się wrogi lotniskowiec z włączonym polem maskującym, niestety – podczas misji nie ujawnia się. Po ukończeniu zadania mamy zgłosić się na stację Starpath (Mars/Sol). Wyjątkowo nie można tracić zielonego czasu, tylko natychmiast ruszać w drogę, w innym wypadku stacja może zostać zniszczona.

Misja w patchu C5 jest identyczna, nie trzeba jednak lecieć do stacji Starpath - można w tym rejonie odczekać do końca czasu zielonego.

06. Cronus/Alpha Centauri - TOD2-M1/5 - Vesperon Retaliation

Rozpoczęła się wojna Vesperonów z Empirianami. Dostajemy rozkaz patrolowania rejonu Cronusa, który jest natychmiast odwołany. Można jednak spokojnie wyruszyć w drogę, ponieważ będziemy musieli bronić stacji Centauri, znajdującej się w tym samym rejonie. Obrona klasyczna („pies łańcuchowy"), warto zaatakować lotniskowiec Warstarter (Warmaker zostanie zniszczony przez inne jednostki).

W patchu C5 misja jest znacznie prostsza. Biorą w niej udział mniejsze siły wroga - Group Leader (nim przede wszystkim musimy się zająć) i Escort1-3. Wystarczy wysłać Interceptory do obrony stacji, a krążownikiem zaatakować G.L.

07. Centris/Alpha Centauri - TOD2-M2/5 - Tactical Strike

Dostrzeżono sondę komunikacyjną Vesperonów (LR Probe). Ponieważ GALCOM jest już w stanie wojny z nimi, należy ją zniszczyć. Lepiej się pospieszyć... W pobliżu znajduje się kilka wrogich min.

W patchu C5 brak min - misja dziecinnie prosta. W obu wypadkach nie dostajemy żadnych punktów doświadczenia.

08. Centris/Alpha Centauri - TOD2-M3/5 - Tour of Duty

Zwykła misja patrolowa. Podczas jej trwania otrzymujemy informację, że nadciągają znaczne siły Vesperonów. Pojawia się jednak tylko jeden Sunflash.

W C5 zamiast Sunflasha mamy do czynienia z 4 mniejszymi statkami (Escort1-4).

09. Tramis/Alpha Centauri - TOD2-M4/5 - Tactical Defence

Stacja Aleri została zaatakowana przez siły wroga. Zostajemy odkomenderowani do jej ochrony. Obrona klasyczna, duże statki wroga - Nightstar i Violon.

W C5 duże statki to Strike Leader i Strike Support. Misja jest znacznie prostsza niż w wersji podstawowej gry. Wystarczy tylko wyznaczyć Interceptory do obrony stacji. Naszym największym problemem jest to, czy zdążymy zniszczyć S.L. i/lub S.S. zanim zrobią to nasi sprzymierzeńcy.

10. Cenaan/Omicron Eridani - TOD2-M5/5 - Intercept Enemy Leader

Należy odnaleźć i zniszczyć statek, na którym leci vesperoński przywódca. Warto natychmiast wybrać za cel lotu nie Canaan, tylko Ramis. Oprócz głównego celu - Vesperon Leader - opłaca się zniszczyć także jego eskortę - Escort1. Potem lepiej wycofać się z tego rejonu. Dalsza walka ma ma większego sensu, a prawdopodobnie doprowadzi do dużego przemęczenia załogi.

10-C5. Lyrius/Sirius - TOD2-M5/5 - Covert Operation

Również w patchu C5 naszym celem jest odnalezienie i zniszczenie vesperońskiego przywódcy. Musimy zaatakować statki Unknown. Pierwszy z nich jest naszym głównym celem. Pozostałe atakują Trancor ODS i będziemy mieli szczęście, jeżeli uda nam się zniszczyć dwa z nich (możliwe, że tylko jeden). Jest to ostatnia misja modułu ACM przy patchu C5.

11. Xylan/Tan Ceti - TOD3-M1/5 - Tactical Intercept

Zdrajca chce przekazać zdobyte informacje Vesperonom. Należy odnaleźć i zniszczyć jego statek (Tangent). Po dotarciu do systemu należy poczekać, aż cel skoczy w naszym kierunku, inaczej możemy się dostać pod skoncentrowany ogień wrogich krążowników (2 statki Starcarrier). Trzeba się liczyć z możliwością uszkodzeń...

12. Arima/Tan Ceti - TOD3-M2/5 - Tactical Assistance

Należy obronić uszkodzony statek GCV-Mangler. Niestety, misji tej nie udało mi się wykonać. Zawiodły wszelkie próby - lot z aktywnym maskowaniem, natychmiastowy skok, czekanie i wysłanie myśliwców, odciągnięcie wroga przez atak na stację kosmiczną, nawet próba schwytania i odholowania wiązką przechwytującą... Zniszczenie statku to strata 500 punktów doświadczenia. Można to odrobić z nawiązką, niszcząc stację Tulon.

13. Canaan/Tau Ceti - TOD3-M3/5 - Tactical Strike

Atak na stację kosmiczną Eridani należącą do Vesperonów. Warto się pospieszyć, ponieważ nie jesteśmy jedynymi, którzy chcą zniszczyć cel. W pobliżu stacji należy wyłączyć autopilota, zwolnić i prowadzić ciągły ostrzał.

14. Pluto/Sol - TOD3-M4/5 - Return to Base

Patrol w rejonie Plutona. Znajdują się tam bardzo niebezpieczne siły Vesperonów - oni mogą nas zobaczyć, my ich nie... Najpierw trzeba zmniejszyć siłę ognia głównej broni do 010 i rozpocząć chaotyczny ostrzał naokoło - powinien się ujawnić Covert2. Po jego zniszczeniu pojawiają się inne wrogie jednostki (losowe?), wtedy powinien włączyć się do walki Covert1. Należy doczekać w tym rejonie do końca czasu czerwonego.

15. Uranus/Sol - TOD3-M5/5 - Insurgent Interception

Flota Powstańców znajduje się w rejonie Urana (GALCOM stracił kontakt z jednym ze swoich statków). Lot zwiadowczy - należy zniszczyć wszystkie dostrzeżone jednostki wroga (Questar i 2 statki S24-Raven).

16. Lyrius/Sirius - TOD4-M1/1 - Routine Patrol

Należy znaleźć i zniszczyć jak najwięcej wrogich statków (Trancor ODS, 2 Spacestar...)

17. Sygan/Barnard's Star - TOD5-M1/5 - Raider Starstation Strike

Mamy dołączyć do sił atakujących stację kosmiczną Sygan, ponadto naszym celem jest duża grupa myśliwców i ODS.

18. Lennen/Sirius - TOD5-M2/5 - Insurgent Strike

Musimy zaatakować dużą grupę powstańców. Walka odbywa się w rejonie, w którym panuje międzynarodowa grupa przestępcza (stacja kosmiczna Pixan, Pyron ODS i znaczne siły myśliwców) - lepiej pojawić się z włączonym systemem maskującym. Flota powstańcza składa się z 3 Questarów. Możemy zniszczyć najwyżej dwa, trzecim zajmą się „miejscowi"...

19. Polaris-1/Polaris - TOD5-M3/5 - Rescue Scientist

Spotkanie ze statkiem Venable. Na miejscu okazuje się, że jest on właśnie atakowany i nie jesteśmy w stanie mu pomóc. Pozostawia nam jednak Cargo Pod (pierwszy, jaki pojawi się na radarze, natychmiast po wejściu do systemu), w którym znajduje się H.S.D. (w Special Cargo) - Hyperion Subspace Device (uruchomienie przez Alt/H). Niestety, oficer naukowy nie wie, jak obsługiwać to urządzenie.

20. Krystar/Tau Ranis - TOD5-M4/5 - Apprehend Illegal Arms Trader

Handlarz chce sprzedać broń Powstańcom. Należy go aresztować, a jeżeli będzie stawiał opór - zniszczyć. Niestety, nie zostajemy poinformowani na którym statku będzie. Misja jest kompletnie niezrozumiała (została prawdopodobnie źle skonstruowana). Żaden ze statków handlowych nie odpowiada na obwołanie, wszystkie są w barwach neutralnych! Można zniszczyć kilka z nich, jednak nie odnosi to większego skutku. W najlepszym wypadku nie dostajemy żadnych punktów doświadczenia, w najgorszym - tracimy 10-20...

21. Canaan/Omicron Eridani - TOD5-M5/5 - Invasion of Vesperon Planet

Należy zniszczyć wszystkie jednostki wroga znajdujące się w rejonie planety.

22. Polaris-2/Polaris - TOD6-M1/3 - Starstation Rescue

Mamy ochronić stację Velari (unieruchomione systemy obronne) przed atakiem wroga. Atakują ją niewielkie, ale dokuczliwe myśliwce (S-Fighter, 2 statki L-Fighter i 2 X22-Aurora). Tutaj nie należy stosować techniki „psa łańcuchowego". Trzeba wydać rozkazy obrony stacji wszystkim Interceptorom, potem BC powinien wziąć aktywny udział w walce.

23. Actis-V/Procyon - TOD6-M2/3 - Diplomatic Convention

Misja patrolowa. Należy ochraniać stację Procyon (grupa dyplomatów i naukowców zebrała się w celu przeprowadzenia rozmów na temat walki z Gammulanami) przed atakiem Vesperonów (Megaron i jego myśliwce, potem mogą pojawić się inne, losowe jednostki). Ponownie należy wyznaczyć myśliwcom rozkazy eskortowania stacji, a krążownik powinien wziąć czynny udział w walce.

24. Zelana/Lanix-V - TOD6-M3/3 - Investigate

Statek Zelonów nadał wołanie o pomoc. Należy dotrzeć na miejsce i ochronić go przed atakiem. Trzeba zabrać Cargo Pod. Znajdziemy w nim Celestial Orb (oficer naukowy podejmuje próbę jego skonfigurowania, niestety, nie dowiemy się o nim niczego więcej - nie wiadomo, jak go używać, nie widać żadnych efektów). Statek Orb mogą atakować niewielkie siły wroga (myśliwce), może też nie dojść do żadnego ataku. Chronimy go, wypuszczając myśliwce z rozkazem eskortowania lub odholowujemy (wiązka przechwytująca) do neutralnej stacji Alliance - w obu wypadkach nie dostajemy żadnych punktów doświadczenia!

25. Khan/Arenis - TOD7 - The War Directive

Ziemianie, Empirianie, Kandorianie i Mandorianie połączyli swe siły, aby walczyć z Gammulanami i Valkerianami. W ciągu najbliższych dwóch dni należy atakować wszystkie wrogie statki.

Przed rozpoczęciem tej serii misji warto uzupełnić zapasy minerałów (radine, plutonium, indium), medpaków oraz części zamiennych. Lepiej też mieć BC wyposażony we wszystkie możliwe udoskonalenia. Kolejne misje, nawet jeżeli nie są losowe, to takie przypominają. Dlatego, w większości przypadków, będę podawał tylko lokalizację rejonu patrolu oraz informacje o stacjach kosmicznych i ODS-ach wroga. Praktycznie, wszystkie misje to zwykła walka z wrogimi „falami" - standardowo 2-3 (rzadziej 4-5) duże stada oraz kilkanaście myśliwców. Większość misji trwa po 30 minut. Przy dłuższych przelotach oraz atakach na stacje warto wykorzystać system maskowania. Ponieważ podczas tych misji walki trwają prawie bez przerwy, nasza załoga staje się szybko zmęczona - do tego stopnia, że piloci nie mogą brać udziału w walkach, inżynierowie nie mogą prowadzić napraw, a lekarze leczyć! Dlatego należy tutaj bardzo uważać, aby nie odnieść żadnych uszkodzeń... W wielu walkach uczestniczą po naszej stronie siły neutralne, często są jednak szybko niszczone - sami musimy więc odnieść zwycięstwo.

25-01. Khan/Arenis (stacja Arenis, ODS)

25-02. Ronus-IV/Trenis (Vanguard, ODS)

25-03. Khan/Arenis

25-04. Lydan/Krynon

25-05. Cyron-VI/Cyron (Cyclone, ODS)

25-06. Regis-IV/Regulus (ODS)

25-07. Regis-Vi/Regulus (Rocon, ODS)

25-08-09. Otura-6/Omega Centauri (Alidis, ODS), która zostaje natychmiast zmieniona na Otura-9/Omega Centauri (ODS). Po zniszczeniu wszystkich jednostek wroga w Otura-9 można polecieć w rejon Otura-6.

25-10. Gamma-2/Gammula (Gammula, ODS) - misja ta powinna kończyć moduł ACM (lub być odłożona na później), ponieważ niszczymy w niej główną bazę Gammulan...

25-11. LV-115/Gamnula (Parix, ODS)

25-12. LV-110/Gammula (Sorius, ODS)
25-13. Chalinis/Alpha Gamma (Rogen, ODS)
25-14. Mantis1/Alpha Gamma (Sovar, ODS)
25-15. Gamma-1/Gammula (Hexar, ODS)
25-16. Gamma-2/Gammula
25-17. Regis-VI/Regulus
25-18. Tyrmis/Gammula (ODS)
25-19. LV-110/Gammula
25-20. LV-115/Gammula. Misja ta wydaje się nie mieć końca - „przeżyłem" 7 fal - jedną co pół godziny, potem nastąpiła długa cisza... Możliwe, że trzeba odczekać tutaj do końca dwudniowego terminu, o którym mowa w rozkazach przy misji 25.. Ponieważ jednak do końca tego okresu zostało mi ok. 36 godzin, co nawet przy maksymalnym przyspieszeniu daje prawie 12 godzin tkwienia przed monitorem, bez ŻADNEJ gwarancji, że o to chodziło autorom gry... Jeżeli rzeczywiście to właśnie mieli na myśli, to nie dziwię się, że w patchu C5 zmniejszyli znacznie liczbę misji

Jacek Iłczuk

Tabela statków

1	2	3	4	5	6	7	8
Lotniskowce							
Aestrom	1500	2500	2	-	4	2	6
Battlecruiser A	1000	1000	1	-	3	2	4
Battlecruiser B	1500	1000	1	-	3	2	4
Firestorm	1250	1250	2	-	6	2	10
Megaron	1250	1250	1	-	5	2	8
Nightstar	1500	1000	2	-	3	2	10
Stormcarrier	2500	3000	2	-	5	2	12
Vicion	1800	1500	1	-	5	2	8
Superkrążowniki							
Garid	500	800	-	2	3	2	-
Sentry	500	750	-	2	2	2	-
Spacestar	500	850	-	4	3	2	-
Starcarrier	650	750	-	4	2	2	-
Warmonger	500	500	-	4	2	2	-
Ciężkie krążowniki							
Questar	500	380	-	2	2	2	-
Solnar	380	500	-	2	3	2	-
Starcruiser	500	500	-	2	2	2	-
Starwarrior	350	350	-	2	2	2	-
Sunflash	350	550	-	4	3	1 C	-
Supermyśliwce							
Defender	500	500	-	3	-	2	-
L-Fighter	250	280	-	2	-	2	-
P21-Vandal	300	500	-	2	-	2	-
S-Fighter	300	300	-	2	-	2	-
S24-Raven	400	400	-	3	-	2	-
Zenstar	250	500	-	3	-	2	-
Ciężkie myśliwce							
Corsair	250	300	-	2	-	2	-
Infiltrator	250	250	-	2	-	2	-
Interceptor D	175	175	-	2	-	2	-
Interceptor E	250	250	-	2	-	2	-
N-Fighter	250	300	-	2	-	2	-
Stardrone	250	200	-	2	-	2	-
Starfighter	250	250	-	2	-	2	-
Templon	250	300	-	4	-	2	-
Viper	300	300	-	2	-	2	-
Średnie myśliwce							
Interdictor	225	225	-	2	-	2	-
Mantis	225	225	-	2	-	2	-
Starlance	225	225	-	2	-	2	-
X22-Aurora	275	225	-	2	-	2	-
Lekkie myśliwce							
Alinix	250	250	-	2	-	2	-
Lightstar	200	225	-	2	-	2	-
Sentinel	200	200	-	2	-	2	-
Starmonk	225	225	-	2	-	2	-
Zodiac	225	200	-	2	-	2	-
Wahadłowce							
Shuttle-T1 (T2 i T3)	25	125	-	-	-	-	-
Transportowce							
Canlon	500	500	-	2	2	-	-
Generis	550	550	-	2	4	-	-
Jenstar	650	650	-	4	5	-	-
LRT-10	150	650	-	-	-	-	-
LRT-15	200	650	-	-	-	-	-
MRT-15	250	650	-	-	-	-	-
Tarin MK1	650	750	-	2	2	-	-
Tarin MK2	650	850	-	2	3	-	-

1 - typ statku, 2 - tarcze, 3 - pancerz, 4 - działo jonowe (Ion Disruptor), 5 - umocowane na stałe lasery, 6 - wieżyczki laserowe, 7 - wyrzutnie rakiet, 8 - myśliwce

A - klasa Constellation, B - klasa Galactan (nasz statek), C - tylko wyrzutnie min, D - typ Renegade, E - typ Solarian (na wyposażeniu naszego statku)

rozwiązania

REALMS OF THE HAUNTING – CZ. 1 (PC CD-ROM)

Znajdujesz się we wnętrzu domu. Zgarnij dwa magazynki do colta, a następnie ze stolika z maszyną do pisania zabierz pistolet i notatki (maszyna działa). Następnie przejdź przez jedyne dające się otworzyć drzwi. Zobaczysz leżącego szczura bez głowy. Wejdź na schody. Zobaczysz obraz na końcu korytarza i obok niego dwie świece. Zapal je, a wtedy otworzy się tajna półka, z której zabierz klucz. Uważaj na pułapkę (ognioma kula). Otwórz drzwi po lewej stronie korytarza. Czeka Cię spotkanie z duchem ojca.

Teraz znajdujesz się w pokoju. Zapal światło (jeśli nie widzisz wyłącznika, zapal świeczniki). Zabierz tarczę i kartkę papieru sprzed kominka oraz magazynek do colta i listy z biurka. Włącz gramofon i ustaw wskazówki zegara na godzinę szóstą. Zbierz figurki węża z podłogi i ustaw w wyznaczonych miejscach na postumencie przed sarkofagiem (brakuje następnych - znajdziesz je później). Kiedy klikniesz na jednej z półek z książkami, otworzy się tajne przejście. Teraz uwaga: natkniesz się na pierwszego wroga, następnego spotkasz po wejściu w rozszerzenie korytarza. Dwóch kolejnych wydzie z basenu z wodą. Uważaj - aby zabić ostatniego, musisz przeładować magazynek, a to chwilę trwa. Następny wróg wyłoni się, kiedy znajdziesz się w sali z pentagramem. W skrzynkach leżą magazynki do colta i naboje do strzelby. Kiedy je zabierzesz, zmaterializuje się następny wróg. Na półce leży ogromny kryształ. Zabierz go i włóż w dziurę w drzwiach. Kiedy wejdziesz do małego pokoju, zmaterializuje się kolejny wróg (mieczem go!). Zabierz mikstury, mapę oraz pergamin.

Zejdź schodami nad pola lawy. Kiedy zobaczysz wroga z przodu, następny pojawi się również za Twoimi plecami. Idź dalej, w sali zmaterializuje się trzech wrogów, czwarty zablokuje Ci odwrót. W salce znajdziesz strzelbę, dwie mikstury i naboje do strzelby. Wejdź w trzecie drzwi wychodzące z sali z pentagramem i zabij trzy roboty. Wejdź w drzwi po lewej stronie. Z sali prowadzą trzy wyjścia: dwa za drzwiami uruchamianymi przez dźwignie i jedno tajne za trumną. Wejdź najpierw w to po schodkach. Po zabiciu trzech wrogów i potem dwóch kolejnych, w ślepym korytarzu otwórz drzwi prowadzące do magazynu. Ze skrzyń wyjmij magazynki do colta i naboje do strzelby. Przełącz tryb na bieg (Capslock) i pociągnij za dźwignię. Pobiegnij do drzwi, które do tej pory nie chciały się otworzyć (mniej więcej naprzeciwko krat). Z pokoju zabierz klucz i magazynki (przedtem wykończ potwory). Wejdź w drzwi za trumną. Za drzwiami pokrytymi napisami są naboje do strzelby - gdy będziesz je zabierał, pojawi się wróg. Drzwi po schodach na dół prowadzą do ogromnej sali, ale na razie tam nie idź.

Wejdź w rozwidlenie i zajrzyj do pomieszczenia po prawej stronie (magazynki, naboje), potem idź lewym korytarzem. Zobaczysz katedrę. Wróć do sali z trojgiem drzwi i wejdź w ostatnie. Zobaczysz salę pełną robotów. Nie ma po co z nimi walczyć, gdyż wciąż pojawiają się nowe. Dotknij wszystkich czterech znaków w kształcie dłoni (na ścianach), a roboty zginą. Przeczytaj słowa na ścianie i wejdź w krąg, a zostaniesz teleportowany do wielkiej sali. Podejdź do ogromnej statuy i wypowiedz przeczytane słowa. Zabij dwóch wrogów. Wejdź w drzwi po prawej, zabij trzy potwory, zabierz amunicję do strzelby i wyjdź tajnym przejściem. Przez zielonkawą zasłonę przejdź do katedry i usiądź na tronie. Zauważysz, że na dłoniach Adama powstały znaki.

Teraz idź do głównej sali, wejdź w drzwi otwierane kluczem, dojdź do ołtarza i zabierz kij oraz amulet. Zabij dwa latające monstra. Wróć do miejsca, gdzie były zamknięte drzwi. Niezależnie od tego, jakie opcje dialogowe wybrałeś, zostaniesz zaatakowany przez szkielety. Otwórz drzwi, przykładając amulet. Znajdziesz się w ogromnej sali z trumnami i basenem. Nie zbliżaj się do ołtarza na końcu, zanim nie spenetrujesz wszystkich wnęk (znajdziesz tam amunicję i statuetkę). Porozmawiaj z Aelfem i zgarnij trzy mikstury, a potem uciekaj. Nie próbuj walczyć ze szkieletami! Idź do początku podróży i przyłóż amulet do płaskorzeźby. Znajdziesz się przed ukrytym wejściem do biblioteki i spotkasz tam Rachel, która od tej pory będzie Ci towarzyszyć.

W Bibliotece możesz porozmawiać z Rachel o wszystkich przedmiotach będących w Twoim posiadaniu oraz o sarkofagu. Na razie nie kładź przy nim znalezionej statuetki. Teraz, kiedy wyjdziesz z Biblioteki, zaczną się pojawiać przeciwnicy. Możesz w tej chwili przejść przez kilka par drzwi, które do tej pory były zamknięte. W jednym z pokoi musisz przesunąć skrzynię, aby otworzyły się zamknięte dotąd drzwi. Po ich otwarciu znajdziesz się w pomieszczeniu, gdzie jedna z cegieł różni się kolorem od pozostałych. Kiedy ją poruszysz, drzwi się otworzą. Znajdziesz mapę domu. Odszukaj miecz, który

otwiera drzwi i wejdź po schodach. Po prawej stronie znajdują się drzwi, a za nimi amunicja i pergamin na szafie. Musisz się spieszyć, gdyż zmaterializują się tutaj dwa szkielety, których nie można na dobre zlikwidować (będą się odradzać). Musisz jeszcze znaleźć średniowieczny hełm (użyj go, aby zobaczyć film), potem przejdź do pokoju, gdzie znajduje się maszyna do pisania i zabierz pergamin z komnaty obok. W pokoju z palenisk zabierz z pelenisk kryształ (weź go, kiedy ogień przygasa). Teraz możesz przejść do zielonego pokoju i klinąć na teleporcie. Gdy zgodzisz się na test, zabierz maski z komnaty. Aby powrócić, kliknij na kryształe. Wróć do schodów (tam, gdzie odradzały się dwa szkielety) i wejdź na górę. Stań na piedestale i załóż maskę. Znajdziesz się w Wieży pomiędzy światami.

W miejscu „lądowania" spotkasz Raphaela. Niektóre obeliski mają właściwości uzdrawiające, ale korzystaj z nich z rozwagą - wyczerpują się. Kiedy znajdziesz następną Bramę (piedestał), wejdź w nią - przeniesiesz się na dziedziniec przed wielkim gmachem. Na dnie jednego z basenów znajdziesz klucz (uwaga! mogą być kłopoty z jego podniesieniem, trzeba dobrze wycelować kursor), otwierający jedne z trojga drzwi. Gdy je otworzysz, zabierz to, co znajdziesz w środku (rune guide, leżący pod zielonym runem). Na dziedzińcu pojawią się wrogowie, których możesz wykończyć z okna albo sprzed drzwi. Teraz możesz wrócić do piedestału i założyć maskę. Znowu zostaniesz teleportowany. Naciśnij dłoń w kręgu nad piedestałem, a potem otwórz drzwi z zielonym runem (run wybuchnie). Zejdź w dół po schodach. Nagle zobaczysz wylewające się potwory (nieśmiertelne zresztą). Podprowadź je do schodów. Sam stań na schodach i strzel do pentagramu na ścianie. Uruchomi to podnośnik, który zgniecie potwory. Musisz tak zalatwić trzy z nich. Następnie wejdź w drzwi znajdujące się po lewej stronie od podnośnika. Trafisz do hali z balustradą. Stań na wklęśnięciu i kliknij na płytkę przed sobą. Pojedziesz windą do góry - zdejmij zawieszony w powietrzu złoty kluczyk. Wykończ dwóch wrogów, którzy się pojawią i idź z powrotem do sali ze skrzyniami. Otwórz drzwi kluczem i pociągnij za wajchę, co odblokuje drzwi obok (skrzynie się przesuną). Pojawi się następny nieśmiertelny potwór, więc zalatw go jak pozostałe. Wejdź w odblokowane drzwi. Znajdziesz się w holu. Za którymś drzwiami znajduje się amunicja (trzeba je zamknąć, aby ją zobaczyć). Teraz schodami i korytarzem zejdź do jaskiń.

Po obejrzeniu sceny filmowej wejdziesz w bardzo trudny do eksploracji obszar - ciemności, mnóstwo odradzających się, latających monstrów, skomplikowany system mostków, przejść itp. Musisz tu najpierw znaleźć czerwony kryształ. Pomagaj sobie, oglądając mapę, na której zaznaczono jego położenie. Kiedy odszukasz kryształ, będziesz musiał odnaleźć czerwonego demona strzegącego mostu. Po drodze trafisz na lekarstwa i amunicję (m.in. we wnęce, po drodze do czerwonego demona). Nie mów demonowi, że jesteś panem tego miejsca, bo zaatakują Cię potwory. Daj mu kryształ, a otworzy się most. Idź prosto, potem schodami. Zobaczysz zielonego demona. Możesz go zabić (trudne), ale możesz też sprobować go ominąć i przejść przez trzy przesuwające się płyty. Otworzą się następne drzwi i znajdziesz się w pomieszczeniu ze zbroją Aelfa. Przejście za Tobą zawali się. Tutaj pojawi się po raz pierwszy brązowy potwór (wolno się rusza). Wejdz na schody, potem przejdź przez drzwi z dziurą. Trafisz do kilku pokoi. Po korytarzu snuje się potwór z nożami w łapach. W pokojach znajdziesz lekarstwa, pergaminy, lupę, a pod jednym z łóżek - zieloną, magiczną laskę (12 pocisków) oraz szafkę, której nie można otworzyć. W pokoju z migającym światłem będą następne brązowe potwory, za drzwiami chodzi ten z nożami. Zapal światło - zobaczysz, że znajdujesz się przed obserwatorium astronomicznym. Obejrzyj mapy, zabierz ze stołu księgę. Kiedy ją obejrzysz, znajdziesz w niej kluczyk. Otwiera on szafkę, która przedtem nie dała się otworzyc - znajdziesz w niej ostatnią statuetkę węża. Zejdź z powrotem na dół i zabierz zbroję. Obejrzyj film z Aelfem i przygotuj się do walki. Zabierz lekarstwa, potem odszukaj małe, drewniane drzwiczki. Kiedy zobaczysz coś, co przypomina zieloną laskę, którą zabrałeś spod łóżka, kliknij na tym. Znajdziesz się z powrotem w Bibliotece.

Połóż na wyznaczonych miejscach dwa ostatnie posążki węża - sarkofag otworzy się. Zejdź po drabinie - znajdziesz się w sali z zegarem na podłodze. Wejdź po schodach na podwyższenie i spójrz pod nogi. Są tam dwie dźwigienki regulujące wskazówki zegara. Ustaw je na godzinę szóstą i dopiero teraz wciśnij dłoń w ścianie. Jeśli ustawiłeś dobrze zegar, otworzą się drzwi naprzeciwko. Aby bezpiecznie przejść, musisz osłonić się tarczą, inaczej zabiją Cię pociski. Teraz idź korytarzem, zabij dwugłowców snujących się przy fontannach i zabierz kiełichy. Napełnij je wodą z fontanny. Wejdź na mozaikę na podłodze z wyobrazonym aniołem i obejrzyj film. Teraz otwórz drzwi po lewej stronie (koniecznie po lewej) wylewając na nie wodę z kielicha (tak, jakbyś używał broni). Zabierz sztylet Aelfa. Wejdź z powrotem w mozaikę, pojawi się Belial. Pokonasz go za pomocą sztyletu Aelfa. Jeżeli wszedłeś w drzwi po prawej stronie i zabrałeś miecz Aelfa to Belial zabije Cię. Teraz możesz wracać. Musisz pokonać zielone demony. Pojawią się też po raz pierwszy dziwne postacie odziane na czarno, przypominające agentów z filmów szpiegowskich. Wróć do Biblioteki, uważaj - po drodze znowu spotkasz agenta. Kiedy wyjdziesz z pokoju, zmaterializują się dwa potwory, które będą się plątać po schodach. Zabij je, bo będziesz jeszcze tu wracał.

Kiedy wejdziesz do holu domu, czyli miejsca, w którym zaczynałeś grę, pojawi się następny agent. Jednocześnie eksplodują runy na drzwiach i dzięki temu będziesz mógł wejść do pomieszczeń, w których jeszcze nie byłeś. Najważniejsze tutaj jest odnalezienie posążka. Kiedy wejdziesz do pokoju, w którym znajduje się pentagram otoczony świecami, zapal wszystkie świece (w czasie tej czynności pojawi się potwór), a potem szybko uciekaj za drzwi. Zza drzwi wykońc to monstrum. Kiedy padnie, znajdziesz przy nim posążek. Zwiedzając ten labirynt pokoi i korytarzy natkniesz się jeszcze na dwie szafki z amunicją (obok zablokowanych przejść), a w jadalni na stole znajdziesz flaszki z lekarstwem. Gdy będziesz je zabierał, zmaterializują się dwa potwory. Znajdziesz drzwi, po otwarciu których możesz wyjść na dziedziniec. Tam znajdziesz butelkę z lekarstwem. Kiedy z dziedzińca wejdziesz do pokoju, na ścianie ujrzysz dziwną broń: połączenie muszkietu z garłaczem. Zabierz ją i uciekaj. Zarówno w środku, jak i na dziedzińcu zmaterializuje się kilku agentów. Ukryj się za drzwiami i wykończ ich z holu lub okna. Teraz odszukaj drzwi, które można otworzyć za pomocą posążka. Wchodząc koniecznie włącz światło, bo czeka Cię tu walka. Załatw potwora (dwa następne są w korytarzu) i zabierz wszystkie przedmioty z pokoju, w tym koniecznie - posążek z wnęki. Zabij potwory i idź w lewo. Wyjdź na dziedziniec. Zbliżając się do portalu będziesz miał okazję obejrzeć film z **naprawdę** przerażającą bestią w roli głównej. Ponieważ ten portal został zniszczony, musisz poszukać innego wyjścia. Trafisz do labiryntu pełnego szczurzych trucheł. Trzymaj się drogi, którą one wyznaczają, a dojdziesz do pokoju z basenem. Wejdź w podwójne drzwi, zobaczysz na filmie Gaula zabierającego zielony kryształ z postumentu. Kiedy film się skończy, zrób to samo co Gaul. Przyjrzyj się malowidłu na ścianie i otwórz drzwi wajchą znajdującą się naprzeciw niego. Wejdź na portal i załóż maskę - przeniesiesz się do Wiezy.

Musisz uważać, bo od tej pory zaczną się pojawiać atakujące na odległość czerwone smokoptaki. Na szczęście, nie są zbyt odporne - wykańczają je dwa strzały ze strzelby. Musisz teraz dostać się do portalu, który prowadzi do Raqui. Nie zaczepiaj potworów, które stoją sobie spokojnie i nie atakują - na razie są nieśmiertelne. Kiedy znajdziesz się w Raqui, idź prosto drogą, az dojdziesz do bramy prowadzącej do labiryntu. Wysłuchaj tego, co mają do powiedzenia strażnicy Raqui i wejdź w labirynt. Musisz tu odnaleźć cztery przedmioty: wtyczki do uszu, fletnię Pana, kawałek mięsa oraz pierscień. Wtyczki znajdują się na lawce za basenem. Aby zdobyć mięso, musisz znaleźć miejsce, w którym sterczy samotny blok. Za ławką jest dźwigienka powodująca jego zniknięcie. Na trawie znajdziesz mięso. Fletnia Pana ukryta jest za dołem, przez który przelatują platformy. Najtrudniejszy do zdobycia jest pierścień, gdyż musisz pokonać duży basen przeskakując z platformy na platformę. Kiedy masz już wszystkie cztery przedmioty, poszukaj bramy do pałacu. Jeżeli przypadkiem zabłądzisz z powrotem do wejścia, spróbuj iść trzymając się cały czas lewej ściany. W ten sposób dotrzesz na miejsce. Brama otworzy się dla tego, kto posiada pierścień, ale zaatakuje Cię nieśmiertelna bestia strzegąca pałacu. Rzuć jej mięso, a zajmie się nim.

Wejdź do środka i idź schodami w górę. Odszukaj komnatę pełną przesuwających się platform, z dzwonem zawieszonym u sufitu. Musisz dojść do drzwi naprzeciwko, przeskakując z platformy na platformę. Nie ruszaj dźwigni znajdującej się po lewej stronie! Znajdziesz się w komnacie, z której wychodzi sześcioro drzwi. Oto kolejność zwiedzania pomieszczeń zagraj na fletni Pana przed drzwiami, na których wyrzsowano nuty. Zabierz stamtąd olej i okulary. Nie wchodź na razie do następnego pokoju. Załóż zaryczki, wejdź do pokoju z syreną i kliknij na posąg, a zaberzesz klucz. W następnym pokoju zobaczysz lodową podłogę. Nie wchodź tam na razie. Następna jest biblioteka. Jeśli masz olej, zostanie on automatycznie użyty na zawiasach. Załóż okulary, zobaczysz trzy promienie światła - system bezpieczeństwa tego pokoju. Przeskocz jeden z nich i zabierz z biurka pergamin. Kiedy go przeczytasz, dowiesz się, że hasło brzmi: Spirit. Następne drzwi prowadzą do kąpieliska. Z witraża zdejmij wszystkie kamienie szlachetne, a potem ułóż je w pentagramie na podłodze. Każdy musi się znaleźć w przyporządkowanym sobie miejscu (O - pomarańczowy, R - czerwony, B - niebieski, Y - żółty, V - fioletowy, G - zielony, I - ciemnoniebieski). Jeśli wszystko zrobiłeś dobrze, pojawi się kolorowy klucz. Teraz wróć do drugich drzwi od lewej. Kiedy strażnik zażąda hasła, wybierz odpowiedź: Spirit. Zobaczysz płonący ogień - zabierz stojącą obok butelkę (warm potion). Możesz już iść do komnaty z lodową podłogą. Rzuć na nią warm potion, a lód rozłopi się. Z pokoju zabierz naramiennik (armlet). Idź do ostatniego pokoju, w którym dotąd nie byłeś. Załóż naramiennik, a podłoga przestanie wydawać dziwne dźwięki. Otwórz szafkę i zabierz kryształ.

Idź teraz na środek głównej sali i włóż kryształ w otwór w podłodze. Kamienny blok obniży się - będziesz mógł pojechac do góry i wejść na szklaną podłogę. Przejdź nią do następnych drzwi. Komnata, w której się znajdujesz, jest wypełniona niebieskimi kryształami. Musisz je ominąć, aby dojść do kamienia po lewej stronie. Stosuj klawisze Z (kucanie) i End (patrzenie w dół), aby zobaczyć, gdzie znajdują się kryształy. Zabierz kamień i włóż go w pierścień. Po chwili wszystkie niebieskie kryształy wzniosą się i eksplodują. Przejdź przez drzwi, stań na piedestale i załóż pierścień. Otrzymasz Key of Tears. Teraz trzeba wracać. Nie przejmuj się już platformami, tylko skocz na podłogę i podejdź do schodów. Kiedy z pałacu udasz się do labiryntu, zacznа się tam uaktywniać pułapki (kraty, przesuwające się ściany). Gdy

opuścisz labirynt, zauważysz pojawiających się agentów. Nie walcz z nimi, tylko uciekaj w stronę portalu.

Znajdziesz się z powrotem w Wieży. Wejdź w portal prowadzący na ziemię. Kiedy zjawisz się przed malowidłem pokazującym skutego anioła, na dole pojawią się agent i potwór z toporem. Zamiast walczyć, uciekaj do wyjścia. Teraz z powrotem, labirytem z podłogą usłaną ciałami szczurów. Niestety, pojawią się tam bestie z nożami. Z nimi również nie walcz, tylko staraj się jak najszybciej uciec. Odszukaj wejście do domu, do Biblioteki i wejdź do przejścia w sarkofagu. Kiedy zbliżysz się do mozaiki na podłodze, zobaczysz film. Następnie pojawi się uwolniony Hawk, który odpowie na Twoje pytania (zadaj wszystkie możliwe). Przejście naprzeciwko, które do tej pory było zamknięte, otworzy się.

Jacek Piekara

The Crow - City of Angels (PC CD-ROM)

Klawisze funkcyjne uaktywniają następujące cheaty:
F6 - nieskończona energia.
F8 - następna część poziomu.
F9 - zniknął wszyscy wrogowie

Fallen Haven (PC CD-ROM)

Uruchom grę z parametrem **-MQWIERDSTUFF** - możesz skonstruować w barakach jedną z dwóch tajnych jednostek. Parametr **-MQCASH** pozwala na regulowanie ilości gotówki poprzez naciskanie Ctrl+ i Ctrl-.

Aby przekazać parametry spod Windows 95, uruchom grę poprzez Start/Run (Uruchom) i dopisz parametr na końcu linii komend.

ID4 - Independence Day (PC CD-ROM)

Wejdź do Main Menu i wpisz jako imię gracza jedno z podanych poniżej:
LIVE FREE - niesmiertelność.
TOURIST - wybór poziomu.
GO POSTAL - zwiększa moc broni, wszystkie typy broni, szybkie przeładowywanie
GODZILLA - można zabijać cywilów i skrzydlatych.
MR HAPPY - wybór samolotu.
KYRA NR - wybór poziomu, wybór samolotu, nieśmiertelność, można zabijać cywilów i skrzydlatych, zwiększa moc broni, wszystkie typy broni, szybkie przeładowywanie.
GREG FM - wszystko
Jeśli wpiszesz się jako **RADARMY**, wróć do Main Menu, naciśnij jednocześnie Ctrl, prawy Shift i 6 - wejdziesz do Cheat Menu.

Perfect Weapon (PC CD-ROM)

Wstukaj poniższe kody na ekranie z hasłem aby przeskoczyć na konkretny księżyc:
ICE: DEDBBABA
GARDEN: ADDCAADC
FOREST: ACBABBOC
DESERT: ADDDCACC
PROTEUS: DDEDBBCA
Podczas gry wstukaj **gmgodm** (małymi literami), a stanieszsię nieśmiertelny.

Quiver (PC)

Wersja zhareware:
WUSS - God mode
NUKE - zabija wszystkich wrogów.
MMAP - cała mapa.
Wersja zarejestrowana (działają w niej również powyższe kody):
PANSY - wszystkie typy broni i amunicja.
BUTTHEAD - wszystkie klucze
STUN - tymczasowo ogłusza wszystkich wrogów.
WARP - skok na poziom

Shattered Steel (PC CD-ROM)

Naciśnij ENTER, wstukaj jeden z poniższych kodów i ponownie naciśnij ENTER
SMITE - niszczy aktualny cel
CAPONE - dorabiasz sobie wsparcie.
RODRIGO - wsparcie powietrzne
HENCHMAN - runner Shiva jako „skrzydlowy".
GONZALES - przyspieszenie
RAGNAROK - wystrzeliwuje Cię z runnera
RATSNEST - średni laser.
DINGLEBERRY - ciężki laser.
BLIPPLEBLOOPS - laser Rapid.
BUMSAUCE - ciężki laser Rapid
HARDCODE - 30 mm
CURVEDLINES - 50 mm.
BIGONES - 70 mm.
DOGAN - 120 mm.
FNORD - 210 mm.
TINKERBELL - nova.
GFY - 18 pack
ECUA - L18 pack.
CGQ - L8 pack
KWAHAMOT - RO missiles.
FISHHEADS - IR missiles.
NAPALMINTHEMORNING - jak salwa napalmu
PYROTEK - MNÓSTWO ognia.
CHERNOBYL - bombka.
STOOL - mina.
NUMBERCHANGER - toczące się mina
EATMYSHORTS - moździerz.
IMOUTTAHERE - misja kończy się pomyślnie
MONKEYSLUNCH - losowo sortuje teksturę
LOCKANDLOAD - doładowuje broń
KICKSOMEBUTT - ciężki laser + 64 rakiety.

Street Racer (PC CD-ROM)

Przejdź do GAME OPTIONS i wpisz jako „Cup Password" jeden z kodów:
TRAFIK - srebrny puchar.
NEJATI - złoty puchar
DOUGAL - platynowy puchar
TURGAY - dodatkowe opcje, tajny poziom i tajne postacie.

Theme Hospital (PC CD-ROM)

Na ekranie z faksem wstukaj poniższe kody i naciśnij zielony guzik
7287 - po szczęśliwym zakończeniu poziomu zaczyna się polowanie na szczury. 24388 - włącza cheaty. Po wstukaniu tego kodu, możesz nacisnąć: Shift-C - aby zyskać 10 tys. USD
Control-C - aby doprowadzić do końca wszystkie badania.
F11 - aby przegrać.
F12 - aby . wprost przeciwnie
Uruchomienie Theme Hospital z parametrem -lx powoduje akok na poziom x.

Time Commando (PC CD-ROM)

Kody do epok (czyli poziomów) - stopień trudności Normal, dodatkowe życia
Roman Empire - QJSLVABL
Japanese Middle Age - KAYAGEAF
European Middle Age - MZFSPQDD
Conquistadors - AVMJFCGU
Wild West - EVBSVTCV
Modern Wars - YLHHGXBO
Future - ALPYPJFO
Beyond Time - YBULVABN

ZPC (PC CD-ROM)

Trzymając Ctrl lub Alt wstukaj **tetsuo** - nieśmiertelność.
Trzymając Ctrl wstukaj **asc** - przybywa życia

Rozwiązanie konkursu im. Screamera Drugiego

Zwycięzca: **Hubert „Hup" Przybyłowicz**
Gra: Screamer 2
Platforma: PC CD-ROM
Sponsor: IPS Computer Group
Nagroda: Need 4 Speed 2

Do rozgrywki przystąpiła starannie wyselekcjonowana grupa komputerowych rajdowców. Tylko najlepsi i najwytrwalsi przysłali do KSG swoje wyniki z S2. Do tej wąskiej elity należą: Hubert Przybyłowicz, Piotr Karolak, Krzysztof Wiśniewski, Krzysztof Kowal i Szymon Bocheński (który jako jedyny jechał na „normalnym" samochodzie). Szkoda, że zasady konkursu były niezbyt jasno sformułowane, co wielu z Was mogło zniechęcić (wina leży oczywiście po stronie Kristoffa).

Oto wyniki laureata, Huberta Przybyłowicza:
England: 3:08:14 (3 minuty, 8,14 sekund)
Egypt: 3:47:88
California: 4:13:18
Finland: 4:23:52
Switzerland: 4:17:28
Columbia: 3:04:51
The Tunnel: 2:30:74
Czas pokonania wszystkich torów: 24:45:22

Poniżej zamieszczamy najlepsze czasy osiągnięte przez uczestników konkursu na poszczególnych torach:
England: 3:08:14 (Hubert Przybyłowicz)
Egypt: 3:45:44 (Krzysztof Kowal)
California: 4:02:37 (Piotr Karolak)
Finland: 4:22:03 (Piotr Karolak)
Switzerland: 4:17:28 (Hubert Przybyłowicz)
Columbia: 3:04:12 (Krzysztof Wiśniewski)
The Tunnel: 2:30:74 (Hubert Przybyłowicz)

Wszystkim screamerowcom gratulujemy znakomitych rezultatów.

Prezesi, Alex i Kristoff

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

GWARANTUJEMY

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

Zachęcamy do zamawiania naszych czasopism.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

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



Cena kioskowa: 2,60 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 13 wydań (półroku) **33 zł**
zamiast 33,80 zł

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 13 wydań (półroku) 122 zł
za 26 wydań (całyrok) 244 zł

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



Dla Prenumeratorów LUPUSA - ENTER specjalny - GRATIS!

Cena kioskowa:
ENTER 3,50 zł
ENTER CD 6,99 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (całyrok)
ENTER **32 zł**
zamiast 42 zł

ENTER CD **88 zł**

Promocja do 31.08.97 r.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
ENTER – za 12 wydań (całyrok) 116 zł
ENTER CD – za 12 wydań 172 zł

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



Cena kioskowa: 3,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (całyrok) **36 zł**
zamiast 42 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (całyrok) 120 zł

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



Cena kioskowa:
GAMBLER 3,90 zł
GAMBLER CD 9,99 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (całyrok)
GAMBLER **39 zł**
zamiast 46,80 zł

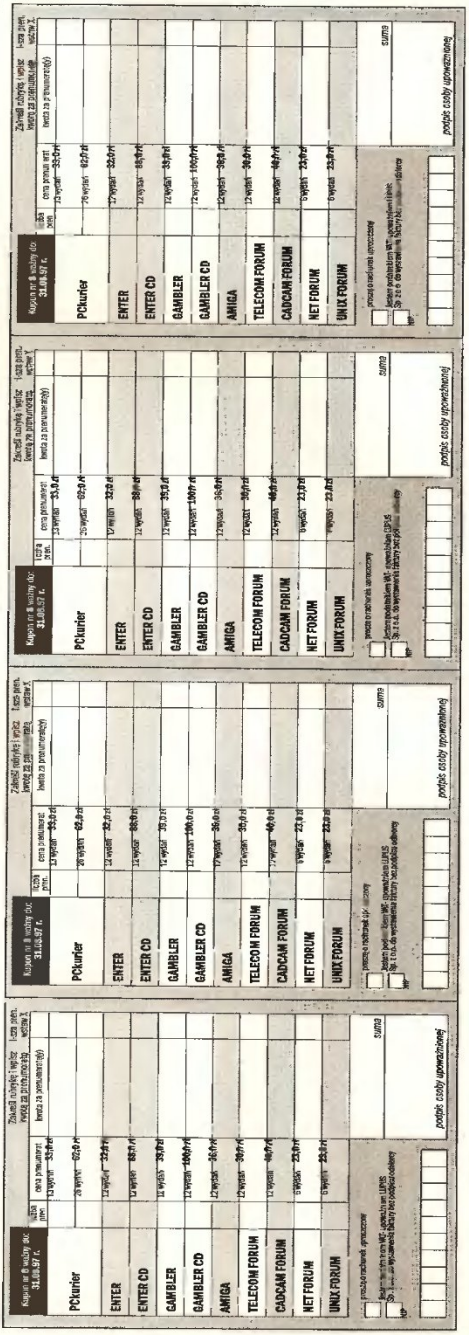
GAMBLER CD* **100 zł**
zamiast 119,88 zł

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
GAMBLER – za 12 wydań (całyrok) 123 zł
GAMBLER CD – za 12 wydań 184 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA



LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

PRENUMERATA LUPUSA

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

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

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 114 zł

PRENUMERATA LUPUSA

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

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

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 124 zł

PRENUMERATA LUPUSA

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

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

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 65 zł

PRENUMERATA LUPUSA

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

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

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 65 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ZASADY

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

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ODCINEK DLA POCZTY

tytuł	LUPUS
ilość egz.	6
cena	3,00 zł
data od	styczeń
data do	grudzień
nazwisko i imię	Wiśniewski
ulica	Słoneczna
nr domu	13
kod pocztowy	00-739
poczta	Warszawa
nazwisko i imię płatnika	
ulica	
nr domu	
kod pocztowy	
poczta	
na rachunek	LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30 1020107-3101-2701-1-111 PKO IX o/Warszawa
data	
podpis	

NUMER Prenumeraty

ODCINEK DLA BANKU

tytuł	LUPUS
ilość egz.	6
cena	3,00 zł
data od	styczeń
data do	grudzień
nazwisko i imię	Wiśniewski
ulica	Słoneczna
nr domu	13
kod pocztowy	00-739
poczta	Warszawa
nazwisko i imię płatnika	
ulica	
nr domu	
kod pocztowy	
poczta	
na rachunek	LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30 1020107-3101-2701-1-111 PKO IX o/Warszawa
data	
podpis osoby wpłacającej	

NUMER Prenumeraty

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

tytuł	LUPUS
ilość egz.	6
cena	3,00 zł
data od	styczeń
data do	grudzień
nazwisko i imię	Wiśniewski
ulica	Słoneczna
nr domu	13
kod pocztowy	00-739
poczta	Warszawa
nazwisko i imię płatnika	
ulica	
nr domu	
kod pocztowy	
poczta	
na rachunek	LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30 1020107-3101-2701-1-111 PKO IX o/Warszawa
data	
podpis osoby wpłacającej	

NUMER Prenumeraty

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

tytuł	LUPUS
ilość egz.	6
cena	3,00 zł
data od	styczeń
data do	grudzień
nazwisko i imię	Wiśniewski
ulica	Słoneczna
nr domu	13
kod pocztowy	00-739
poczta	Warszawa
nazwisko i imię płatnika	
ulica	
nr domu	
kod pocztowy	
poczta	
na rachunek	LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30 1020107-3101-2701-1-111 PKO IX o/Warszawa
data	
podpis osoby wpłacającej	

NUMER Prenumeraty

Dystrybutorzy gier z numeru 8/97

American Computers & Games
Warszawa
ul. Lektykarska 20
tel. (022) 33 62 77, 79
Game Boy – 199 zł
Game Boy Pocket – 247 zł
Pilot Wings 64 (N64) – 223 zł
Wave Race 64 (N64) – 195 zł

Bobmark
01-034 Warszawa
ul. Smocza 18
tel./fax: (022) 838 05 02, 636 76 45
Fighters Megamix (Saturn) – bd

CMR Digital
Warszawa
Al. Jerozolimskie 2
tel. (022) 827 87 73
Soul Blade (PSX) – 199 zł

Comat
00-024 Warszawa
Przejście podziemne
Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II, pawilon 12
tel./fax (022) 630 29 73
Bug Too! (Saturn) – 229 zł
Joypad Terminator (Saturn) – 79 zł

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 25 07 03
Ace Ventura – Psi Detektyw – 129 zł

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Comanche 3 – 145 zł
C&C: Red Alert – Counterstrike – 87 zł
K.K.N.D. – 145 zł
Moto Racer – 145 zł
The Need For Speed II – 145 zł
Theme Hospital – 145 zł

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chocholowska 3c
tel. (022) 642 81 65, 642 99 21
BattleCruiser 3000AD – 85 zł (promocja do 15 sierpnia)
Realms of the Haunting – 160 zł

L.K. Avalon
35-064 Rzeszów
ul. Targowa 1, pok. 1104
tel. (017) 62 74 71 wew. 178
Dreenshar – Dzieło Magów (Amiga) – 35 zł
Wacuś the Detective (Amiga) – 35 zł

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
HoM&M 2: The Price of Loyalty – bd
JetFighter III – 160 zł
Sega Rally Championship PC – 175 zł
Time Warriors – 145 zł

Optimus Bis
42-200 Częstochowa
ul. Kopernika 10/12
tel. (034) 65 29 74
Definitive War Game Collection 2 – 140 zł
GNB: The Final Fury – 170 zł
The SSI Compilation – 120 zł
Star Control 3 – 134 zł

bd – brak danych

Indeks programów numeru

Program	Nazwa działu	Strona
Ace Ventura – Psi Detektyw	Recenzja	str. 12
Alien 3	Game Boy	str. 79
All-Star Challenge	Game Boy	str. 76
Asterix	Game Boy	str. 77
Asterix & Obelix	Game Boy	str. 77
Battle Arena Toshinden	Game Boy	str. 76
BattleDoll	Amiga	str. 61
BattleCruiser 3000AD	Opis	str. 82
	Rozważania	str. 82
Bug Too!	Saturn	str. 70
Comanche 3	Recenzja	str. 22
C&C: Red Alert – Counterstrike	Recenzja	str. 16
Defensive Wargame Collection 2	Recenzja	str. 25
Donkey Kong Land 2	Game Boy	str. 76
Dreamshar – Dzieło magow	Amiga	str. 60
F-1 Race	Game Boy	str. 79
Fighters Megamix	Saturn	str. 68
GNB: The Final Fury	Recenzja	str. 24
HoM&M 2: The Price of Loyalty	Recenzja	str. 17
JetFighter III	Opis	str. 86
Jungle Book	Game Boy	str. 77
Krush, Kill'N Destroy	Opis	str. 94
Lion King	Game Boy	str. 76
Lucky Luke	Game Boy	str. 77
Metroid II	Game Boy	str. 78
Monster Max	Game Boy	str. 78
Moto Racer	Recenzja	str. 21
Need For Speed II	Recenzja	str. 20
Nemesis	Game Boy	str. 79
Pilot Wings 64	Nintendo 64	str. 72
Pocahontas	Game Boy	str. 77
Realms of the Haunting – cz. 1	Rozważania	str. 54
Sega Rally Championship PC	Recenzja	str. 16
Soul Blade	PSX	str. 68
Spy vs. Spy	Game Boy	str. 78
Star Control 3	Recenzja	str. 24
	Recenzja	str. 23
Super Mario Land	Game Boy	str. 76
Super Mario Land 2	Game Boy	str. 76
Super Mario Land 3 – Wario Land	Game Boy	str. 76
Test Drive: Off-Road	Recenzja	str. 18
Theatre of Pain	Recenzja	str. 14
Theme Hospital	Opis	str. 90
Time Warriors	Recenzja	str. 15
Wacuś the Detective	Amiga	str. 61
Wave Race 64	Nintendo 64	str. 72
Worms	Game Boy	str. 78



Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi Gamblera umożliwiamy ich zakup. Powyżej znajdują się okładki numerów archiwalnych, dostępnych jeszcze w sprzedaży. Wystarczy zakreślić wybraną okładkę Gamblera, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto.

UWAGA! Oferta specjalna!!!

GAMBLER CD nr 3/97 w cenie 7 zł

Zniżka 2,99 zł w stosunku do ceny okładkowej!



- Przyślij kupon z kopią dowodu wpłaty na konto podane obok do działu sprzedaży wydawnictwa LUPUS
  7 zł za każdy zamówiony egzemplarz plus 1,30 zł (koszt wysyłki).
- Lub odwiedź nasz dział sprzedaży (z tym kuponem) i kup Gamblera CD 3/97 za 7 zł – 2,99 zł taniej niż w kiosku!

LUPUS sp. z o.o. PKO BP, IX O/Warszawa, 10201097–$18121–270–1111
przesłać do sekcji sprzedaży.
Cena numeru 3/96 – 8 zł
cena następnych – 8 zł 80 gr
Uwaga! Do ceny numeru doliczamy koszty wysyłki (1,30 zł za każde 2 egzemplarze)

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Adres

Reklamacje w sprawie numerów archiwalnych prosimy zgłaszać we wtorki i piątki w godz. 10.00–12.00 do p. Marii Paczkowskiej – tel. 41 00 31 w. 221

KUPON WAŻNY DO 30 stycznia '97

Jakoś niewiele dostaliśmy listów opiniujących Gambleriadę (a prosiłem! grzecznie!), może za miesiąc będzie lepiej. W tym numerze darowaliśmy sobie temat waśni mangowo-pecetowo-konsolowych. Co nie znaczy, że do nich nie wrócimy, wszak „Nie ma to jak wojna".

Stary, Dobry Gambler

Jestem stałym czytelnikiem Gamblera, mam wszystkie numery od 0, bez jednego, który pożyczyłem komuś i zniknął. Pismo Wasze do tej pory utrzymuje prawie tak wysoki poziom jak początkowy, ale tylko prawie, ponieważ nie ma Randalla i Dr De Stroyera, dzięki którym Wasze pismo było najlepsze, doskonałe, wielkie, PO PROSTU RULESOWAŁO!... Ufff... Dobra, spokojnie... Wszystkie inne chłamzety nadawały się na srajtaśmę. No, ale było, minęło... nie wróci. Inne pisma o grach rosły w siłę, Wy dalej robiliście dobrą gazetę (nie super, bo nie ma De Stroyera i Randalla), a konkurencja zbliżała się do Was i dziś siedzi Wam na ogonie. Panowie (cytat z Tytusa, if ktoś jeszcze pamięta), znałem gości, którzy kupowali Wasze pismo tylko po to, aby przeczytać Dr DeS i Randalla, potem był fan (fun?) przy piwie, że aż piana spływała po ścianach tawerny. Panowie, wszystkie zmiany w Waszym piśmie są mi obojętne oprócz jednej – nie chcę chleba (nie samym chlebem człowiek żyje), nie chcę igrzysk (nie jestem uzdolniony sportowo). CHCĘ, DR DE STROYERA I RANDALLA (duch Hopkirka też może wrócić). Panowie, pojawiły się zdania, że Gambler powinien być gazetą tylko o grach, ale chyba zapomnieliście o swoich początkach. Do roku 1994 gazety gierkowe zawierały opisy i coś tam (jakiś konkursik itp.), a tu nagle wpada (nie tak nagle – zapowiedzi w Amiga magazynie) Gambler na rynek i zaczyna rządzić od numeru zerowego. Dlaczego? Ano, czas na retro [tu autor listu omawia numer zerowy, który w sporej części poświęcony był tematom nie-growym – don Pedro] (...) i wreszcie pierwsza konferencja szalonego Dr. DeS – po prostu upadłem i nie mogłem wstać przez tydzień. Wstałem po tygodniu z lekka zakurzony i strzał z drugiej strony... wstaję po następnym tygodniu, co to było? Mur obok! [Strona poświęcona graffiti – przyp. red.] (...) I tak dalej przez kolejne numery. Panowie, dlaczego nie ma takich rzeczy już w Gamblerze, przecież to one Was wypromowały, nigdzie nie było takich artykułów. Nie chodzi mi tylko o recenzje płyt i artykuły z zupełnie innych dziedzin, ale też o świetne opisy z doskonałymi fabularnymi wstawkami, np. do Dungeon Hack, przecież to czysta poezja, albo „Ślady stóp na twarzy" (G 2/94), „The Legacy: Straszna scheda Mieczysława Sz." (3/94) (...). Oczywiście, mógłbym napisać: gdzie De Stroyer, Randall i McSon, ale kto by zwrócił na to uwagę? [Ja – don Pedro]. Napisałem więc trochę dłuższy tekst i powtórzę jeszcze raz: Wasza gazeta zdobyła rynek, bo nie była od początku tylko o grach. Dowodem na to jest fakt, że wszystkie pisma o grach wzorowały się na Was, a Wy z uporem maniaka odchodzicie od początkowej formuły. Uważam, że tylko utrzymując początkowy styl byliby-ście na czele stawki.

Góra

Miło czytać list od człowieka, co pamięta jeszcze początki Gamblera, i ma tak miłe wspomnienia. .

Artykuły utrzymane w „odjazdowej" formie były specjalnością zwłaszcza McSona (pamiętam, jak kończyłem Shadowcastera, korzystając z jego opisu, który – mimo komicznej stylizacji – był bardzo rzeczowy). Potem naszym czytelnikom podobały się próbki twórczości Jesia Fasoli (np. opis gry Worms). Też sądzę, że autorzy Gamblera (i wszystkich innych pism) popadają niekiedy w rutynę. Cóż, w każdym magazynie rzemiosło przeplata się z mistrzostwem i nie dotyczy to tylko pism o grach komputerowych. Temat starych, dawnych czasów i pisania o wielu innych problemach, a nie tylko grach powraca jak bumerang. Jednak jest jedno małe (duże!) ale... Na rynku ukazuje się teraz mnóstwo tytułów (na wszelkiego rodzaju platformy), a miejsca w piśmie jest mało, mało i ciągle mało... A my przecież wcale nie zapominamy, że nasz czytelnik żyje nie tylko komputerami. Przypominam choćby artykuł o Gwiezdnych Wojnach, wywiad z Kazimierzem Kaczorem czy artykuł o fenomenie karcianego systemu Magic the Gathering.

Nasz Jaszczurek

Czyżbyście zatrudnili nowego kolegę, czy też Frogger bawił się radioaktywnymi odpadkami i po przejściu przyspieszonej ewolucji zmienił się w gadzinę? Mam tu na myśli małego, zielonego jaszczura (bardzo fotogenicznego, trzeba przyznać), który ulokował się w lewym dolnym rogu Waszych metryczek. Skąd wytrzasnęliście tego gościa, czyj to był pomysł i dlaczego nie siedzi on na wszystkich metryczkach? Czy ma to jakieś głębsze, filozoficzne przesłanie, jest symbolem Waszej nowej wiary, czy też Alex wymusił na reszcie Redakcji umieszczenie w piśmie zdjęcia swego ukochanego zwierzaka (jeśli tak, to ja też tak chcę, mój psiak nie gorszy). Odpowiedzcie, bo te pytania nurtują mnie straszliwie.

Kitana

Na temat zjawienia się jaszczurka w redakcji Gamblera istnieje kilka koncepcji:

1. Jaszczurek gra rolę kameleona, a może odwrotnie – a jest to zbiorowy portret redakcji, czyli Krotochwilny (Auto)portret zMutowanych Elementów Leniwej Ekspozycji Organizmów Narcyzowatych. (ej)
2. To owoc mojej gigantomanii: finał akcji „zdjęcie Alexa na każdej stronie". Niestety, jest to fotka z wczesnej młodości. (Alex)
3. Ja tam nic nie wiem. Tylko, że to ktoś z Madagaskaru. Tam takich więcej, panie, była kiedyś taka akcja... a ten wrócił i udaje, że on to nie on. Znamy takich. (Zgredaktor)
4. To mój dawno zaginiony braciszek, który właśnie się odnalazł. (Jacek Piekara)
5. To zastępca przybyły na miejsce sir Haszaka, który to sir Haszak właśnie wojuje po Stanach Zjednoczonych, tyczy się, chodzi do pubów i podrywa Mulatki. (don Pedro) [Już wrócił, a jaszczurek jak był tak jest, więc ta teoria nie ma sensu – Alx].

Nagrodę za List Miesiąca otrzymuje Jacek Dąbrowski, a jest nią zestaw scenariuszy do Red Alert, czyli Counterstrike, ufundowany przez IPS Computer Group. Specjalną nagrodę im. don Pedra (za spostrzegawczość) otrzymuje Kitana, a nagrodą tą jest gra Katharsis, ufundowana przez CD Projekt.

don Pedro z Krainy Dystyngowanych Dyrektorów

Trzeci Świat?

Ostatnio przeglądałem różne numery Gamblera i zauważyłem coś, co spowodowało, że poczułem się jak mieszkaniec Trzeciego Świata. Co mnie tak przeraziło? Otóż to, że polscy producenci nie wydają właściwie żadnych gier strategicznych! Mieliśmy Polan... i to właściwie wszystko! Nie pamiętam wydanej w ostatnim roku jakiejkolwiek innej polskiej gry strategicznej. Czyżbym coś przeoczył (nie liczę gier na Amigę)? Czy naszym producentom brakuje czasu lub pieniędzy? Wątpię. Pomysłów? Też chyba nie, bo nie jest trudne wymyślenie scenariusza gry. Zresztą wszędzie słychać o „superpomysłach". Co więc ich powstrzymuje? Przecież strategy wytrzymują braki jakościowe (znaczy się słabą grafikę, animacje, dźwięk). Im jest potrzebny wciągający scenariusz, duża grywalność i kilka nowych pomysłów. Przecież dobry pomysł to już połowa sukcesu. A jednak Polak nie potrafi zrobić gry strategicznej! Może mu się nie chce? To by było doprawdy smutne... Dlaczego mam wrażenie, że nikogo ten rynek nie obchodzi, a jeśli nawet, to niewiele? Chyba że producenci wolą strzelaniny, przygodówki i tym podobne gry...

Allatar Ailaos

Na razie jesteśmy rzeczywiście na poziomie Trzeciego Świata. Rodzimi producenci wolą sprzedawać paciorki niż produkować paciorki. Wytłumaczenie jest proste. Kupując program zachodni masz wszystko podane na tacy – zamawiając grę u polskich autorów musisz płacić im, pilnować jakości i terminowości roboty, zająć się akcją reklamową, która jest trudniejsza w przypadku gry rodzimej niż znanego hitu zachodniego. Problem nie dotyczy zresztą tylko gier strategicznych, a gier w ogóle. W czasie obrad Kapituły Gambleriady w kategorii najlepszej polskiej gry roku brano pod uwagę tylko DWA tytuły! Po prostu dlatego, że nic innego się nie pokazało. Na lato/jesień firma Leryx LongSoft zapowiada grę Clash. Może coś drgnie. [Nie zapominajmy o polskich strategiach Ardeny i Piotrów oraz 1939. Aczkolwiek poziom tych produkcji potwierdza tylko smutne konstatacje zawarte powyżej – Alx].

O wszystkim

W swoim liście chcę się ustosunkować do kilku kwestii. Na początku chcę podzielić się swoimi wspomnieniami z dawnych lat. Pierwszy komputer jaki miałem w domu to ZX Spectrum + (miałem wtedy 5 lat, a był to rok 85). Wszystkie gry były na kasetach lub nawet na szpulach (jakieś do teraz mam w piwnicy). O ile dobrze pamiętam, to grałem raczej w gry zręcznościowe typu Knight Lore czy Alien 8. Po jakimś roku komputer został sprzedany i nastąpiła długa przerwa. Mniej więcej w roku 1991 ojciec kupił sobie komputer: AT 12 MHz z Herculesem. Pamiętam pewien program, bez którego mało co chciało działać: color.com. Służył on do emulacji CGA. Jak to wyglądało na bursztynowym monitorze, nie muszę opisywać. Po jakimś czasie dostałem swój komputer: AT, ale z VGA. Ewoluował on przez wszystkie stopnie Intela, jednak dwie rzeczy się nie zmieniły: nadal mam starą obudowę (którą sobie chwalę: żadnych śrubek, tylko dwa przyciski z boku) i stację 5,25 cala. Pamiętam, jak podniecałem się oglądając intro do Dune 2 (Westwood), w którym cały tekst był czytany. Teraz, gdy widzę intro np. Red Alert (też Westwood) – nie czuję nic. Nie radzę jednak Mr. Fuzimowi zakładać partycji na klasykę. Lepiej zachować takie gry we wspomnieniach, gdyż jeśli uruchomisz je teraz, to naprawdę możesz się do nich zrazić.

Teraz druga kwestia: brutalność w grach. Na początku, gdy tylko gdzieś słyszałem lub czytałem, że gry wypaczają osobowość, to wywoływało to u mnie jedynie uśmiech i wyłączenie telewizora. Jakiś miesiąc temu chciałem pokazać rodzicom grę bez przemocy – szukałem długo, aż znalazłem na jakiejś starej 360-ce Blockouta (zrobionego przez Polaków). Wszystkich nie znających tej gry informuję: jest to trójwymiarowy Tetris [kapitalny, zresztą – don Pedro]. Można oczywiście machnąć na to ręką, jednak nie można udawać, że przemoc z monitora przez kilka godzin dziennie nie wpływa na gracza. Jednak nie wydaje mi się, by był jakiś sposób na usunięcie przemocy z rynku gier – trudno stworzyć scenariusz, w którym nie ma śmierci lub zniszczenia. Podzielam również zdanie Pryszczyka: uważam, że krew odpycha od gier Phantasmagoria 2 i Harvester.

Kolejna sprawa: treść i szata graficzna Gamblera. Po pierwsze jestem zdecydowanym zwolennikiem hasła: GAMBLER PISMEM O GRACH. Nie chcę Mangi (drodzy miłośnicy, jeśli jest Was aż tak dużo i skłonni jesteście wydać (Konnichiwa! Gambler 5/97) ponad 3 złote za co najwyżej 3 strony Mangi (więcej na pewno by nie było), to czemu żaden z wydawców nie pokusił się o stworzenie w Polsce pisma o Mandze? [Już się pokusił – don Pedro.] (...) Kolejna kwestia to działy konsol i Amigi. Jeśli nie zajmuje to więcej jak 2 strony, mogę powiedzieć: „spoko, przynajmniej będę wiedział, co się dzieje na innych rynkach". Przeciwny jestem opisywaniu sprzętu – od tego są gazety typu Enter czy PC Kurier. Szanujące się biblioteki kupują takie gazety, więc nie ma żadnych kosztów. Dział Internet jest przydatny w formie takiej jak w numerze 5/97, jednak Ultrakrótki kurs HTML to pomyłka. Swego czasu tworzyłem swoją stronę i wiem, że to, co udało się osiągnąć panu Pile w czystym HTML, można dużo prościej zrobić w np. Netscapie 3.0 Gold. Chcę pochwalić nową szatę graficzną: nareszcie wszystko jest czytelne. Ostatnia kwestia: Gambler CD. Podoba mi się to, że wszystko jest w wersji playable. Naciąłem się raz na inny kompakt: akurat ta gra, na której mi zależało okazała się w wersji non-playable. Na szczęście, w przypadku Gamblera wiem, co kupuję.

Ostatnia kwestia (już krótko): dystrybucja gier. Mniej więcej w marcu na stronie WWW Westwoodu przeczytałem o dodatkowych misjach do Red Alert. W pewnym czasopiśmie przeczytałem – Termin: Marzec 1997. Zadzwoniłem wtedy do IPS do Warszawy (trzecia strefa). Niestety, zawsze gdy dzwoniłem dowiadywałem się, że gra będzie w sprzedaży za dwa tygodnie. W międzyczasie przez tydzień byłem w Niemczech. Spacerując po mieście zauważyłem to, czego szukałem. Być może dokonałbym zakupu, gdyby nie napis: Deutsch Version. Owszem, część winy można zwalić na celników, ale panowie, w Niemczech grę widziałem w dwa miesiące po premierze w pełni zlokalizowaną, więc nie mówcie, że przetłumaczenie instrukcji zajmuje tyle czasu.

Jacek Dąbrowski

Z tą brutalnością, to już nie przesadzajmy! Temat poruszaliśmy w Gamblerze wielokrotnie i zawsze w tonie ubolewania, ale przecież istnieją gry nie epatujące tzw. scenami. Managery piłkarskie i inne gry sportowe, wyścigi samochodowe (te prawdziwe, a nie ze strzelaniem), niektóre symulatory, wiele przygodówek, wiele gier strategicznych (głównie te typu sim oraz gry gospodarcze). Nie mówiąc już o programach tetrisopodobnych czy grach logicznych, pasjansach, brydżach itp. Teraz sprawa zawartości Gamblera: Mangi nie będzie, dopóki Alex nie dorobi się ogromnych błękitnych oczu i silikonowego biustu albo nie odejdzie na zasłużoną emeryturę (Alex, kiedy?) [NIGDY. Gambler forever, władza forever – Alx]. Konsole będą, a objętość działów powinna być wprost proporcjonalna do popularności sprzętu w Polsce i liczby wydawanych tytułów. Artykuły opisujące sprzęt pojawiają się na razie rzadko, więc nie ma o czym mówić, a dział Internet ciągle szuka swojej formuły i swojego szefa (któremu odda, co ma najlepsze).

Gamblerlada

Byłem zarówno na przedostatniej, jak i ostatniej Gambleriadzie. I pieniędzy wydanych na bilet nie żałuję, było fajnie. Ale pierwsze, co zauważyłem, to mniej wystawców i w ogóle jakoś tak ubogo (ale skoro twierdzicie, że na wiosnę jest tak zawsze...). Dziwi tylko bierność wystawców. Poza obniżeniem cen gier (co akurat dla mnie nie jest takie ważne – studiuję i pracuję, więc stać mnie na jedną gierkę miesięcznie, a częściej nie kupuję, bo żadnej wtedy nie skończę) nie robią nic. Żadnych prezentacji ani prób przyciągnięcia klientów. Po prostu, przenoszą się na trzy dni ze sklepów na Torwar. Ale może za bardzo się czepiam. Trafionym pomysłem są turnieje, w szczególności Quake'a i Rally. Przyciągają tłumy publiki (w tym i mnie). A co bym zmienił? Przede wszystkim godzinę zamknięcia, np. na 20.00 (jak już pisałem, studiuję i pracuję, więc ciężko mi się wyrobić także w weekend). Dobrym pomysłem jest dodanie nowej kategorii – wyróżnienie publiczności – do już istniejących (swoją drogą ciekawe, że najlepszą grą została ta, której jeszcze nie ma, może stworzyć nowe kategorie np.: najlepsza zapowiedź roku albo najlepsza polska zapowiedź?!). Stanowiska do grania nie są takie ważne, przecież to nie salon gier, grunt, żeby było sporo wystawców, prezentujących ciekawe produkty (i większy wybór żarcia, bo byłem piekielnie głodny). Muszę już kończyć, za oknem ciemno, a w poniedziałek egzamin z mikrobiologii, co ja zrobię?

Bart

Na początek małe wyjaśnienie. Nagrodę dla najlepszej gry zagranicznej dostało Diablo (na rynku niewątpliwie obecne), natomiast Dungeon Keeper otrzymał nagrodę za premierę targów. Inna sprawa, że nagrodę dość kontrowersyjną, bo gra przecież nie była jeszcze w sprzedaży (mam nadzieję, że kiedy czytacie te słowa, można już ją kupić) [inna rzecz, że pokazywano OSTATECZNĄ wersję gry – Alx]. Obniżki cen i stanowiska do grania to dwie rzeczy, które bardzo przyciągają na targi. Ale masz też rację pisząc, że potrzebne są prezentacje. Niestety, Mirage „poślizgnął się" w czasie zapowiedzianej prezentacji Conquest Earth (komputery i gra kategorycznie „stwierdziły", że nie będą ze sobą współpracować), ale odbyła się np. prezentacja Ace Ventury i wspomnianego już Dungeon Keepera. Na stoisku Escape można było też zobaczyć po raz pierwszy w Europie Środkowo–Wschodniej maszynę z grą The House of the Dead. Turnieje jak zwykle przyciągały rzesze kibiców, a moim zdaniem najbardziej udany był Tekken 2. Teraz sprawa dodatkowej kategorii nagród. Na następnej Gambleriadzie najprawdopodobniej przyznawana będzie nagroda publiczności. Sami wybierzecie największy hit sezonu i ciekaw jestem, czy pokryje się z werdyktem branży. [Relacja z Gambleriady na str. 26 - red.]

GAMBLER on-line

Nowa strona WWW Gamblera od początku (czyli od 28 marca br.) budzi spore zainteresowanie. W tej chwili (jest koniec czerwca) licznik osiąga 6000 uderzeń – tylu czytelników miała nasza strona przez zaledwie trzy miesiące!

Strony Gambler on-line podzielone są na kilka działów:

- **Redakcja Gamblera** – tutaj możecie poznać skład naszej redakcji, a także wysłać e-mail do wszystkich jej członków, którzy mają własny adres poczty elektronicznej.
- **Zapowiedzi Gamblera** – ten dział powstał dość późno, bowiem najwcześniejsze zapowiedzi dotyczą numeru 7/97. Za to możecie tu poznać skróty wszystkich tekstów wraz ze screenami z gier.
- **News** – w tej chwili najsilniej rozbudowany dział. Publikujemy tu wiele materiałów, które, choć ciekawe, nigdy nie będą miały szansy na znalezienie się w Gamblerze z powodu ograniczeń objętościowych pisma. Dział news jest aktualizowany przynajmniej raz na dwa dni. Warto zaznaczyć, że właśnie my jako pierwsi w Polsce zaprezentowaliśmy pełną relację z targów E3, z przedstawieniem oferty poszczególnych firm.
- **TeTe** – odpowiednik działu Gamblera. Tu właśnie publikujemy dodatki do programów: tricki, mapy do gier 3D, różne podpowiedzi itp. Warto zauważyć, że ten dział tworzony jest niemal wyłącznie przez czytelników, nadsyłających swoje materiały.
- **Linki** – dzięki temu działowi możecie połączyć się z polskimi i zachodnimi firmami wydającymi gry, ale nie tylko. Pod koniec czerwca uruchomiliśmy bowiem Gamblerową Akcję Linkową, dzięki której również prywatne strony naszych czytelników mogą się znaleźć w dziale linków Gamblera on-line.
- **Extra** – ta rubryka to miszmasz różnych tematów. Jest to w zasadzie rubryka autorska, prezentująca wszystko to, co nie pasowało tematycznie do żadnego z ww. działów. Jako pierwsza znalazła się tu Galeria N64, prezentująca grafikę z gier na konsolę Nintendo 64. Oczywiście, nie są to jedyne materiały w dziale Extra.

W tej chwili to już wszystkie działy Gamblera on-line. Jednak w najbliższym czasie powinny się pojawić również Reakcje Redakcji, czyli odpowiedzi na listy, oraz rubryka Patche, poświęcona różnym dodatkom do gier. Będą też konkursy (do wygrania prenumeraty Gamblera), jeszcze więcej news (być może z filmikami), a także demka gier.

Zapraszam więc do odwiedzania stron Gamblera on-line – z pewnością każdy znajdzie tam coś dla siebie.

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

YuYo



Mimika na ekranie

Wraz ze wzrostem znaczenia systemów on-line w komunikacji międzyludzkiej, pojawił się problem wyrażania uczuć. Jak oddać to, co aktualnie czujemy? Jak precyzyjnie wyrazić dezaprobatę lub podziw, aby nie narazić się na sieciowy ostracyzm? Jeden obraz wart jest tysiąc słów, ale w kontaktach wirtualnych (IRC, e-mail) prawie nigdy nie mamy możliwości obserwowania reakcji rozmówcy.

Nieoficjalnym, ale powszechnie akceptowanym i używanym sposobem „ubarwiania" listów lub wypowiedzi stały się smileye, czyli uśmiechnięte buźki. Ich znaczenie łatwiej zrozumieć po obróceniu strony (lub monitora) o 90°. Poniżej prezentujemy listę najważniejszych (naszym zdaniem) uśmieszków, które powinien znać każdy.

:-)	Najbardziej podstawowy smiley. Użytkownik jest zadowolony lub właśnie zażartował.
;-)	Użytkownik „puszcza oczko". Zdania zakończonego w ten sposób nie należy brać poważnie.
:-(	Użytkownik jest smutny lub niezadowolony.
:-i	„Obojętny uśmiech". Użytkownik nie jest ani szczęśliwy, ani smutny.
:->	Złośliwy uśmieszek. Użytkownik uważa, że popisał się wyjątkowo celną (a przy tym nieco cyniczną) uwagą.
:->	Złośliwość, której nie należy brać na poważnie.

Tyle podstaw. Każdy uśmieszek można spotkać w wersji lite, bez myślnika oznaczającego nos. Teraz czas na nieco bardziej zaawansowane minki.

(:-	Użytkownik jest leworęczny.
%-)	Użytkownik siedział przed monitorem przez ostatnie 15 godzin bez przerwy.
:=)	„Jestem na gazie".
8-)	Okularnik.
B-)	Użytkownik nosi okulary słoneczne.
B:-)	Użytkownik nosi okulary słoneczne na głowie
8-)	Użytkownik jest małą dziewczynką.
:-)8	Użytkownik jest dużą dziewczynką.
:-{)	Użytkownik nosi wąsy
{:-)	Użytkownik nosi perukę (inna wersja: beret z anteną).
:-*	Użytkownik właśnie zjadł coś kwaśnego.
:-)~	„Cieknie mi ślinka".
:'-(	Użytkownik płacze
:'-)	Użytkownik płacze z radości.
:-@	Użytkownik krzyczy.
:-!	Użytkownik jest punkiem

:-(	Prawdziwi punkowie się nie uśmiechają.
+:-)	Użytkownik jest biskupem lub pełni inną funkcję religijną.
|-I	Użytkownik śpi.
|-O	Użytkownik chrapie/ziewa.
:-Q	Użytkownik jest palaczem (inna wersja: „generuje fraktala").
:-P	Użytkownik pokazuje język.
:-/	Użytkownik wyraża swój sceptycyzm.
C=:-)	Użytkownik jest szefem kuchni.
@=	Użytkownik jest zwolennikiem wojny atomowej.
C=|;-|>))	Megausmiech: pijany, diabelsko uśmiechnięty szef kuchni, z wąsami, założoną na odwrót peruką oraz podwójną brodą.
:-(	Nieszczęście.
:-)	Szczęście.
:-O	Zaskoczenie.

RooS

IMPERIUM GALACTICA™









Dystrybucja w Polsce:
LICOMP·EMPIK·MULTIMEDIA Sp. z o.o.
ul.Chocbełewska 3c, 02-935 Warszawa
tel. 642 81 65, fax 642 99 21

RELACJO–STĘPNIAK

Minęła kolejna Gambleriada. Dla wszystkich miłośników naszej konsoli o tyle ważna, że po raz pierwszy w jej trakcie odbyły się PRAWDZIWE turnieje na PSX. Mam na myśli, oczywiście, Tekkena 2 i wipEouta 2097. Jednak dla mnie targi upłynęły pod znakiem problemów i zszarganych nerwów. A wszystko zaczęło się tak...

Na początku okazało się, że brakuje szeregu mało znaczących, acz potrzebnych do przeprowadzenia turnieju gadżetów, w stylu konsol, gier i kabli. Na dobrą sprawę, dysponowaliśmy jedynie kilkoma padami AsciiWare i dużą liczbą niewykorzystanej siły roboczej. Szczegółów możecie się dowiedzieć z relacji z Gambleriady w nr. 7/97 Gamblera.

Tekken 2

Na szczęście, wszystko zdołaliśmy uporządkować następnego dnia, chociaż nie obyło się bez ponad godzinnego opóźnienia. Eliminacje przebiegały naprawdę bardzo sprawnie. Może z boku wyglądało to inaczej, ale zapewniam Was, że poradzenie sobie z nazwiskami 40 chłopaków (i jednej dziewczyny, która jednak potem zrezygnowała) chętnych zdobyć główną nagrodę, nie było naprawdę łatwe. Udało się jednak między innymi dzięki nieocenionej pomocy Krzyśka Grubera oraz Łukasza Skawińskiego.

Największy szok przeżyłem, gdy jeden z absolutnych pewniaków w tym turnieju, Krzysiek Zdanowicz odpadł już w eliminacjach. Byli jeszcze kolejni faworyci (czyli ludzie mający zwyczaj wygrywać turnieje organizowane przez naszą redakcję), Jacek Rzymełka i Adam Wojtunik. Adam miał trochę problemów w 1/8 finałów. Grał mecz z niejakim Viktorem Svobodą i... przegrał. Okazało się jednak, że zawodnicy zagrali tylko 3 rundy zamiast regulaminowych 4. Adam poprosił więc Viktora o rozegranie jeszcze jednej walki, ten zgodził się i... przegrał. Gdyby jednak Viktor dotrwał do końca turnieju, zostałby uhonorowany nagrodą fair play. (Oczywiście, rozszarpała ją armia hien, tylko czekających na to, co im skapnie ze stołu z nagrodami.) Niemniej, VIKTORZE SVOBODO – dziękuję Ci za wykazaną postawę. Do następnego turnieju zakwalifikujesz się automatycznie.

Nawiasem mówiąc, Adam nie wykorzystał swojej szansy i przegrał w kolejnej walce. Natomiast bardzo dobrze radził sobie Jacek Rzymełka. Bez trudu rozwalał kolejnych przeciwników grając, co ciekawe, Hejhachim. Jak mi powiedział, wynalazł dla tej postaci juggle'a (coś w stylu kombosa) zabierającego marne 90% i w dodatku trudnego do wyblokowania. Widać jednak, że najpopularniejszym zawodnikiem był Paul. Sporo osób grało Jun (ach te kontry!). Co ciekawe, nie zauważyłem nikogo, kto by wybrał mojego ulubionego czarnucha, Bruce'a. Szkoda.

W Wielkim Finale spotkali się Jacek Rzymełka i Piotr Herman. Piotrek grał Paulem, a Jacek – jak zwykle. Po pierwszych rundach wszyscy byli przekonani, że zwycięży Piotrek. W pewnym momencie wygrywał nawet 3:1!!! Jednak wtedy Jacek złapał, jak to się mówi, drugi oddech i w kolejnych rundach nie dał szans przeciwnikowi. Emocje podczas ostatniej rundy (notabene „final round") sięgały pod sam sufit. Na widowni pojawili się nawet Jacek Piekara z Adrianem Chmielarzem i w napięciu oglądali zmagania graczy.

W końcu zwycięzcą został **Jacek Rzymełka**. Wygrał konsolę Sony PlayStation i torbę na PSX. Drugie miejsce zajął **Piotr Herman**, zdobywając joypada AsciiWare. Na trzecim miejscu znalazł się **Wojciech Ślęczkowski**. Każdy ze zwycięzców otrzymał zestaw trzech gier, plakaty oraz genialne bluzy Tekkena 2. Przy burzy braw w miłej atmosferze wręczono nagrody, zawodników zgoniono z Areny i zaczął się drugi turniej przewidziany na ten dzień.

wipEout 2097

Muszę powiedzieć, że byłem przerażony. W drugim turnieju startowało tylu zawodników co w pierwszym, a przecież Tekken ma dwa razy większą „moc przerobową" niż w2097 (przy konsoli siedzą jednocześnie dwie osoby).

Początkowo mieliśmy trochę problemów z oponowaniem linkowania dwóch konsol. Gracze nie wiedzieli, co mają robić, a jedyną osobą wykwalifikowaną w łączeniu byłem ja i Adam Wojtunik, będący zresztą jednym z zawodników. Jednak szybko wszyscy załapali, o co chodzi i w niezwykle krótkim czasie przebrnęliśmy przez eliminacje. Nie obyło się bez zabawnych sytuacji. Okazało się na przykład, że w turnieju bierze udział dwóch zawodników o takich samych imionach i nazwiskach. Wyobraźcie sobie moją konsternację. Oberwało mi się od mamy jednego z nich, która oświadczyła, że organizacja turnieju jest beznadziejna. Po pierwsze – jak Pani jest taka mądra to bardzo proszę – niech Pani urządzi kinderbal na 40 osób i pogadamy. Po drugie – organizacja była naprawdę bardzo sprawna. Najlepszym tego dowodem jest fakt, że skończyliśmy o godzinie 17.00, czyli na godzinę przed zamknięciem targów. No! Ulżyło mi (od miesiąca czułem to na żołądku).

Kiedy jednak wszystko się wyjaśniło – zabawa zaczęła się na całego. Co prawda, gry wyścigowe z reguły nie są tak widowiskowe jak bijatyki, ale doskonała muzyka (puszczona oczywiście na prawie cały regulator) połączona z niezwykle szybką i kolorową grafiką nadrabiały wszystkie ewentualne minusy. Już od początku widać było kilku faworytów. Byli to: Adam Wojtunik, Rafał Całusiński, Zenon Kluczkowski i Piotr Jurczyk.

Najwięcej kontrowersji dostarczył wyścig Adama z Dariuszem Zonenbergiem (zwycięzcą Rally Championship). Otóż w momencie zakończenia wyścigu obaj gracze mieli taki sam czas. Jednak na mecie pierwszy zjawił się Adam. Jakim cudem? To proste. Początkowo wygrywał Darek. Potem Adam odrobił zaległości i w końcu to on pierwszy minął linię mety.

Od razu widać było, jaki statek preferują zawodnicy – przeważająca większość latała na Qirexach (to najszybszy statek z dostępnych). Jedynym finalistą, który latał na innym statku, był **Piotr Jurczyk**. Używał tego samego statku co ja, czyli AG Systems. Jednak w półfinałowym wyścigu z Adamem nie zdzierżył. Przeciwnik nie popełnił żadnego błędu i wolniejsze AG nie miało żadnych szans (mimo że Piotrek też leciał prawie bezkolizyjnie) na dopędzenia Qirexa. W finale spotkali się **Adam Wojtunik i Rafał Całusiński**, który uprzednio pokonał Zenona Kluczkowskiego. Do trzeciego okrążenia zawodnicy pędzili, jak to się mówi, łeb w łeb. Raz jeden, raz drugi zdobywał prowadzenie (lecieli obaj na Qirexach). I wtedy Adam popełnił błąd, który kosztował go główną nagrodę. Raz uderzył w bandę. Rafał bezlitośnie wykorzystał sytuację i odpalił Adama na kilka sekund. Od tego momentu mr. Woythunick całkowicie się załamał. Co chwila uderzał w ściany toru i doleciał dużo później niż jego przeciwnik. Jak potem powiedział, puściły mu nerwy.

Rafał dostał podobne nagrody co Jacek – konsolę, torbę, gry i gadżety. Nagrodą za drugie miejsce był doskonały analogowy joypad neGcon, a za trzecie – zestaw gier.

W sumie oba turnieje kosolowe okazały się wielkim sukcesem. Na Tekkenie widownia pobiła liczebnością wszystkie inne turnieje, a na w2097 przyszło tyle samo osób, co na Quake'a. Największym zwycięzcą targów został Jacek Rzymełka (I miejsce w Tekkenie 2, III w Quake'u), a najbardziej przegranym – Adam Wojtunik (odpadł od Tekkena, II w w2097).

Mam nadzieję, że bawiliście się równie dobrze jak ja (mimo że dla mnie była to również ciężka praca). Mogę Wam niemal w 100% obiecać, że na następnych targach odbędzie się druga edycja Tekkena. Zastanawiam się też, czy nie zrobić turnieju Soul Blade. Czekam na Wasze opinie w tej sprawie.

Jeszcze kilka informacji na koniec. Następny odcinek działu PSX przygotują wspólnymi siłami moi koledzy z redakcji. Będziecie mieli niezwykłą okazję przeczytać recenzję naszego konsolowego nowonarodka, Jacka Piekary. Napisze, co sądzi o japońskich RPG (takich jak Suikoden) – Vandal Hearts i Persona. Możecie liczyć na to, że jego teksty będą się od tej pory często pojawiać na łamach działu.

Żegnam i mam nadzieję, że następnym razem będę do Was pisał już jako student UW.

Zestresowany ZooltaR

DEF

Czy widzisz te ceny?



- Sprzedaż wysyłkowa
- Zamówienia realizujemy w 12 godzin
- Ceny zawierają VAT
- Pokrywamy koszty przesyłki
- Nasza oferta to ponad 1000 tytułów
- Programy PC, Amiga, PSX, Sega Saturn
- Katalog wysyłamy

Nie mylisz się, to wszystko prawda!

Zamówienia listowne prosimy kierować pod adres:
00-131 Warszawa,
Al. Solidarności 82/172
FAX (22) 836-60-63
TEL (22) 831-60-62

DK - Encyclopedia (Pl.)	139.-
DK - Historia Świata (Pl.)	139.-
DK - Jak to działa (Pl.)	139.-
Dyktando	89.-
Encyklopedia PWN	200.-
Euro Plus - Angielski (1,2,3)	319.-
Euro Plus - Niemiecki (1)	189.-
Word Translator - Multi (Cd)	229.-

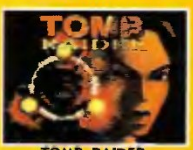
Age of Empires	TEL	Mega Slavek	134.-	Magic Carpet II	39.-
C&C - Red Alert	149.-	MS Flight Simulator	149.-	Net Zone	39.-
Heroes of M&M II	142.-	NBA '97	139.-	Pinball Illusions	39.-
KKND	139.-	Necrodome	149.-	Psychic Detective	39.-
Polskie CD	77.-	NFS II	135.-	Scorched Planet	39.-
Settlers II - Misje	67.-	Privateer II	149.-	Sim Ant	39.-
War Craft II - Deluxe	149.-	Tomb Raider	134.-	Sim City	39.-
FIFA '97	139.-	A Train	39.-	Sim Earth	39.-
X-Wing	125.-	Cyber Mage	39.-	Sea Farm	39.-
HIND	125.-	Grand Prix Manager	49.-	Speed Haste	39.-
HEX	134.-1	Magicians	39.-	SWIV (4 CD)	49.-

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR : *IPS, MIRAGE, CD PROJEKT, MARKSOFT, AVALON, EXE*

AMI-COMM

1500 TYTUŁÓW W JEDNEJ FIRMIE CZEKA NA CIEBIE

CD ROM:		PC:		AMIGA:	
3 DATLAS	146,00	BETTLE ISLE	30,00	ALFABET ŚMIERCI	39,00
ALBION	138,00	EKSPERYMENT DELFIN	51,00	BEZ KOMPROMISU	35,80
A.D. 2044	122,00	F-29 RETALIATOR	39,00	BRYDŻ	25,00
ADMIRAL SEA BATLES	150,00	FRANKO	39,00	DATA GIRL	29,50
ASSASIN 2015	140,00	FIRST SAMURAI	30,00	DESERT WOOLF	42,00
AZRIELS TEAR	135 00	HANIBALL	39,00	DOMAN GRZECHY ARDANA	35,00
AVALON CLASIC V 1	69,00	HAROLD'S MISSION	45,00	EKSPERYMENT DELFIN	35,80
BLOOD & MAGIC	138,00	ISHAR 3	45,00	F-29 RETALIATOR	39,00
DEADLOCK	146,00	JURAJSKI PARK	55,00	FOREST DUMP FOREVER	29,00
DESTRUCTION DERBY II	145,00	KAJKO i KOKOSZ	49,50	FRANKO	25,00
DIABOLO	155,00	KOSMOS	35,00	GLODM	62,00
DISCWORLD II	155,00	LAMBORGINI	40,00	HELIOSFERA	30,50
EXTREME GAMES	119,00	LIGA POLSKA MANAGER 95	39,00	INTERNATIONAL SOCCER	25,00
GENEWARS	146,00	MANAGER PILKARSKI	29,50	INTERCALARIS	39,00
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	145,00	MEGABLAST	29,50	ISHAR III	43,00
HARWESTER	160,00	MEGALOMANIA	30,00	JURASKI PARK	55,00
KRAZY IVAN	138,00	NOC	49,00	KAJKO I KOKOSZ	39,00
LEWI LEON	99,00	POLANIE	53,00	KILLING GROUNDS A 1200	89,00
MECHWARRIOR 2	164,00	PRAWO KRWI	30,00	KUPIEC	29,50
METAL RAGE	129,00	RAMON SPELL	30,00	LEGION	40,00
MEGARACE 2	134,00	SKAUT KWATERMISTRZ	43,50	LIGA POLSKA MANAGER	29,00
MUPPET TREASURE ISLAND	164,00	SLAVEMAN	34,50	MIASTO ŚMIERCI	29,00
NHL 97	145,00	SOLTYS	29,50	MISTRZ POLSKI 96	39,00
PHANTASMAGORIA II	175 00	SPEEDWAY MANAGER 96	40,50	OLIMPIADA 1996	29,00
PRIVATER II THE DARKENING/	160,00	STALOWE NERWY	34,00	POLE WALKI	25,00
SCORCHED PLANET	134,00	STARFLEET COMMAND ADV	43,50	RAID PRZEZ POLSKĘ	26,00
SETTLERS II	138,00	TAJEMNICA STATUETKI	22,50	SNSIBLE WORLD OF SOCCER	89,00
SHATTERED STEEL	138,00	THE MACHINES	29,50	SHAO FU	49,00
SHERLOCK HOLMES II	146,00	TYRIAN	35,00	SKAUT KWATERMISTRZ	29,00
SITENT THUNDER	134,00	VINYL BOGINI Z MARSA	32,00	SUPER TAEKWONDO MASTER	39,00
SMURFY - po polsku	119,00	WORMS	115,00	TAJEMNICA BUTSZT. KOMN.	29,00
STRIKER'96	119,00	EDUKACJA / UŻYTKI		TEENAGENT	51,00
SYNDICATE WARS	134,00	2 x 2 DLA WINDOWS	45,00	TYTAN	39,50
TIME COMMANDO	134,00	EDUKACJA	59,50	WORMS	100,00
TOTAL MANIA	142,00	ETEACHER/Ang.Niem.Franc./	57,50	EDUKACJA / UŻYTKI	
TOMB RAIDER	145,00	GEOGRAFIA	34,50	AMILAB	24,50
URBAN RUNNER	146,00	GEOMETRIA	16,60	AMITEXT PRO GOLD	49,50
WARCRAFT II	185,00	GEOPHOBIA	33,50	HIPER SŁOWNIK	23,00
EDUKACJA , UŻYTKI		HISTORIA	34,50	FIRMA 6.1	160,00
POLSKIE FONTY WIN	69,00	HYPER SŁOWNIK POL-ANG	52,00	NOVAPAINT	39,00
OKSFORDZKA ENCYKLOPEDIA	120,00	LITERAT	50,00	PISARZ 3.0	47,50
ENCYKLOPEDIA PWN	240,00	LITERKI CYFERKI	29,50	POLONISTA	36,00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	169,00	POZIOMKOWA WRÓŻKA	47,00	SUPERDEMO	49,00
MOJE PIERWSZE ABC	89,00	TESTY PRAWA JAZDY	43,50	YOU & ME 3 ANGIELSKI	33 00



TOMB RAIDER



RED ALERT



DISCWORLD 2

TO TYLKO WYCINEK NASZEJ OFERTY WIĘC: ZADZWOŃ, NAPISZ, A WYŚLEMY CI PROGRAM W CIĄGU 24 GODZIN. KOSZTY WYSYŁKI ZAWSZE 5 ZŁ, JEŚLI ZAKUPISZ:
2 PROGRAMY - 5 % RABATU. 3 PROGRAMY - 10 % RABATU + TAJEMNICZY UPOMINEK

OFERUJEMY W DOBREJ CENIE:
- Karty dźwiękowe, - Głośniki, - Joystici (20 gat.)
- Dyskietki, - Boxy, - Filtry, - Taśmy do drukarek,
- Rozszerzenie pamięci, - Peryferia do AMIGI

SPRZEDAŻ DETALICZNA:
AL. WAŁY JAGIELLOŃSKIE 1
BUDYNEK "ZAK"
tel. (058) 31 29 64

SPRZEDAŻ HURTOWA/WYSYŁKOWA:
80-125 GDAŃSK
ul. KARTUSKA 245
tel zgłosz. (058) 32 10 44, 31 2964
tel. kom. 090 524-730

SOUL BLADE

Soul Blade w końcu w Gamblerze! Zapytacie, czemu dopiero teraz? Otóż mniej więcej 90% pism, które wydrukowały recenzję lub opis tej gry, zrobiły to na podstawie wersji NTSC. Nie jest to oczywiście nielegalne, wymaga po prostu sprowadzenia produktu z Zachodu. Ma jednak tę wadę, że ludzie zachęceni wysoką oceną biegną do sklepu kupić grę i... okazuje się, że jeszcze jej nie ma. Zdecydowałem więc, że poczekam na wersję PAL. I doczekałem się.



W Soul Blade (tak brzmi tytuł europejski – Soul Edge w USA) grałem już ponad rok temu na automatach we Francji. Jednak byłem wtedy na etapie ekscytowania się Tekkenem 2 i Virtua Fighter 2, więc na SB jakoś nie zwróciłem uwagi. Tak więc doceniłem grę dopiero, gdy spędziłem nad nią całą noc, grając z kolegami.

Pierwszy szok przeżyłem po obejrzeniu intro. Zawsze wydawało mi się, że szczyt możliwości technicznych i tzw. czadu – to intro do wipEouta 2097 i Tekkena 2. Okazało się, że się myliłem. I to bardzo. Kiedy po raz pierwszy zobaczyłem i, co najważniejsze, usłyszałem intro do SB, zresetowałem konsolę i... jeszcze raz. A potem jeszcze. Następnego dnia zaniosłem grę do redakcji i pokazałem intro innym. Gdy skończyło się, kogoś nie da opisać. Może to frazes, ale to po prostu trzeba zobaczyć.



Generalnie, SB to coś w stylu Tekkena 2 (też Namco) połączonego z Toshindenem. Zawodnicy do walki nie używają tylko gołych pięści. Tym razem zostali uzbrojeni w bardzo ostre przedmioty i każdy ma swoją ulubioną broń. Mitsurugi (typowy samuraj – mój ulubieniec) ma katanę, czyli miecz, Li Long – nunczaku, a inna moja ulubiona postać – Taki – jest uzbrojona w krótki mieczyk nazwany przez nią Rekkimaru (to rodzaj tanto). Jest też olbrzym Rock machający ogromnym toporem oraz dziwaczny Voldo, który ma na rękach coś w rodzaju szwajcarskich scyzoryków. Postaci jest dziesięć. Każda ma swój własny styl walki, inną szybkość, siłę uderzenia i... może występować aż w trzech wersjach. Dla porównania – w Tekkenie były tylko dwie, a często jedyną różnicą między nimi był kolor ubrania. Niby nic, a cieszy.

Mimo że zawodników jest tylko dziesięciu, gra ma tę miłą cechę, że praktycznie każdy znajdzie sobie jakąś ulubioną postać, którą z tych czy innych powodów będzie grał. Na przykład Taki jest ninją (nawiasem mówiąc to ONA, nie ON), dlatego od razu zyskała w moich oczach (ach, te chłopięce marzenia). Poza tym jest niesamowicie szybka, a ja właśnie wolę słabsze postacie, które nadrabiają szybkością. Drugim moim ulubieńcem jest Heishiro Mitsurugi. To typowy samuraj-wędrowniczek, szukający przygód. Sama postać jest doskonale zrobiona, a poza tym ma genialny styl walki (typowy bohater z gatunku tzw. zrównoważonych – średnia szybkość i średnia siła). Jest to odpowiednik Eijiego z Toshindena. Każdy z moich kumpli wybrał sobie inną postać do grania. Żaba szybko odnalazł siebie w postaci Sophitii. On ma skrzywienie na punkcie blondynek.

Jak dotąd, na żadnej platformie nie grałem w grę, która tak doskonale oddawałaby realia walki na miecze. Atak, parowanie, atak, pchnięcie, parowanie, kontra. Tak wygląda walka. Mimo że w porównaniu z Tekkenem liczba możliwych kombinacji oraz ciosów jest znacznie mniejsza, to jednak wprowadzenie paru fajnych trików powoduje, że gra nie nudzi się po pięciu minutach. Możemy np. normalnie zblokować atak, ale także sparować go, czyli odbić miecz przeciwnika – w efekcie nie będzie on mógł przez chwilę nic zrobić, albo użyć reversala, który jest i efektowny, i efektywny. Każda postać może odskoczyć w bok. Wymusza to ciągłą modyfikację





Soul Blade

Dostarczył: CMR Digital



własnego stylu walki. Oczywiście, nie da się uniknąć pewnych schematów, ale tak jest w przypadku każdej bijatyki z predefiniowanymi ruchami.

Oprócz normalnych ataków można też wykonać coś, co nazywa się Critical Edge Combo. Taki atak, dobrze zakończony, może zabrać nawet 140% energii. Powoduje on jednak znaczne zniszczenie broni używanej przez zawodnika (broń niszczy się także od blokowania ciosów). W końcu może dojść do sytuacji, w której będziemy zmuszeni do walki gołymi rękami z przeciwnikiem uzbrojonym w dwumetrowy miecz. Wtedy sposób walki zmienia się trochę. Niestety, mamy bardzo małe szanse na wyjście cało z takiej opresji.

Na pewno jedną z najciekawszych opcji w SB jest Edge Master Mode – możemy zagrać coś w stylu Story Mode, tylko znacznie bardziej rozbudowane. Naszym zadaniem jest stoczenie 10 bardzo nietypowych walk. Nietypowych dlatego, że każda toczy się na innych zasadach. Czasem mamy ograniczony czas na pokonanie przeciwnika, innym razem walczymy tylko przy użyciu rzutów. Jest nawet jedna walka typu survival (notabene, oddzielna opcja w grze). Mamy tylko jeden pasek energii, a naszym zadaniem jest pokonanie np. pięciu przeciwników. Po pomyślnym ukończeniu jakiegoś epizodu (czyt. wygraniu walki) zostajemy wynagrodzeni jakąś wyjątkową bronią. W sumie dla każdego zawodnika można zdobyć 6 dodatkowych rodzajów mieczy, maczug, toporów, halabard (niepotrzebne skreślić). Co ciekawe, każda broń ma inne właściwości. Jedna nadaje się doskonale do niszczenia oręża przeciwnika, ale nie powoduje zbytniego ubytku energii. Inna jest bardzo lekka i pozwala niezwykle szybko uderzać. Można też znaleźć miecze odnawiające energię (a nawet ją zabierające) – w zamian za niezwykłą siłę uderzenia. Jednak najwspanialsze jest to, że można ich używać w trakcie normalnej gry. Niestety, aby obaj gracze mogli z niej korzystać trzeba mieć dwie memory cards. Grafika w grze jest doskonała. Bardzo dokładnie wykonane postacie i, przede wszystkim, tła. Jeszcze nie było gry na PSX, w której by zrobiono tak genialne areny. Wystarczy tylko popatrzeć na







tratwę płynącą po rwącej rzece albo zamek, gdzie w tle widać walące się wieże. Dodano różne pory dnia, można więc oglądać wschody i zachody słońca, a walka będzie się toczyć w dzień i w nocy. Szczytem szczytów jest arena samego bossa, czyli Soul Blade'a. Zobaczcie.

SB, jak każda gra, ma kilka wad. Po pierwsze – bardzo mała liczba zawodników. Gdzie im do 25 postaci z T2? Po drugie – gra jest nieco frustrująca. Przynajmniej dla początkującego gracza, który jeszcze nie do końca opanował arkana sterowania zawodnikami. Denerwują też absurdalnie trudne do wykonania kontry i parowania (wychodzą najczęściej przez zupełny przypadek). Mała rzecz, a wkurza.

Mam wrażenie, że w SB jest mniej klatek na sekundę niż w Tekkenie. Są za to doskonałe efekty świetlne, eksplozje itd. Wszystko bardzo efektowne.

Oprawa dźwiękowa jest równie dobra jak grafika. Na uwagę zasługują świetne odgłosy uderzeń mieczy (zwłaszcza, kiedy są blokowane). Doskonale dobrano podkład muzyczny do kolejnych plansz – nie nuży i jest chyba nawet lepszy od tego z Tekkena. Zwykle staram się grać bez muzyki, w tym wypadku jednak nie wyłączałem jej, bo mi wcale nie przeszkadzała.

Nadszedł czas na zadanie pytania: czy Soul Blade jest lepsza od Tekkena 2? Moim zdaniem – nie, T2 pozostaje najlepszą bijatyką na PSX. Większa liczba postaci, nieco lepsza animacja, a przede wszystkim znacznie większa liczba ciosów (będących podstawą bijatyk) – dzięki temu poprzedni produkt Namco nie został jeszcze zdetronizowany. Nie zmienia to faktu, że SB jest grą na pewno wartą kupienia. Po prostu, jedna z najlepszych gier tego typu, jakie się OSTATNIO ukazały.

Soul ZooltaR



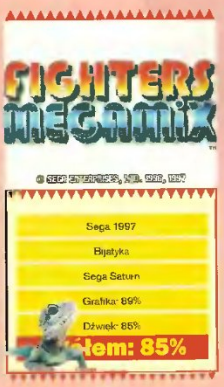


FIGHTERS MEGAMIX

Najnowsza propozycja firmy Sega ukazała się ponad półtora roku po Virtua Fighter 2 i kilka miesięcy po Fighting Vipers. Miała być doskonała, miała łączyć w sobie oba tytuły i jeszcze trochę nowinek. Nietrudno zauważyć, że Sega szykowała następcę obu popularnych gier jeszcze przed ukazaniem się Virtua Fighter 3. Wiele z tych planów zostało zrealizowane, pozostały jednak pewne luki i niedopatrzenia, które nie pozwalają na okrzyknięcie Fighters Megamix grą doskonałą.







Na początku gry tradycyjne przedstawienie postaci w formie długiego intro. Jest ono znacznie ciekawsze niż w poprzednich dziełach Segi, a jednocześnie lepiej zrealizowane. Renderowane postacie wyglądają niemal jak żywe, a prym wśród nich wiedzie oczywiście piękna Sarah Bryant. Animacja jest doskonale zgrana z muzyką i w sumie to niezgorszy wideoklip.

Czym właściwie jest Fighters Megamix? Bijatyką, w której występują najpopularniejsze postacie z gier Segi. Podstawą jest oczywiście Virtua Fighter 2, ze znakomitymi Wolfem, Akirą, Sarą i pozostałymi, niezapomnianymi wojownikami. Drugi popularny tytuł, z którego zapożyczono wszystkie postacie, włącznie z bossami, to jedna z najnowszych bijatyk, Fighting Vipers.

Nie tylko bohaterowie słynnych bijatyk Segi znaleźli miejsce w FM. Jest tam również moja (obecnie) ulubiona postać – Janet z Virtua Cop 2, w nieodłącznym policyjnym mundurku. Można sobie przypomnieć Virtua Fighter Kids, dzięki młodym „wcieleniom" Akiry i Sary, a nawet grę Daytona USA, z której zapożyczono... samochód. Pozostałe postacie to bohaterowie różnych gier Segi, popularnych głównie w Japonii.





Kolejne elementy gry – wliczając w to wykonanie graficzne i dźwiękowe, sposób prowadzenia rozgrywki itp. – to mieszanka stylu VF2 i Fighting Vipers. Areny, na których toczą się walki, mogą być albo w pełni otwarte (jak w VF2), albo mają ściany (na wzór FV). Raz na zawsze zrezygnowano z ograniczonych aren, z których można było zrzucić przeciwnika. Obecnie walka może się zakończyć tylko na dwa sposoby: przez nokaut albo po upływie określonego czasu. Areny mają podrasowaną grafikę – tekstury są mniej rozpikselowane, a tła dokładniejsze.

Muzyka, jak zapewne każdy miłośnik saturnowych bijatyk pamięta, była nieodłącznym towarzyszem w obu poprzedniczkach Fighters Megamix. Każdą z plansz można było rozpoznać „na słuch", dzięki charakterystycznemu podkładowi muzycznemu. W tej kwestii autorzy zachowali zdrowy rozsądek i zostawili znane melodie, nieco je tylko zmieniając. Dzięki temu gra przynajmniej w części zachowała charakter obu starszych sióstr. Niewiele zmieniły się odgłosy podczas walki (po prostu, nie było czego zmieniać). Jedyne, na co zdecydowali się autorzy, to zremiksowanie niektórych sampli, aby brzmiały bardziej naturalnie. Dźwięk został więc podrasowany i na tym poprzestano. I, moim zdaniem, zupełnie słusznie.

Znacznie dalej posunięto się przy tworzeniu grafiki do Fighters Megamix. Zamiast opierać się na cieniowaniu (jak w Virtua Fighter 2) lub samych teksturach (Fighting Vipers), zastosowano hybrydę obu tych metod, doskonałej jakości teksturę łącząc w rozsądnej ilości (zbyt łatwo tu o przesadę) z re-





alistycznym cieniowaniem. Dzięki temu programiści i graficy uzyskali znakomity efekt, którego przykłady można podziwiać na niektórych arenach. Światło ma różne natężenie (np. dobiega tylko z jednego kierunku) lub zmienia się jego źródło – jak na ringu Jane. Ten ostatni efekt znamy już co prawda z Fighting Vipers, ale przy obecnej grafice wygląda znacznie lepiej.

Jeszcze bardziej dopracowana jest animacja postaci – stosowane przez nie ciosy są obecnie bardziej naturalne i prezentują się znacznie ciekawiej. Poprawiono ujęcia kamer – nie ma już najazdu kamer przy powtórkach akcji na arenę, co powodowało zanikanie niektórych teksturowanych powierzchni.

Na temat ciosów można sporo napisać. Nie tylko połączono tu ruchy z Virtua Fighter 2 i Fighting Vipers, ale dodano wiele nowych, z których część pochodzi ze słynnego Virtua Fighter 3. Szczególnie atrakcyjne są chwyty i rzuty, a inne ciosy też bardzo naturalne. Po raz pierwszy dodano np. możliwość atakowania z pewnej odległości – ma to miejsce w przypadku Janet, strzelającej z pistoletu. Najgorzej prezentują się postacie „rysunkowe", czyli wspomniani bohaterowie japońskich gier Segi. Walczą w stylu podobnym do tego, jaki prezentował w Fighting Vipers Kumachan (czyli z prawdziwą bijatyką ma to niewiele wspólnego).

Wyliczone przeze mnie do tej pory cechy to głównie zalety. A przecież już na wstępie wspomniałem, że nie wszystko





się firmie Sega udało. Tak, przejdźmy teraz do zasadniczej kwestii – do grywalności.

Styl gry można wybrać spośród zbliżonego do VF2 i podobnego do FV. Właściwie, nie ma się nad czym zastanawiać. Chyba każdy gracz lubiący bijatyki postawi na tryb Virtua Fighter. Wprawdzie ten tryb również nie jest idealny, ale i tak znacznie bardziej mi odpowiada niż opcja Fighting Vipers. W tym ostatnim trybie uzyskanie kilkunastokrotnego kombosa nie jest żadnym problemem. Wystarczy automatycznie wciskać klawisze pięści lub kopniaka. Być może mniej wprawni gracze uznają to za zaletę, ale wystarczy sobie przypomnieć radość z odkrywania ciosów w grze VF2!

Przełączenie w tryb VF2 pomaga, jednak nie do końca. Likwidowane są co prawda te denerwujące kombosy oraz „uzdrawianie" zawodników w locie (air recovery), ale gra wciąż zbyt mało przypomina starego, dobrego VF2. Być może jest zbyt łatwa do opanowania, może nie ma dawnego charakteru... W każdym razie, nie jestem jedynym, który tak twierdzi – takie samo wrażenie odniósł Alex podczas naszych krótkich zmagań na ostatniej Gambleriadzie. Virtua Fightera 2 jak na razie nie zastąpi nic. No, chyba że VF3...

Wszystkich, którzy zaakceptują niedostatki Fighters Megamix, czeka niezła zabawa. Grać można na różne sposoby, zaś szczególnie interesujące są tryby Survival Mode (w którym przyznawane są punkty w zależności od tego, jak długo gracz nie daje się komputerowym przeciwnikom) oraz tzw. „trasy" (courses). Są to specjalne tryby, w których walczymy kolejno z przedstawicielami jakiejś grupy. Są więc „trasy": Virtua Fightera, Fighting Vipers, dla początkujących (tu walczymy z najłatwiejszymi do pokonania przeciwnikami) oraz np. dziewczyny, gdzie spotykamy wszystkie przedstawicielki płci



pięknej, występujące w grze. Gdy ukończymy którąś trasę, w nagrodę otrzymujemy możliwość gry jednym z ukrytych zawodników, zaś po ukończeniu sześciu podstawowych tras – dostęp do kolejnych.

Mimo nowatorskiego podejścia do wielu elementów, mimo dodania kilku pożytecznych szczegółów, twórcom gry Fighters Megamix nie udało się stworzyć VF2. Być może miłośnicy Fighting Vipers będą w pełni usatysfakcjonowani, lecz „virtualczycy" muszą chyba czekać na pojawienie się Virtua Fighter 3. No, chyba że zapowiadany Last Bronx okaże się naprawdę dobry...

YuYo



Fighters Megamix

Dystrybucja: Bobmark

Bug Too!

Być może pamiętacie jeszcze grę Bugi Tak, tę znakomitą i innowacyjną. Pojawiła się właśnie jej kontynuacja, czyli Bug Too!

Grę rozpoczyna niezłe, choć krótkie, intro – wykonane znacznie lepiej niż to do pierwszej części gry. Opcje są rozszerzone – możliwość gry w dwie osoby (nie jednocześnie, ale jednej po drugiej) i trzy postacie do wyboru. To wszystko mogłoby świadczyć, że Bug Too! jest znacznie lepszy od swojego „starszego brata".

Tak jednak nie jest. Sterując jedną z trzech postaci (oprócz tytułowego robaczka jest jeszcze mucha Super Fly i pies Maggot Dog) mamy przed sobą wiele długich poziomów. Niestety, autorzy – chcąc poprawić oprawę i grywalność – znacznie przedobrzyli. Grafika jest bogatsza, lecz i mniej wyraźna. Zamiast dobrze widocznych ścieżek z części pierwszej – słabo widoczne drogi, ukryte niemal w gąszczu detali graficznych. Oczywiście, gra wciąż jest w pełni trójwymiarowa, co jeszcze powiększa chaos na ekranie. Rzecz jasna nie mam do autorów pretensji, że gra jest 3D (to obecnie w pewnym stopniu wyznacznik jakości gry), ale o to, że Bug Too! jest przeładowany szczegółami.

Na szczęście, nie zapomniano o jednym – o dużej dawce humoru. Nie sposób nie uśmiechać się na widok Super Fly czy biegnącego Buga. Ta gra bawi w tym samym stopniu co jej poprzedniczka (to jeden z największych plusów).









SegaSoft 1997
Platformówka
Sega Saturn
Grafika: 78%
Dźwięk: 70%
Ogółem: 76%

Z drugiej strony, grywalność nie jest już tak dobra jak kiedyś. Obsługa nieco mniej wygodna (ekran nie przesuwa się płynnie, lecz swoistymi skokami), na dodatek są momenty, w których można zatrzymać się na dobre i mimo wielogodzinnych starań nie ruszyć stamtąd o krok. Takim przykładem są plansze, na których przestawia się przełączniki, lecz efekt tego widać dopiero kawałek dalej. Nie zawsze można się zorientować w przeznaczeniu wspomnianych przełączników i powstaje problem, jak przejść dalej. Albo w czasie skoku pojawiają się nagłe „niespodzianki" – kolce wyrastające z ziemi czy bulgocząca lawa. Skutek takiego „spotkania" jest oczywisty, a zbyt rzadkie rozmieszczenie checkpointów powoduje, że często cały poziom trzeba rozpoczynać od początku.

YuYo

Bug Too!
Sprzedaż: Comat

Joypad Terminator

Najpopularniejszymi joypadami do Saturna są, oczywiście, te standardowe. Nie każdy jednak wie, że istnieją inne joypady na tę konsolę.

Jednym z ciekawszych produktów jest joypad Terminator firmy Logic3. Ma nietypowy wygląd – trzy ramiona, z których dwa przeznaczone są na klawisze sterujące.

Rozmieszczenie przycisków jest dość wygodne, szczególnie dla osób o mniejszych dłoniach. Pozostali mogą w pierwszej chwili odrzucić Terminatora ze względu na dość mały rozstaw przycisków A, B, C, zmuszający do ustawienia palców w niewygodnej pozycji. Jest to, na szczęście, tylko pierwsze wrażenie. Po krótkim przyzwyczajeniu się można grać bez najmniejszych problemów. Szczególnie wygodne jest położenie przycisku Start, którym można operować bez odrywania się od gry.

Największym bajerem Terminatora jest spory zestaw diodek, umieszczonych na wspomnianym trzecim ramieniu pada. Symbolizują one wciśnięcie określonego przycisku. Nie ma to oczywiście najmniejszego znaczenia w wypadku obsługi gier. Jednak są gracze, którzy takie zabawki lubią.

Terminator jest wygodny w użyciu. Po „aklimatyzacji" będzie leżał w rękach jak zrośnięty. Bardzo dobrze nadaje się do gier, w których potrzebna jest szybka reakcja (np. bijatyki). Nieco gorzej sprawuje się w grach bardziej precyzyjnych (Sega Rally i inne wyścigi).

Terminator jest dobrym produktem. Gdy masz zamiar kupić nowy joypad, pomyśl właśnie o nim.

YuYo

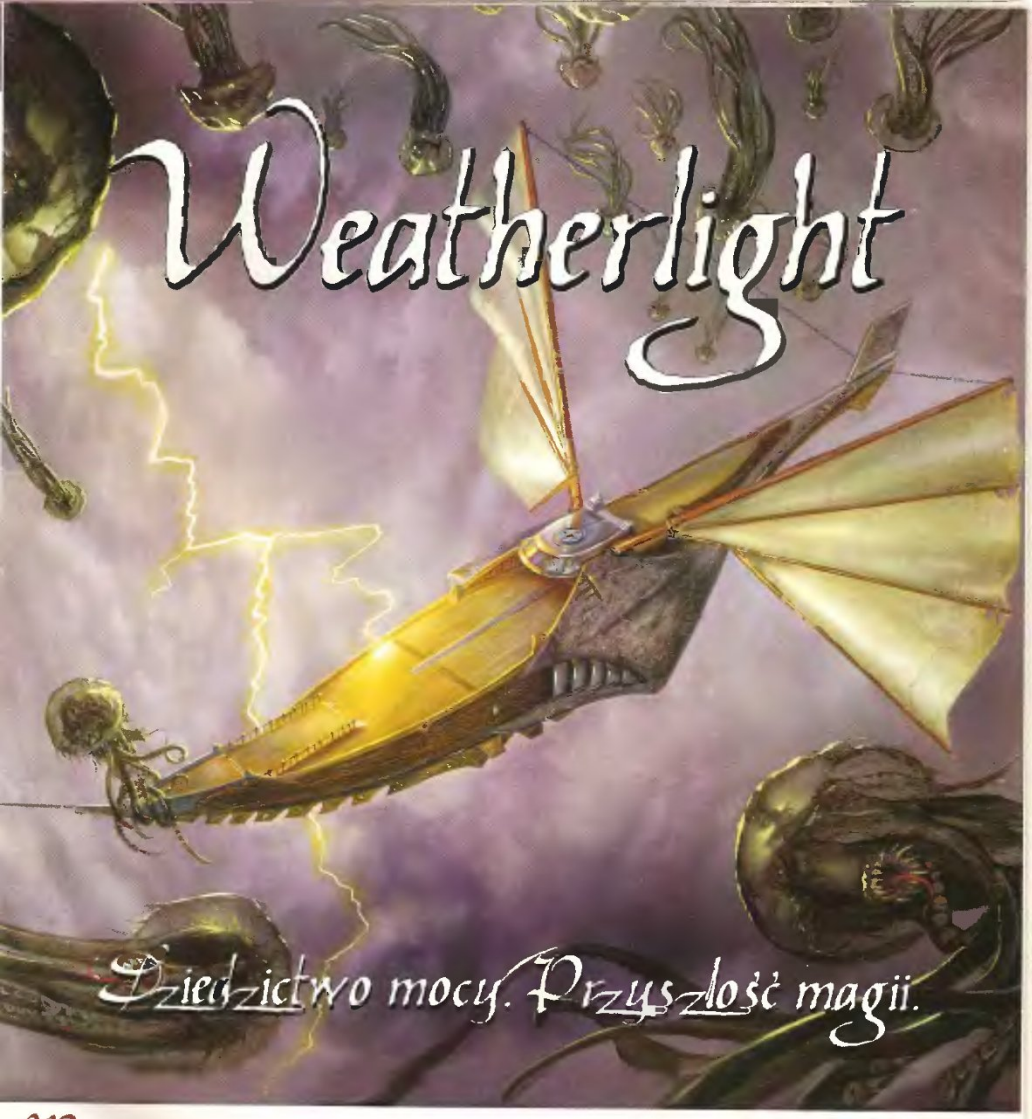


Joypad Terminator
Sprzedaż: Comat

Joypady do Saturna

Standardowo do Saturna dołączane są dwie wersje padów: starsza ma dość ciekawy wygląd, chociaż trzeba się do niej przyzwyczaić. Wersja nowsza, dostarczana z nieco zmienioną wersją Saturna, ma bardziej opływowy kształt, chociaż jest mniejsza.

Drugie popularne urządzenie to joypad analogowy – większy i wygodniejszy od standardowych. Jego specjalne możliwości wykorzystuje w chwili obecnej chyba tylko gra Nights (dla niej został stworzony) i wyścig Manx TT; zapowiadanych jest kilka tytułów, które będą z nim działać.



Wysoko ponad Dominarią - bohaterska załoga odkrywa tajemnice przeszłości Magii. Zanim zakończą podróż odkryją jej przyszłość. Wyzwania srojące na drodze powietrznego statku "Weatherlight" doprowadzą do poznania nowych mocy, takich jak *Arizoa* i legendarnych tajemnic zawartych w kartach. Jednym z tych sekretów jest *Lotus Vale*.

Epicka opowieść o statku Weatherlight będzie kontynuowana w następnych rozszerzeniach Magic: The Gathering™.

MAGIC The Gathering®



Wizards of the Coast

Oficjalny dystrybutor produktów Wizards of the Coast w Polsce: ISA sp. z o.o., ul. Fort Wola 22, 00-961 Warszawa tel./fax (0-22) 36 88 31 w sprawach sprzedaży hurtowej, tel. (0-22) 634 47 90 w sprawach sprzedaży wysyłkowej. Pytajcie w księgarniach, sklepach z grami komputerowymi i w sieci EMPIK.

WAVE RACE 64

Wyścigi skuterów wodnych to, jak do tej pory, jeden z najmniej eksploatowanych tematów w grach komputerowych. Firma Nintendo uznała jednak tę dziedzinę sportu za godną uwagi – i tak powstała gra Wave Race 64.

Trudne ma zadanie recenzent, gdy dostaje do ręki produkt tej klasy, co Wave Race 64. Nie jest bowiem łatwo opisać niemal perfekcyjny, a do takich Wave Race zdecydowanie się zalicza. No dobrze, zacznijmy tę wyliczankę zalet...



Najpierw słów kilka o dźwięku. Znakomicie dobrana ścieżka muzyczna o idealnie czystym brzmieniu, to wymarzona oprawa dźwiękowa dla gry o tak wdzięcznej tematyce. Muzyka zmienia się w zależności od charakteru trasy, na której trwa wyścig. W przypadku cichego, spokojnego jeziorka jest bardzo spokojna i czyni atmosferę wręcz sielankową. Z drugiej strony – na trudniejszych trasach przygrywają szybsze melodie.

Jest dziewięć tras, każda ma szczególne cechy. Na wielu z nich warunki zmieniają się w czasie wyścigu! Na przykład, na poziomie Drake Lake systematycznie zanika mgła, gdy na innych trasach zmienia się poziom wody! Niektóre trasy poznajemy dopiero podczas przebywania wyścigu na wyższych poziomach trudności (Hard i Expert). Na początku trochę kłopotów może sprawiać kierowanie skuterami. Potrzebny jest trening (choć i tak nadal popełnia się błędy), nie sposób wygrać wyścig bez nauczenia się wchodzenia w zakręty.

Scenerie, w jakich toczą się wyścigi, są przepiękne. Wszystko jest oczywiście tworzone w czasie rzeczywistym – od postaci płynących na skuterach, przez otoczenie, aż po fale wodne. Grafika rzuca na kolana, jak zwykle zresztą w przypadku N64. Wszystko w tej grze jest bardzo naturalne i... bardzo ładne.



W zależności od wybranego trybu, mamy do wykonania różne zadania. Możemy na przykład popisać się swoimi zdolnościami akrobatycznymi. Trzeba bowiem zaznaczyć, że każda postać może wykonywać rozmaite akrobacje. Właśnie w jednym z trybów gry, Stunt Mode, gracz ma zadanie popisać się swoimi umiejętnościami, a jednocześnie zmieścić w wyznaczonym czasie. I z reguły początkującym udaje się wypełnić tylko jeden warunek...



Są też oczywiście tryby gry bardziej standardowe. Championship, czyli mistrzostwa, w których przechodzi się przez kolejne poziomy trudności; Time Trials, czyli przepływanie trasy na czas; a także gra dwóch graczy, dająca najlepszą zabawę. O ile w Stunt Mode szczególną uwagę należy zwrócić na akrobatykę, to głównym zadaniem gracza w „zwykłych" trybach gry jest prawidłowe omijanie boi, rozstawionych na trasie. Każda z nich ma strzałkę wskazującą, z której strony należy ją ominąć. Za każde prawidłowe ominięcie w nagrodę zwiększana jest moc skutera (aż do poziomu Max Power; na początku rozgrywki jest oczywiście minimalna), zaś błąd karany jest zmniejszeniem mocy do wartości minimalnej. Dodatkowo istnieje limit możliwych błędów, po przekroczeniu którego gracz przegrywa.





Ostatnią rzeczą, którą można w Wave Race 64 wybrać, jest oczywiście sam zawodnik. Mamy do dyspozycji cztery postacie, każdą o innych parametrach. I już gracza w tym głowa, czy wybierze bardziej stabilnego, lecz mało zwrotnego grubasa, czy jego dokładne przeciwieństwo – drobną kobietkę. Różnica w sterowaniu obydwiema postaciami jest kolosalna i warto wypróbować wszystkie, aby wybrać swego ulubieńca.

Wave Race jest grą, której być może nie pokochają od pierwszego wejrzenia wielbiciele Turoka. Jest to jednak produkt o perfekcyjnie wykonanej oprawie graficznej i dźwiękowej. Sterowanie zawodnikami nie przyprawia o ból głowy, zaś ogólna grywalność jest naprawdę ogromna. Dlatego polecam WR 64 wszystkim, którzy mają chęć oderwać się nad chwilę od masakrowania dinozaurów i spokojnie popływać na wodnym skuterze.



YuYo



Wave Race 64

Dystrybucja:

American Computers & Games

Nintendo 1997

Wyścigi

Nintendo 64

Grafika: 92%

Dźwięk: 93%

Ogółem: 93%

PILOT WINGS 64

Mimo że tytułów dla Nintendo 64 wciąż nie ma zbyt wielu, pozytywnym faktem jest pojawienie się czegoś innego niż bijatyki, platformówki i strzelaniny (jak to ma miejsce w przypadku pozostałych konsol nowej generacji). Pilot Wings jest najspokojniejszą grą pod słońcem.

Generalnie można stwierdzić, że to symulator lotniczy. Nie taki zwykły, gdzie lata się ciężkimi maszynami i grzeje z karabinków do innych ciężkich maszyn. Nic z tego – tu mamy do czynienia ze sportami wyczynowymi.

Dostępnych jest kilka klas, w których gracz może zdobywać swoje punkty jako pilot.





Każda składa się z kilku konkurencji. Pierwsza – lotnia. Kierowanie nią polega głównie na wyszukiwaniu prądów powietrznych, zdolnych do uniesienia konstrukcji w powietrze. Dodatkowym zadaniem, oczywiście poza wylądowaniem w oznaczonym miejscu, może być fotografowanie określonego obiektu. Drugie urządzenie, za pomocą którego można latać to plecak rakietowy. Jest on najtrudniejszy (poza lotnią) do kontrolowania. Długo trzeba ćwiczyć, zanim osiągnie się wprawę wystarczającą, aby poprawnie wykonać wszystkie misje. Polegają one zwykle na przelatywaniu przez pierścienie (co wcale nie jest łatwe, bowiem fantazja autorów przejawiała się głównie w wynajdywaniu miejsc, w których można by schować kolejny pierścień). Są też bardziej udziwnione zadania, w stylu umieszczenia ogromnej piłki w wyznaczonym miejscu. Ostatnie z podstawowych urządzeń – żyrokopter. Jako jedyny wyposażony jest w broń rakietową, służącą graczowi do niszczenia celów – specjalnych tarcz bądź... potworów. Jest to jedyny moment w grze, gdy musimy skupić się na czymś jeszcze poza lataniem. Oczywiście, nie można wtedy zapomnieć o konieczności sterowania maszyną.





Pilot Wings to bardzo sympatyczna gra. I chociaż czasem, po wielu nieudanych próbach ukończenia jakiegoś poziomu zaczynasz się denerwować, to zwycięstwo daje wielką satysfakcję. Gdy już ukończysz wszystkie konkurencje w danej klasie, dostajesz awans do następnej oraz gry bonusowe. Są to proste gry, których oczywiście nie musisz kończyć, ale zabawa w nie to sama przyjemność. Są wśród nich te z elementami rekreacyjno-turystycznymi, ale bywają też bardziej wyczynowe, w których trzeba się wykazać dobrą celnością. Na przykład, strzelanie żywą kulą armatnią do wyznaczonych celów.

Gra toczy się w różnych scenerianch. Zwykle są to tereny górzyste z dużą przewagą zielonej roślinności. Co jakiś czas zdarza się jednak poziom zimowy, na którym panuje burza śnieżna. Poza tym, nawet letnie etapy są bardzo interesujące – twórcy Pilot Wings 64 postanowili nieco je urozmaicić. Mamy więc okazję polatać nad... miniaturką Stanów Zjednoczonych! Tak, są tam wszystkie podstawowe i najbardziej znane obiekty. A tak miło przecież polatać sobie wokół Statuy Wolności.

Za poszczególne konkurencje przyznawane są odznaki (brązowa, srebrna i złota), więc



kolejną atrakcją może być bicie swoich własnych rekordów. Jest to zabawa co najmniej równie dobra jak kończenie etapów za pierwszym razem, chociaż wcale nie łatwiejsza. Największą zaś satysfakcję odczuwa się po zdobyciu wszystkich złotych medali. Z góry uprzedzam – prawie niemożliwe do zrealizowania.

Na zakończenie mała przestroga: Pilot Wings 64 przeznaczony jest wyłącznie dla miłośników spokojnej, czasem dynamicznej, lecz nie brutalnej rozrywki. To bardzo dobra propozycja dla graczy cierpliwych, lubiących długimi godzinami „katować" jeden tytuł. A poza tym, jest to ulubiona gra na N64 Sir Haszaka...

YuYo



Pilot Wings 64

Dystrybucja:

American Computers & Games

NINTENDO GAME BOY

Przedstawiając naszym Czytelnikom kolejne, coraz nowsze konsole pominęliśmy chyba dość ważną, lecz w Polsce wciąż niedocenianą gałąź rozrywki elektronicznej, czyli konsole przenośne, zwane z angielska handhelds.

W naszym kraju moda na „handheldy" jeszcze raczkuje, gdy tymczasem na Zachodzie od dobrych 8 lat trwa wojna między producentami tego rodzaju sprzętu. Jak do tej pory, oczywistym zwycięzcą jest firma Nintendo z Game Boyem. I chociaż swoje konsolki prezentowały też takie giganty, jak Sega (GameGear) czy Atari (Lynx), jednak żaden z tych produktów nie zyskał sobie tylu zwolenników, co znacznie od nich prostszy Game Boy.

Co my tu mamy...

Ta malutka konsolka zaczyna być doceniana dopiero wtedy, gdy użytkownik dowiaduje się, co „siedzi" w jej środku. GB to bowiem, w bardzo dużym przybliżeniu, ZX Spectrum! Tak, główny procesor to 8-bitowy Z80, pracujący z częstotliwością 4 MHz. Pamięć RAM to całe... 16 kB, zaś monitorek może wyświetlić obraz w rozdzielczości 160×144 pikseli w czterech odcieniach szarości. Dodajmy do tego 4-kanałowy dźwięk stereo oraz port



przeznaczony do łączenia kilku konsolek i to wszystko!

A jednak w przypadku Game Boya można mówić o ogromnym fenomenie na skalę światową. W samych tylko Stanach Zjednoczonych sprzedano około 18 mln sztuk Game Boya! Warto też zaznaczyć, że – choć jest to konstrukcja z roku 1989 – sprzedaż GB wcale nie maleje. Głównym powodem takiej sytuacji jest oczywiście fakt, że to konsola przenośna, bardzo estetyczna (szczególnie w wersji Pocket) i dobrze oprogramowana.

Do niedawna istniała tylko jedna wersja Game Boya, więc kupujący nie miał żadnego wyboru. W marcu tego roku firma Nintendo zdecydowała się wprowadzić na rynek nowy produkt, który jednak całkiem nowy nie jest. Mowa tu o Game Boy Pocket, czyli właściwie GB po face liftingu. Trzeba przyznać, że w porównaniu ze swym starszym bratem, Pocket jest znacznie atrakcyjniejszy – zmniejszono o ponad 30% jego rozmiary, wagę (obecnie jest znacznie poręczniejszy) i pobór prądu oraz zmieniono wyświetlacz. Teraz zamiast mdłych, zielono–szarych kolorów zastosowano znacznie



przyjemniejsze, szaro–czarne barwy (mają niewątpliwie większe walory estetyczne i nie męczą oczu).

I jeszcze jedna cecha charakterystyczna: Game Boy Pocket produkowany jest w sześciu różnych kolorach. Wśród nich znajduje się np. model z przezroczystą obudową (widać całą elektronikę).



Ekonomia

Wydawałoby się, że w przypadku tak „drobnego" urządzenia nie będzie w ogóle wydatków. I tu błąd – o ile GB nie pochłania aż tylu funduszy, co konsola stacjonarna czy komputer, to mimo wszystko nie jest zabawką tanią. Podstawa, czyli sama konsolka, kosztuje w zależności od wersji około 200 zł (zwykły GB) lub 250 zł (GB Pocket). To jednak nie wszystko, trzeba bowiem doliczyć koszt gier (od 80 do 150 zł za sztukę) oraz baterii. Wydatek ponoszony na zasilanie zależy od modelu Game Boya. Do starszego modelu trzeba wkładać po 4 popularne paluszki, zaś Pocket wymaga zaledwie dwóch mniejszych, lecz nieco droższych, baterii. W sumie, przy częstym używaniu konsoli, bardziej opłaca się zakup GB Pocketa.

Na rynku dostępnych jest około 450 gier na Game Boya. Wydawać by się mogło, że to nie tak wiele, jak na superpopularne urządzenie. A jednak ma to swoje zalety – gier na GB nie może wydawać każda firma. Najpierw należy wykupić u Nintendo licencję. Jest to więc pewne zabezpieczenie przed masowym pojawianiem się kiepskich tytułów. Kartridże z grami mają różną pojemność i zwykle właśnie od ich pojemności oraz od popu-

larności tytułu zależy cena pojedynczego egzemplarza. Najdroższe są gry najbardziej rozbudowane, zajmujące na kartridżu 512 kB. Najmniejsze znane kartridże, i to zazwyczaj te najstarsze, mają pojemność 32 kB. W porównaniu z zaledwie 16 kilobajtami pamięci konsoli, kartridże mają często pojemności kilka lub kilkakrotnie większe – dzięki temu można przenieść na Game Boya tytuły znane z innych platform.

Najbardziej chyba zadziwiła mnie gra Worms. Moje zdziwienie brało się stąd, że wersje na inne platformy, żeby jako tako działać, wymagały dość dobrego sprzętu. Tymczasem gra pojawiła się na Game Boya i całkiem nieźle sobie na nim radzi.

Dodatki

Chociaż sam GB jest prostą konstrukcją, powstało do niego bardzo wiele dodatkowych akcesoriów. Część z nich to zwykłe dodatki, mające na celu zwiększenie komfortu użytkowania, ale są też specjalizowane urządzenia dla hobbystów–elektroników i programistów.

Zwykłe akcesoria są najpopularniejsze i można je dostać niemal w każdym sklepie zajmującym się sprzedażą konsol. Należą do nich:

- Kabelek pozwalający na połączenie (linkowanie) do czterech Game Boyów. Naprawdę znakomite rozwiązanie, a w przypadku gier sportowych, bijatyk czy innych tytułów, w których liczy się rywalizacja, niemal nie do zastąpienia.
- Lupa, czyli specjalny ekranik nasuwany na Game Boya. Zwiększa widzianą powierzchnię ekranu o połowę, dając jednocześnie możliwość jego podświetlenia. Niestety, urządzenie to ma jedną podstawową wadę – zmniejszenie czytelności obrazu, szczególnie przy nieznacznym nawet przechyleniu konsolki.
- Radio Game Boy, bardzo użyteczny dodatek. Gdy podłączymy je do Game Boya, możemy używać konsolki jako przenośnego radia. Rozwiązanie o tyle pomysłowe, że do GB i tak używa się słuchawek. Wystarczy więc połączyć moduł z radiem i... gotowe.
- „Pelerynka", czyli nieprzemakalne opakowanie na Game Boya. Dzięki niemu możemy bez obaw zabrać zabawkę na plażę lub nad wodę. Nie przepuszcza niczego, jest wodoszczelne, a jednocześnie ma specjalne wypustki na klawisze Game Boya.
- Super Game Boy, będący dodatkiem nawet nie do GB, a do 16-bitowej konsoli Super Nintendo. Po włożeniu Super GB w slot kartridży, możemy na Super Nintendo grać w tytuły z Game Boya. Mamy wtedy dodatkowy zysk – gry wyświetlane są nie w odcieniach szarości, a w kolorach, i nie na małym ekraniku, a na wybranym przez nas ekranie (np. telewizora). Właśnie wykorzystując Super Game Boya zrzucaliśmy obrazki do opisanych gameboyowych gier.

Dodatki dla bardziej zaawansowanych użytkowników Game Boya raczej w Polsce trudno dostać. Wśród nich są m.in.: przegrywarki do kartridży, asemblery, prostsze języki programowania, a nawet gotowe zestawy do programowania i nagrywania gotowych produktów na kartridże. Wiele z tych metod jest półlegalnych, więc i sprzęt do nich nie jest sprzedawany oficjalnie.



Game Boy na komputerach

Od pewnego czasu bardzo popularne są emulatory Game Boya na komputery domowe. I chociaż wciąż jest to działalność raczej pionierska, pojawiły się już różne emulatory zarówno na Amigę, jak na Maca czy pecety. Problem polega na tym, że właściwie co program, to inny standard zapisu kartridży, co skutecznie uniemożliwia korzystanie z różnych emulatorów i oznacza konieczność przyzwyczajenia się do tylko jednego formatu zapisu.

Jeżeli chodzi o wierność oryginałowi, to zwykle jest ona duża. Większość emulatorów skutecznie „udaje" zarówno funkcje graficzne, jak i dźwiękowe konsolki, co daje użytkownikowi pełną satysfakcję. Co dziwne, zdarzają się (i to wcale nie tak rzadko) emulatory, które działają bardzo powoli. Jak na tak małą liczbę funkcji, które trzeba emulować, jest to zastanawiające.

Kto, gdzie i w co gra?

Ciekawe pytanie – kto właściwie kupuje Game Boya? Otóż, jak wynika z przeprowadzonych w USA badań, Game Boy wcale nie jest zabawką dla dzieci! Ponad jedna trzecia Game Boyów trafia w ręce ludzi w wieku około 30 lat – biznesmenów, naukowców, urzędników itp. GB stał się pewnego rodzaju antidotum na nudne zebrania, korki uliczne i wszelkiego rodzaju sytuacje, w których po prostu nie ma co robić.

Do czego właściwie ma służyć Game Boy? Z założenia jest to zabawka dla ludzi, którzy np. dużo podróżują. Podczas długich wycieczek czy kilkudniowych wypraw na łono natury GB jest wprost niezastąpiony. Nie opłaca się go kupować tylko po to, aby grać w domu – od tego są konsole czy komputery.

I ostatnie pytanie – w co grać? W Polsce na razie dostępne są tylko najpopularniejsze z 450 istniejących gier na GB, chociaż wraz ze wzrostem popytu sytuacja ta zapewne zmieni się na lepsze. Tymczasem proponuję mały przegląd gier na Game Boya, z których sami będziecie mogli wybrać odpowiadającą Wam pozycję...

YuYo
(yuyo@lupus.waw.pl)

PS Gry otrzymaliśmy od firmy American Computers & Games (Warszawa, ul. Lektykarska 20, tel. (022) 33 62 77, 79) oraz od firmy Comal (00-024 Warszawa, przejście podziemne Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II, pawilon 12, tel./fax (022) 630 29 73).

Game Boy

Dystrybucja:

American Computers & Games

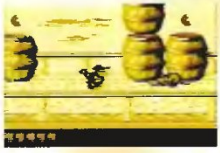
ZNANE I LUBIANE

Jak każda inna konsola czy komputer, również Game Boy ma swoje hity: gry, które po prostu trzeba mieć. I chociaż w wypadku GB są to przede wszystkim gry zręcznościowo-platformowe, strzelaniny itp. – wśród nich też można wyróżnić kilka szczególnie lubianych przez „gameboyowców".

Donkey Kong Land 2

Nintendo 1996

Znakomita propozycja, której nie sposób się oprzeć. Gra łączy w sobie znakomitą grafikę z równie wspaniałą animacją oraz rewelacyjny dźwięk. Piszę o tej grze w samych superlatywach, ale zaiste – jest tego warta. Poza tymDKL 2 ma wielką grywalność, nie pozwalającą nawet na chwilę nudy.



Muzyka jest klasą samą dla siebie – skomponowana i wykonana w perfekcyjny sposób, maksymalnie wykorzystuje możliwości konsoli Game Boy.

Chociaż DKL 2 to przede wszystkim gra platformowa, nie brakuje w niej innych atrakcji. Na przykład jazda czymś w rodzaju kolejki górskiej albo walka z ogromnymi i potężnymi bossami. Głównym bohaterem gry jest goryl, który może zbierać różne akcesoria, nadające mu wiele nowych cech – np. zmieniają go w rybę, węża, nosorożca itp.
Ocena: 94%

Super Mario Land

Nintendo 1990

Pierwsza część bardzo znanego cyklu, którego najnowsza część święci obecnie triumfy na Nintendo 64. Mimo że pod względem oprawy graficznej i dźwiękowej (a także poziomu rozbudowania) znacznie ustępuje swoim następcom, Super Mario Land bardzo wciąga.

Tym, co nigdy nie grali w żaden program z tego cyklu wyjaśniam, że główną postacią jest Mario – wąsaty hydraulik, starający się wydostać księżniczkę Daisy z rąk smoka. Droga prowadzi przez kilkadziesiąt dużych etapów, których sceneria zmienia się dość często, choć nieznacznie.



Gra jest najbardziej typową platformówką pod słońcem. Polega na wiecznym skakaniu, rozdeptywaniu przeciwników, zbieraniu gwiazdek i monet itp.

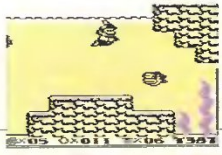
Warto sobie przypomnieć tę legendę gier na konsole Nintendo (nie tylko na Game Boya), zanim sięgnie się po nowsze tytuły.
Ocena: 65%

Super Mario Land 2

Nintendo 1992

Zdecydowanie jedna z najlepszych gier na Game Boya, w jakie grałem, a jednocześnie najciekawsza z serii Mario Land. Niewiarygodny stopień rozbudowania i urozmaicenia oraz wysoki poziom wykonania. Zadaniem gracza jest zdobycie sześciu złotych monet ukrytych na poszczególnych poziomach świata, po którym porusza się Mario.

Grafika jest naprawdę bardzo dobra i zarazem czytelna,

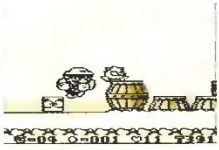


animacja także nie pozostawia wiele do życzenia. Ścieżka dźwiękowa zasługuje na gromkie brawa – tak znakomicie dobranej muzyki nie spodziewałem się po, w sumie nieskomplikowanej, grze na Game Boya.
Ocena: 92%

Super Mario Land 3 – Wario Land

Nintendo 1994

Trzecia część sagi o Mario nie jest częścią najlepszą. I chociaż ma trochę zalet, to – moim zdaniem – znacznie ustępuje poprzedniczce. Przez dwa lata, jakie dzieliły wydanie obu gier, autorzy wprowadzili sporo zmian. Dużym nowum jest wprowadzenie nowego bohatera, Wario (czyli „złego Mario"). Postać została znacznie powiększona, przez co granie jest trochę mniej wygodne. Nie można narzekać na wykonanie graficzne, gorzej natomiast jest z dźwiękiem. Muzyka zdecydowanie nie tej klasy, co w Super Mario Land 2 – sztampowa, nie wybija się ponad przeciętność.



Na pewno nie można odmówić twórcom pomysłowości przy kreowaniu różnych wcieleń bohatera gry (które zależą od zbieranych po drodze gadżetów), poziomy również prezentują się ciekawie. Brakuje jednak tego „czegoś", co zapewnia zabawę na wiele godzin.

Czyli – SML 3 jest nie do końca zła, ale SML 2 – lepsza.

DISNEY

Często filmy animowane czy komiksy są przenoszone do gier komputerowych na „poważniejsze" platformy sprzętowe. Jednak w przypadku Game Boya, na którym dominującym gatunkiem są platformówki, jest to popularne zjawisko. Dzięki temu mamy spory wybór gier „rysunkowych", szczególnie atrakcyjnych dla młodszych graczy (chyba najliczniejszej grupy miłośników Game Boya).

The Lion King

Disney Soft./Virgin 1994

Jedna z wielu produkcji firmowanych przez Disneya i chyba najlepsza (tuż obok



INNI

Aladdina). Wspaniała grafika i bardzo rozbudowana ścieżka dźwiękowa (która jednak po pewnym czasie może solidnie zirytować). Poza tym The Lion King to niemal dokładne odwzorowanie gry znanej z wielu innych platform sprzętowych.

Duża liczba bardzo zróżnicowanych poziomów, w tym etapów bonusowych, podczas których można zebrać dodatkowe punkty, życie i tym podobne dodatki.

The Lion King ma, oczywiście, nie tylko same zalety, ale i kilka wad. Najważniejsza z nich – kłopotliwe czasami sterowanie. W niektórych momentach bardzo trudno zapanować nad ruchami bohatera (np. nie reaguje jeden z przycisków) i wtedy łatwo o przedwczesne zakończenie rozgrywki.

Mimo wszystko, w The Lion King zalety biorą górę nad wadami i gra się z przyjemnością.
Ocena: 86%

Pocahontas

Disney Interactive 1996

Pocahontas, niedawny hit kinowy, nie doczekał się łaskawego potraktowania ze strony producentów gier komputerowych. Wersja na Game Boya nie jest najlepsza. Mimo płynnej animacji grafika nie prezentuje się najlepiej: postacie są niewyraźne, zaś otoczenie zbyt proste jak na produkcję firmowaną spod znaku Disneya.



Do przejścia mamy wiele etapów, lecz Pocahontas nie jest zwykłą platformówką. Spory nacisk położono na konieczność użycia rozmaitych przedmiotów, wpleciono proste wątki gry logicznej. W niektórych miejscach trzeba się długo zastanawiać, jak przejść dalej. To może podnieść walory gry w oczach graczy bardziej ambitnych, lecz zniechęcić mniej cierpliwych.

Sterowanie bobaterką jest niewygodne – zbyt powoli reaguje ona na wciskane przez gracza przyciski. Ogólnie rzecz biorąc, Pocahontas nie jest najlepszą grą Disneya, jaką miałem okazję podziwiać na Game Boyu.
Ocena: 54%

The Jungle Book

Disney Soft./Virgin 1994

Księga Dżungli to jedna z wielu komputerowych adaptacji filmów animowanych. I, jak zwykle w grach Disneya, mamy okazję podziwiać znakomicie animowaną grafikę, z wieloma detalami i nowatorskimi rozwiązaniami.



Rozgrywka polega na zbieraniu diamentów, z których wiele ukrytych jest w niedostępnych na pierwszy rzut oka miejscach, co zmusza gracza do odrobiny wysiłku. Chociaż w czasie gry atakują go hordy przeciwników, nie jest bezbronny. Po drodze może zbierać różnego rodzaju akcesoria (najpopularniejsze z nich to... banany), służące do powstrzymywania przeciwników.

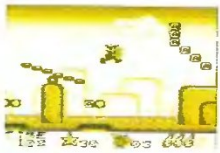
Gra jest naprawdę trudna i rozbudowana, ale jednocześnie zbyt chaotyczna. W wielu miejscach nie wiadomo, w którą stronę bohater powinien skierować swe kroki. To po pewnym czasie irytuje.

Tak więc wysoki stopień trudności powoduje, że gra (mimo bardzo ładnego wykonania) szybko zostanie odłożona na półkę.
Ocena: 57%

Asterix

Infogrames 1993

Asterix to przykład interesującej platformówki z wieloma rozbudowanymi poziomami. Główną postacią jest tytułowy Asterix. Ma za zadanie odszukać przyjaciela, Obelixa, który zaginął podczas polowania. Zanim Asterix do niego dotrze, przebędzie długą drogę, podczas której będzie zbierał dodatki



zwiększające jego siłę lub dodające punkty.

Grafika Asterixa należy do tych mniej skomplikowanych. Na szczęście, ubogą szatę graficzną rekompensuje płynna animacja i dynamika akcji. Muzyka jest radosna, pasuje do kreskówkowej grafiki gry.

Jeżeli jesteś fanatykiem komiksów i filmów z Asterixem, musisz mieć tę grę. Jeżeli jednak chciałbyś ją kupić z czystej ciekawości, to polecam raczej następny tytuł – równie ciekawy, a na pewno bardziej rozbudowany.
Ocena: 66%

Asterix & Obelix

Infogrames 1995

Udana kontynuacja przedstawionej wcześniej platformówki. Tym razem w grze występuje również drugi bohater komiksów, Obelix. Gracz musi udowodnić Cezarowi, że mieszkańcy



osady są mężni, w przeciwnym razie osada zostanie ogrodzona palisadą.

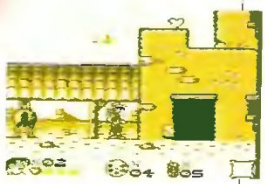
Tym razem nie trzeba kierować ruchami Asterixa. Można (i jest to nawet wygodniejsze, a w każdym razie łatwiejsze) wybrać postać Obelixa. Przeciwników będzie mnóstwo, a Obelix dużo łatwiej sobie z nimi poradzi.

Oprawa graficzna A&O jest znacznie lepsza niż gry Asterix – zarówno wygląd postaci i scenerie, jak i animacja. Przeciwnicy i bohaterowie poruszają się znacznie wdzięczniej i płynniej, gra się przyjemniej. Muzyka również prezentuje dużo wyższy poziom, łatwiej wpada w ucho i nie nudzi się szybko. Gra godna polecenia, a dla miłośników przygód Asterixa i Obelixa – pozycja obowiązkowa.
Ocena: 73%

Lucky Luke

Infogrames 1996

Zadanie samotnego jeźdźca nie zmieniło się od wielu lat – Lucky Luke przeczesuje Dziki Zachód w poszukiwaniu gangsterów. W najnowszej grze na konsolkę Game Boy Luke będzie mieć wielu wspomnianych przeciwników, zaś jego zadanie nie ograniczy się tylko do chodzenia i strzelania (choć i tego nie zabraknie). Oprócz „zwykłych" poziomów gry pojawią się etapy premiowe. Wyjawię dwa: jazda na dachu dyliżansu i konny pościg za bandytami umykającymi pociągiem. Grafika i muzyka



są najwyższej klasy, pozwalają wczuć się w gorącą atmosferę Dzikiego Zachodu.

Mimo że Lucky Luke należy do najpopularniejszego gatunku gier na Game Boya – platformówek, jest zupełnie wyjątkowa i pod względem wykonania, i grywalności.
Ocena: 90%

game boy GAMBLER

Z INNYCH PLATFORM

To oczywiste, że w ofercie na Game Boya nigdy nie spotkamy Quake'a czy Warcrafta. Warto jednak rzucić okiem na pozycje, jakie się już ukazały.

Battle Arena Toshinden

Takara 1996

BAT wykorzystuje w dużym stopniu możliwości Game Boya oraz pojemność kartridży z grami. Grywalność ma niezłą (choć wykonanie jakością nie odbiega od gameboyowego standardu), chociaż jest zbyt łatwa. To zresztą cecha całej serii Battle Arena Toshinden – produktu dla mniej „wyrobionych" odbiorców.

Spośród innych bijatyk BAT wyróżnia się bardzo rozbudowaną warstwą fabularną.

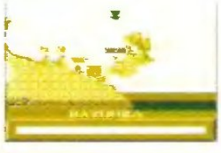


Wybór ciosów jest spory. Od podstawowych uderzeń pięścią i kopnięć, po ciosy specjalne (nie za wiele, ale dobre i to) i wszelkie przerzuty. Areny, na których toczą się walki, mają określoną szerokość (można wygrać z przeciwnikiem, zrzucając go z areny).
Ocena: 65%

Worms

Team 17/Ocean 1996

Wersja na Game Boya słynnej gry to jedna z największych niespodzianek ostatnich lat. Najważniejszą chyba zaletą wersji Worms na Game Boya jest możliwość gry do czterech graczy... na jednej konsolce! Rozgrywka przebiega wtedy w sposób znany z wersji pecetowej czy amigowej: każdy gracz wykonuje ruch w przydzielonej mu turze, po czym ruszają się pozostali. Wszystkie podstawowe elementy, np. wybór broni, nie zostały zmienione – właściwie tylko grafika i dźwięk są gorsze.
Ocena: 82%



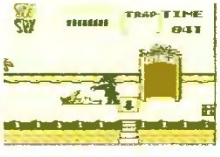
Spy vs. Spy

Kemco 1996

Gra Spy vs. Spy ma ponad dziesięcioletnią tradycję. Grało się w nią już w czasach ZX Spectrum – była wtedy jedną z najpopularniejszych produkcji dla dwóch graczy.

Zasady Spy vs. Spy są proste. Jako agent specjalny masz za zadanie wykraść tajne plany nowej broni. Po piętach depcze Ci konkurencyjny agent, mający ten sam cel. I dlatego główną przyjemnością w grze nie jest szukanie przedmiotów schowanych w jednym z obiektów, lecz właśnie eliminacja konkurenta z gry. Można zastawiać na niego różne pułapki (najpopularniejsze są bomby).

Dość dobre wykonanie, kilkanaście zróżnicowanych misji, a przede wszystkim szybka i interesująca akcja – to atuty Spy vs Spy. Warto zapoznać się z tym przedstawicielem klasyki gier multiplayer.
Ocena: 81%



NIE TYLKO PLATFO

Platformówki to najpopularniejszy rodzaj gier przeznaczonych dla Game Boya. Czasem jednak warto się od nich oderwać i zagrać w coś innego. Na szczęście, takich propozycji również nie brakuje.

Monster Max

Titus Soft./Rare 1994

Ciekawa gra – połączenie zręcznościówki z elementami przygodówki, coś na wzór spectrumowego Knight Lore.

Fabuła jest zgoła idiotyczna. Max chce zostać międzyplanetarną gwiazdą rocka, lecz zły tyran w całej galaktyce zlikwidował wszystko, co wiąże się z muzyką rockową. Max musi go więc zniszczyć.

Sterowanie nie jest najwygodniejsze. Gra zrobiona jest w pseudotrójwymiarze (rzut izometryczny) i ruch klawiszem joypada w górę powoduje poruszanie się postaci na ukos. Poza tym Monster Max ma wiele zalet – już sam fakt, że można w niej robić cokolwiek poza bieganiem i strzelaniem do potworków, potwierdza tę ocenę.



Gra jest przeładowana szczegółami, zawiera też wiele ciekawych zagadek do rozwiązania. Wielbicielom gatunku (ale tylko im; pozostali szybko się znudzą) przechodzenie do kolejnych plansz może przynieść wiele satysfakcji.
Ocena: 68%

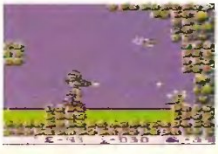
Metroid II

Nintendo 1991/1996

Chociaż gra istnieje już sześć lat, swojej edycji na Game Boya doczekała się dopiero w ubiegłym roku. Należy do popularnego niegdyś (np. wspaniała seria Turican na Amigę), dziś już wymierającego gatunku strzelanin z widokiem z boku.

Co może robić bohater gry? Oczywiście – chodzić i strzelać w różnych kierunkach, starając się unikać wrogów. Ciekawostka – w warunkach ekstremalnych może się zmienić w kulę i niszczyć bardziej odporne przeszkody lub przebywać trudne etapy.

Wykonanie jest dalekie od ideału – grafiko i animacja poniżej przeciętnej, a muzyka nieco denerwująca, szczególnie po dłuższym graniu. Również akcja nie jest zbyt dynamiczna. Polecam jedynie zagorzałym zwolennikom strzelanek.
Ocena: 35%



All–Star Challenge

LJN 1990

Gra z gatunku, którego zdecydowanie brakuje na konsolce Game Boy, czyli sportowa. Fakt, że jest produkcją tak leciwą, nie przeszkadza jej w dostarczeniu solidnej dawki rozrywki.

Grać można w różnych trybach, od „zwykłego" meczu 2×2 do gry w Horse (odmiana popularnej w Polsce gry w 21), a także w turniej (wybiera się tam kilku zawodników) oraz ćwiczenie rzutów osobistych.

Dostępne są wszystkie gwiazdy ligi NBA... z początku



MÓWKI

lat 90. Znacznie ciekawsza, niż przeciwko komputerowi, jest gra na dwóch graczy, przy połączeniu dwóch konsolek kabelkiem (oczywiście potrzebne są wtedy również dwie sztuki gry).

Gracze potrzebujący odrobiny wytchnienia od platformówek, dzięki All-Star Challenge będą mogli dobrze się zabawić.
Ocena: 76%

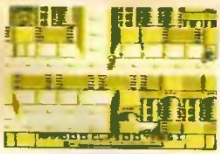
Alien 3

LJN 1992

„Chodzona przygodówka" pokazana od góry, na motywach popularnego filmu. Produkcja nieco podobna do staroświeckiej już Rambo 3, pamiętanej np. ze Spectruma. Szczerze mówiąc, Alien 3 wcale mnie nie zachwyciła.

Do jej plusów należy (częściowo) grafika, jest tam wiele digitalizowanych zdjęć aktorów występujących w filmie. Jednak ani to, ani duży teren do zwiedzenia nie przyciągają uwagi gracza na dłużej niż kilka minut.

Akcja jest zbyt powolna, dzieje się niewiele i Alien 3 szybko nuży. Poza wspomnianymi digitalizowanymi zdję-



ciami, grafika w grze prezentuje bardzo niski poziom. Symboliczne przedstawienie otoczenia, bardzo proste odwzorowanie postaci, a także nieskomplikowana oprawa dźwiękowa – to jej mizerny obraz. Gra Alien 3 hitem nie była, nie jest i już zdecydowanie nie będzie.
Ocena: 38%

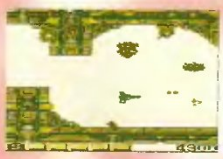
Nemesis

Konami 1991

Jest to chyba najpopularniejszy rodzaj gier. W każdym razie tak było kiedyś, na każdą chyba platformę sprzętową przypadało po kilkanaście podobnych tytułów. Strzelaniny kosmiczne z widokiem z boku, bo o nich tu mowa, wymarły wraz z wejściem do szerszego użytku grafiki trójwymiarowej, znacznie lepiej wykorzystującej dzisiejszy sprzęt.

Tymczasem warto sobie przypomnieć stare, dobre czasy, gdy godzinami stało się przy automatach i zagrywało w Defendera. Nemesis różni się trochę od niego, ale da się też zauważyć pewne analogie. Pojazd kosmiczny, którym kieruje gracz, pokazany jest z boku, zaś dokoła widać najbliższe otoczenie. Co robi gracz? Oczywiście, strzela do nadlatujących przeciwników, bombarduje obiekty naziemne itp.

Ma też okazję do zbierania rozmaitych dodatków, rozszerzających możliwości posiadanego uzbrojenia. Są to osłony, rakiety, laser itp. W sumie



gra się bardzo sympatycznie.
Ocena: 84%

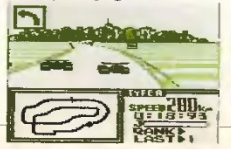
F-1 RACE

Nintendo 1997

Jedna z najnowszych gier na Game Boya, wykorzystujących możliwość łączenia dwu konsolek. Są to wyścigi samochodowe, zrealizowane w najpopularniejszej chyba konwencji – widok zza samochodu.

Sterowanie, po kilku minutach treningu, łatwo jest opanować, co jednak nie znaczy, że gra staje się prosta. Bardzo trudno dojechać do mety na pierwszym miejscu, bowiem przeciwnicy komputerowi do najsłabszych nie należą.

Grafika jest prosta, choć dość czytelna, zaś dźwięki irytujące. Grywalność jednak przednia, szczególnie przy grze w dwóch graczy. Zresztą chyba nigdy dobrej gry z opcją multiplayer nie przebije ta dla jednego gracza...







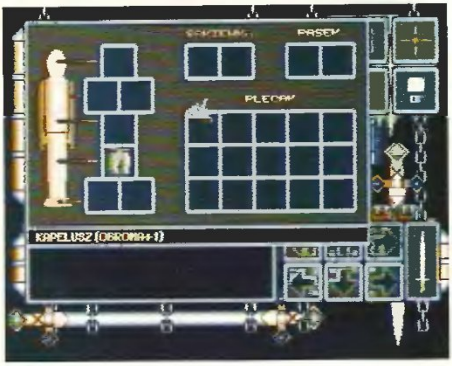
Dreenshar – Dzieło magów

Producenci gier role-playing nie rozpieszczają Amigowców. Na szczęście, również polscy autorzy zainteresowali się tą dziedziną i stworzyli bardzo interesującą grę, Dreenshar – Dzieło magów.

Legenda jest ciekawa. Ciemne Moce opanowują kolejne terytoria, nad którymi kontrolę sprawują magowie. Z ostatniego pogromu ocalał tylko jeden mag, jak się łatwo domyślić – bohater gry. Teraz on musi pokonać Ciemne Moce, władające coraz większymi obszarami.

Gra zaczyna się, rzecz jasna, od stworzenia własnej postaci. Należy określić przynależność rasową bohatera oraz jego zawód. Poza tym gracz może się dowiedzieć, jakie parametry mają wybrane przez niego cechy postaci i, oczywiście, skorygować swój wybór.

Podczas właściwej gry wszystko obsługuje się myszką. System ikonek w Dreenshar jest dość wygodny i po pewnym czasie wszystkie czynności wykonuje się właściwie automatycznie. Ekran podzielony jest na kilka okienek, szczegółowo opisanych w dołączonej instrukcji (jest ona bardzo dokładnie wykonana i informuje gracza o wszystkich podstawowych sprawach).



Nieco mniej ciekawie przedstawia się zestaw dostępnych lokacji. Po pewnym czasie ich wygląd zaczyna się powtarzać, co chwilami może być przyczyną pomyłek. Na szczęście, grafika jest na tyle bogata, że nie zdarza się to często.



Jak wygląda rozgrywka? Największą część ekranu zajmuje okno z widokiem akcji. Gracz porusza się po terenie na zasadach podobnych, jak np. w Dungeon Master, czyli skokowo, z obracaniem się co 90°. Nie jest to, co prawda, pomysł najświeższy – przydałby się w grach amigowych płynny przesuw ekranu (jak w grach doomopodobnych), lecz przypuszczam, że autorzy Dreenshara chcieli uczynić swą grę dostępną większej liczbie osób. Nie jest bowiem tajemnicą, że stara Amiga 500, czy nawet A1200 (w wersji podstawowej) nie „pociągną" bardziej rozbudowanej gry, wykorzystującej środowisko 3D.

Zwiedzając kolejne podziemia trafimy na miasto. Bohater gry może tam spotkać mieszkańców, często służących dobrą radą. I chociaż nie zawsze warto wierzyć ich słowom, zwykle bywają pomocni.

Jeśli RPG – to nie tylko chodzenie, ale również sporo strategii i taktyki. Faktycznie – te elementy rozgrywki są również w Dreenshare. Walka



odbywa się na kilku płaszczyznach. Gdy znajdziemy się blisko osoby, którą chcemy zaatakować, należy systematycznie wciskać ikonę walki. Jeżeli dobrze wyczujemy szybkość, z jaką należy to robić, a przeciwnik ma na tyle niskie charakterystyki, że jesteśmy w stanie go pokonać – wróg pada martwy, a my dostajemy punkty doświadczenia. Bywa też, że można zabrać uzbrojenie martwego wroga. Inna forma walki to magia – jej używanie jest szalenie uproszczone (w porównaniu z innymi RPG). Po prostu, jeżeli nasz bohater ma wystarczająco silną charakterystykę, aby rzucić czar (liczy się tu m.in. doświadczenie), wystarczy kliknąć na ikonkę i po wszystkim.

Duży nacisk położono również na sprawy związane z ekonomią. Jest to zrozumiałe, bo-



wiem żadna porządna gra role-playing nie może się obyć bez możliwości wyposażenia gracza w broń. Można, oczywiście, zdobywać oręż od zabitych wrogów, lecz znacznie wygodniejszym i bezpiecznym sposobem jego pozyskania są odwiedziny w miejskim sklepie. W grze można kupować i sprzedawać wszelkie towary (choć ta ostatnia czynność jest ograniczona wolną powierzchnią w sklepie).

Dreenshar działa na wszystkich Amigach z minimum 1 MB pamięci. Oczywiście, aby mieć choć odrobinę luksusu, lepiej zainstalować grę na twardym dysku (inaczej czeka nas przekładanie czterech dyskietek). Moim zdaniem, Dreenshar w pełni zasługuje na to, aby ją polecić graczom. To jedna z niewielu polskich gier, nie będących prostą strzelaniną czy platformówką.

YuYo

Dreenshar

Dystrybucja: L.K. Avalon

DREENSHAR
KRONIKI CZĘŚĆ PIERWSZA
DZIEŁO MAGÓW

L.K. Avalon 1997
RPG
Amiga
Grafika: 70%
Dźwięk: 60%
Ogółem: 74%

BattleCraft

Amigowych strategii jak na lekarstwo! Na szczęście, są ludzie, którzy myślą o wypełnieniu tej luki na rynku gier. Zapowiadana od dawna gra Foundation już we wrześniu pojawi się w sklepach, tymczasem możemy podziwiać kolejne wersje demonstracyjne gry BattleCraft.

Chociaż zwykle nie opisujemy demek, jednak obecna wersja BattleCraft jest na tyle zaawansowana, że można już o niej sporo powiedzieć. Gra dostępna będzie na rynku prawdopodobnie w październiku.

BattleCraft to nic innego, jak amigowy odpowiednik Warcrafta. Zapowiada się jednak, że nie będzie to jedynie podróbka tej znakomitej gry, lecz coś znacznie lepszego. W chwili obecnej jest już gotowy engine gry, część grafiki oraz edytor map (dzięki któremu BattleCraft już zdobył popularność; była to pierwsza zapowiedź gry wrzucona do sieci Aminet).





Obsługa gry jest bardzo wygodna i nie odstaje od dzisiejszych standardów. Wszystko kontrolujemy za pomocą odpowiednich ikonek: wydajemy rozkazy podległym jednostkom, stawiamy różnorakie budynki itp. Do dyspozycji mamy również wszelkie raporty na temat rozwoju sytuacji.

Zadziwiająco niskie są zapowiadane wymagania gry. Co prawda, wersja demo ma to do siebie, że pod tym względem może się sporo różnić od późniejszej pełnej wersji gry. Warto jednak zaznaczyć, że według autorów ich produkt



będzie wymagał zaledwie procesora 68000, 1 MB pamięci Chip i systemu w wersji przynajmniej 2.0. Są to naprawdę niskie wymagania i ciekaw jestem, jak twórcy BattleCrafta poradzą sobie z tym zadaniem. Oczywiście, są to wymagania minimalne – aby mieć choć odrobinę wygody podczas grania, potrzebny jest silniejszy sprzęt.

Pod względem oprawy graficznej gra jest pewnego rodzaju „podrasowaną" wersją Warcrafta. Można stawiać różnego rodzaju budynki oraz kilka typów jednostek wojskowych. Kieruje się nimi podobnie jak w pecetowym Warcrafcie, czyli za pomocą myszki.

Gdy tylko ukaże się pełna wersja BattleCrafta, możecie liczyć na jej obszerną recenzję w Gamblerze.

YuYo





Wacuś the Detective



Od dawna już polscy autorzy gier przejawiali zadziwiającą inwencję twórczą w zakresie wymyślania tytułów gier. Tym razem jednak zadziwili mnie kompletnie – jedynie stary Zenek Saper może pod tym względem dorównać recenzowanej grze.

Pozostałe elementy gry są już zdecydowanie mniej fascynujące. Pierwszy rzut oka na tylną ściankę pudełka i już znamy rodzaj gry: platformówka. Właściwie, było to aż dziwne, że przez dość długi czas polscy autorzy nie zasypywali nas swymi kolejnymi tworami z tej dziedziny.

Na szczęście Wacuś the Detective ma, w porównaniu ze swoimi konkurentami, kilka plusów. Należy do nich możliwość instalacji gry na twardym dysku (wciąż niewiele polskich gier ma taką opcję). Warto przy tym pamiętać, że do uruchomienia gry z HDD nie wystarczy standardowy (w Amigach 600) 1 MB Chip RAM.



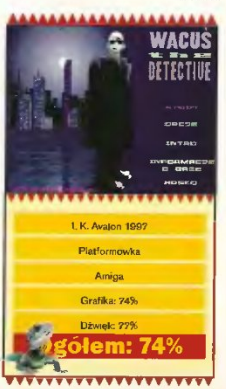


Cel gry jest bardzo standardowy – przebywając każdy z trzech istniejących światów, trzeba zebrać określoną liczbę monet. Jest to, rzecz jasna, utrudniane przez poruszających się dokoła przeciwników. Część przeszkód, wydawałoby się, blokujących przejście, np. niektóre ściany, prowadzi do innej planszy.

Poszczególne poziomy są, i to kolejna cecha wyróżniająca Wacusia spośród polskich produkcji, bardzo estetyczne i kolorowe. Szczególnie tła wyglądają bardzo przyzwoicie i nie rozpraszają w czasie gry. Jeżeli chodzi o występujące w Wacusiu postacie, to widać tu spore poczucie humoru grafika – wiele z nich jest naprawdę zabawnych. W grze szczególnie wyróżnia się ścieżka muzyczna, wspaniale skomponowana przez legendę amigowej sceny – Scorpika.

Wacuś the Detective jest zupełnie niezłą platformówką, zdecydowanie lepszą niż większość dotychczasowych produkcji krajowych.

YuYo



Wacuś the Detective

I.K. Avalon

BattleCruiser 3000AD

W grze BattleCruiser 3000AD gracz dowodzi krążownikiem GALCOM-u. Walczy o prawo, spokój i porządek...



Marzeniem wielu entuzjastów TIE Fightera czy Wing Commandera było latanie jakimś statkiem, który byłby większy od myśliwca... O takim symulatorze myślał również, i to znacznie wcześniej, Derek K. Smart – idea gry narodziła się w latach 1988–89. Droga od pomysłu do realizacji była jednak długa i wyboista. Zanim gra została ukończona przez Take 2, znalazła się wcześniej „na warsztacie" trzech firm, które zarzucały projekt w trakcie produkcji.

Dopiero niedawno ukazała się gra BattleCruiser 3000AD. Wreszcie możemy kierować statkiem kosmicznym z prawdziwego zdarzenia. Co prawda, nie jest to gwiezdny niszczyciel lorda Vadera czy Gwiazda Śmierci..., ale krążownik (a właściwie mały lotniskowiec, ponieważ na jego pokładzie znajdują się myśliwce przechwytujące, wahadłowce oraz pojazdy ATV – po 4 sztuki). To także nie byle co!

Scenariusz i reżyseria

W grze BattleCruiser 3000AD gracz dowodzi krążownikiem GALCOM-u – walcząc o „prawo, spokój i porządek"...

Gra składa się z 3 „części".

Niezbyt interesujący jest symulator myśliwca Xtreme Carnage. Lepiej skorzystać z innych gier zajmujących się tą tematyką...

Znacznie ciekawszy jest tryb Free Flight, niestety, coś tutaj nie jest w porządku. Śmiętnie włączymy się od jednego układu planetarnego do następnego, walcząc z każdym napotkanym „czerwonym". Możemy wymęczyć siebie i załogę do nieprzytomności, a nikt nie poklepie nas po ramieniu za zniszczenie „przeważających sił wroga", nie dostaniemy nawet jednego marnego punktu doświadczenia. Nie ma więc sensu zbyt długo trudzić się w ten sposób. Wystarczyłoby wprowadzenie niewielkich zmian, aby opcja ta stała się pełnowartościowym składnikiem gry... I rzeczywiście, autorzy gry zrobili to w patchu C5.

Najwięcej możliwości daje ACM, czyli Advanced Campaign Mode. Ten moduł scenariuszy charakteryzuje się zdrowym, klasycznym podejściem – dostajemy od GALCOM HQ kolejne zadania o coraz wyższym stopniu trudności. Za ich wykonanie otrzymujemy punkty doświadczenia, a wyniki mają wpływ na przebieg całej kampanii.

Jednak i ten produkt nie jest pełnowartościowy. Jak można przeczytać w instrukcji (strona 62): „Moduł ACM znajdujący się w grze powinien być traktowany jako ćwiczenie treningowe, aby zaznajomić się z głównymi systemami i procedurami, których będziesz potrzebował do przeżycia w świecie BC3000AD". Czyli dostajemy wersję wstępną gry i musimy czekać na dodatki, za które (prawdopodobnie) trzeba będzie jeszcze sporo zapłacić...

Najpoważniejszym problemem scenariuszy jest brak natłoku (niewątpliwie największym i jak dotąd niedoścignionym wzorem jest pod tym względem Wing Commander) i nie chodzi tylko o to, że nie ma wstawek wideo. BattleCruiser prezentuje jakby mechaniczne podejście do gry – rozkazy, misja, kolejne rozkazy... Brak jakiejś otoczki – odpraw, informacji o możliwościach poszczególnych członków załogi (nie zastąpią tego suche procenty określające stan fizyczny, zmęczenie czy AI)...

Świat

Na potrzeby gry stworzono nowy świat – 25 systemów gwiezdnych, 200 planet i księżyców.

Od czasu Elite czy Frontiera trudno pod tym względem zaimponować, ale nie jest najgorzej.

Wydaje się, że gra oferuje bardzo bogate możliwości, że Kosmos jest bardzo zróżnicowany – w niewielkim obszarze 13 cywilizacji, które toczą ze sobą wojny, tworzą sojusze...

Niestety, brak jakiegokolwiek zróżnicowania. Nie jest ważne, czy wylądujemy w stacji Obcych, czy w głównej bazie GALCOM-u – wszystko wygląda tak samo – te same ekrany, identyczne towary, podobne ceny... W rzeczywistości „świat wewnętrzny" gry jest bardzo ubogi.

Oprawa

Grafika – po tym, jak się widziało Wing Commandera IV czy The Darkening – nikogo już nie zachwyci. Intro jest po prostu beznadziejne... Reszta to solidna, ale nie rewelacyjna robota. Poważną wadą są rozbłyski, gdy wróg celnie strzela do naszego krążownika. Zmiany koloru i jasności tła (od czarnego do wściekłej czerwieni) nie wymagają, co prawda, wielkiego wysiłku i umiejętności od programistów, a wprowadzają ożywienie do monotonnej grafiki. Niestety, można się od tego szybko nabawić bólu głowy, a w skrajnym przypadku – zapalenia spojówek.

Oprawa dźwiękowa zrealizowana również na solidnym poziomie – tutaj także nie widać żadnych fajerwerków, mogłaby być nieco bardziej urozmaicona...

Przy okazji, wyjątkowo, warto wspomnieć o instrukcji do gry. Jest po prostu beznadziejna, chaotyczna, brak w niej wielu ważnych tematów (np. kwestii ulepszania naszego krążownika), a nawet wszystkich członków załogi obsługi. O pierwszej misji też pozostawia wiele do życzenia – prawdopodobieństwo zakończenia jej pełnym sukcesem przy stosowaniu się do rad autorów gry

Wróg nie czeka, aż go zniszczymy – w beznadziejnej dla siebie sytuacji salwuje się ucieczką.



wynosi jakieś 10–20%! [Wychodzi na to, że Cimetek powtórzył swój pamiętny wyczyn z Frontierem i wydał niedokończoną i poważnie „zapluskwioną" grę – Alx].

Załoga

Oficerowie zapewniają sprawniejsze funkcjonowanie naszego krążownika. Piloci myśliwców dają dodatkową osłonę, co jest szczególnie przydatne w walce z mniejszymi statkami wroga oraz w misjach obronnych. Inżynierowie systemu przeprowadzają wszelkie naprawy, wymiany uszkodzonych urządzeń... Inżynierowie lotu przygotowują do startu myśliwce, wahadłowce i ATV. Lekarze troszczą się o odzyskanie rannych członków załogi (do szybkiego leczenia dostępny jest oficer medyczny i medpak). Marines [illegible] bronią nas przed atakami tego typu. Czasami [illegible] przebywać również na statku lub więźniowie.

Duży wpływ na sprawność działania [illegible] załogi ma zm[illegible] [illegible]o załoga nie [illegible] cały czas trwać w gotowości bojowej. Trzeba czasami wysyłać ją na odpoczynek. Jednak w wypadku, gdy zanosi się na dłuższą walkę lepiej zwołać wszystkich na stanowiska (zostało to zmienione w C5). W przeciwnym razie wypoczywający bardzo szybko osiągną wysoki poziom zmęczenia... Czyżby frustracja spowodowana niemożliwością uczestniczenia w walce?! Warto pamiętać, że im wyższy poziom zmęczenia, tym wolniejsza regeneracja... Nie pomaga pobyt w szpitalu, ponieważ nie możemy podać żadnych leków.

Niestety, to kiepski pomysł, aby dowódca statku decydował kto i kiedy ma pełnić służbę. Poza sytuacjami wyjątkowymi, od takiej czarnej roboty powinien być oficer personalny. W efekcie musimy często grzebać w listach załogi i wybierać kolejno, kto ma trwać na stanowisku, a kto może odpoczywać. Drobna porada techniczna – zamiast klikać przy każdym nazwisku, warto przytrzymać lewy klawisz myszy i przeciągnąć po liście rozkazów...

BattleCruiser

Najważniejszym elementem naszego krążownika są (zasada tara jak symulacje kosmiczne) osłony... Na początku gry należy natychmiast zaopatrzyć się w najlepsze – Linear S/IV. W celu uzyskania funduszy na ten zakup warto sprzedać części zamienne (w miarę możliwości lepiej pozostawić przynajmniej po jednej). Kolejne udoskonalenia, o których warto pomyśleć to: pancerz (jest stosunkowo tani), reaktor, a na końcu silniki.

Inżynierowie systemu mogą (wykorzystując części zamienne) naprawiać uszkodzenia naszego statku oraz pojazdów znajdujących się na jego pokładzie. Mniejsze awarie warto usunąć w kosmosie, tak aby BC był w ciągłej gotowości bojowej. Poważniejsze remonty lepiej przeprowadzać na stacjach kosmicznych, ponieważ długie naprawy źle wpływają na poziom zmęczenia inżynierów. W głównej kwaterze GALCOM-u naprawy są bezpłatne.

Niestety, nie można mieć wszystkich części zapasowych. Nie jest to nawet kwestia finansów, tylko przestrzeni ładunkowej. Dlatego należy zgromadzić tylko najważniejsze, powtarzające się elementy. W wypadku BC najpotrzebniejsze są: Systems Repair Kit, Tools, Droids, Machinery, Computer Repair Kit. Rzadziej występują: Systems Interface, T/Computer Link, AI Interface, Microprocessors, Fusion Cells, Software, Worm/Laser Drive, W/Computer Link, N/Charger Unit, Int. Link Array, Reactor Repair Kit. Pozostałe pojawiają się tylko raz lub dwa razy, co nie znaczy, że nie będą nam potrzebne. Warto mieć zapasowe części do napraw myśliwców i wahadłowców. Ponieważ w module ACM nie ma misji, w których musimy wykorzystać pojazdy ATV, części zamienne do nich nie będą nam potrzebne.

Walka

Wreszcie, w odróżnieniu od innych symulatorów, wróg nie czeka, aż go zniszczymy, tylko w beznadziejnej dla siebie sytuacji stara się uciec. Nasz statek może przelecieć właściwie przez każdy system, narażając się na niezbyt groźne ostrzelanie... Zderzenia, podobnie jak w The Darkening, nie są niebezpieczne (choć, na szczęście, nie dochodzi tu do sytuacji aż tak paranoicznych jak w tamtej grze).

W czasie walki warto mieć aktywny podgląd celu (Target Camera).

Zawsze należy trzymać tarcze na maksimum – powoduje to większe zużycie plutonium, ale w rzeczywistości jest ono i tak śmiesznie niskie. Jeżeli poziom tarczy spada poniżej 1000, należy wyłączyć autopilota i włączyć dopalacze. Wtedy żaden wrogi statek nie będzie w stanie prowadzić do nas celnego ognia. Gdy poziom osłon tarczy wzrośnie, można ponownie włączyć się do walki.

Możemy sterować walką z pokładu krążownika lub wziąć bezpośredni udział w walce myśliwców (w wersji podstawowej powrót na pokład BC – [Alt] + [F10]; w patchu zostały zmienione klawisze, ich zestaw podany jest w pliku bckeys.txt – dlatego nie będę o nich wspominał). Wskazane są raczej działania decyzyjne, w końcu BC ma znacznie większe możliwości od Interceptora i od nas zależy, czy w pełni je wykorzystamy.

Nasz statek wyposażony jest w trzy automatyczne wieżyczki (można także sterować nimi ręcznie) oraz w broń główną umieszczoną na jego osi. Tę ostatnią można, a nawet trzeba, przekształcić w ruchomą wieżyczkę (w przeciwnym razie będziemy sterowali nie krążownikiem, ale bardzo przerośniętym myśliwcem) – statek stanie się wtedy jednostką znacznie bardziej efektywną i będzie większym zagrożeniem dla sił przeciwnika. W takim wypadku dobrze jest przekazać sterowanie w ręce oficera lotu bądź autopilota. Lepiej zmniejszyć wskaźnik ładowania broni głównej do 030 – prowadzimy wtedy szybszy ostrzał o mniejszej sile ognia (większe prawdopodobieństwo, że nasz cel zbyt późno rzuci się do ucieczki).

System maskujący nie jest zbyt efektywny – statek zostaje szybko wytropiony i jest atakowany, tak jakby system nie funkcjonował.

Każde zniszczenie statku przez pilota myśliwca podwyższa jego wskaźnik AI – dlatego należy często wysyłać nasze Interceptory na loty bojowe. Nigdy nie należy atakować myśliwcami ODS-ów ani stacji kosmicznych – to tylko strata ludzi i sprzętu. Jeżeli po zniszczeniu innych celów same rozpoczną atak, należy je jak najszybciej odwołać.

Zbieranie „szczątków" i handel

W grze występuje zdecydowany nadmiar towarów: plik TRADE.TXT ma 26 kB, a wydruk zajmuje około 8 stron, z czego jedna to objaśnienia, a reszta tabele (wymienione w nich przeciętne ceny odbiegają nieco od tego, co czeka nas w grze). Praktycznie uniemożliwia to kontrolowanie różnic cenowych między poszczególnymi stacjami kosmicznymi.

W efekcie pozostaje nam tylko zbieranie szczątków zniszczonych statków (Cargo Pod) i sprzedawanie ich zawartości bez względu na ceny. Można również skorzystać z robota wydobywczego, jednak to zebrane kontenery są naszym

Zebrane szczątki zniszczonych statków to nasze podstawowe źródło gotówki.





SVGA i VGA – porównanie

Identyczny widok w grafice SVGA i VGA. Oprawa graficzna BC3000 nie zachwyca nawet w SVGA, jednak autorzy gry dodali tryb VGA. Zrobili to prawdopodobnie tylko po to, aby nie spotkać się z zarzutami o nadmierne wymagania sprzętowe. Jak widać, tylko bardzo zdesperowani gracze mogą się zdecydować na skorzystanie z trybu niskiej rozdzielczości.

podstawowym źródłem gotówki. Znajdujemy na nich różne towary, surowce czy części zamienne, które można sprzedać lub wykorzystać do naprawy krążownika.

Kontenery należy zbierać za pomocą wahadłowców. Nie można stosować rozkazu Extract Cargo (cel będzie złapany w wiązkę przechwytującą, ale nie zostanie umieszczony w ładowni), tylko wybrać cel i rozkazy Current Target/Shuttles – np. SC-1 Collect.

Aby wystrzelić wahadłowiec, wystarczy na jego pokładzie umieścić jednego inżyniera lotu. Warto mieć przynajmniej dwa wahadłowce w ciągłej gotowości.

Zadania zbierania ładunku są niebezpieczne, ponieważ wahadłowiec nie jest uzbrojony, ma słaby pancerz i tarcze, które i tak musi wyłączyć w momencie przechwytywania kontenera. Czasami jednak zyski są bardzo wysokie –niekiedy przerastają kilkakrotnie cenę nowego wahadłowca, a nawet mogą wystarczyć na zakup wszystkich usprawnień potrzebnych dla naszego krążownika!

Warto „wejść" na chwilę do powracającego na BC wahadłowca, aby przyspieszyć lądowanie. Inaczej powrót na krążownik bywa bardzo ślamazarny i niekiedy teoretycznie bezpieczny statek jest w ostatnim momencie niszczony. Gdy zakupimy wszystkie udoskonalenia do naszego BC, pieniądze staną się problemem marginalnym.

Ciekawostką jest to, że można wylądować na wrogiej stacji kosmicznej (poprawiono to w patchu) – zreperować, kupić, sprzedać... Lepiej jednak lecieć do niej z włączonym systemem maskującym.

Misje

Bardzo ważne informacje daje ACM Status: Start (żółty) – ile czasu pozostało do chwili dotarcia w rejon patrolu, End (czerwony) – do końca danej misji, Next (zielony) – kiedy otrzymamy nowe rozkazy.

Szczególnie istotny jest termin kolejnej misji (koniec czasu zielonego). Na 3 minuty przed otrzymaniem nowych rozkazów warto wywołać pilotów oraz inżynierów lotu, którzy mają obsługiwać wahadłowce, na minutę – wszystkich oficerów, po rozpoczęciu misji – pozostałych członków załogi.

Czas zielony warto spędzić na „wczasach" w bezpiecznych systemach. Można poprosić o nową misję (Request Next Mission) – niestety, wiąże się to ze wzrostem zmęczenia załogi.

Możemy przyspieszyć upływ czasu 2, 4 i 8 razy. W rzeczywistości przy 8× zwiększa się zaledwie trzykrotnie. Nie jest to zbyt wiele, ale lepiej podczas „odpoczynku" posiedzieć przed monitorem 10 minut, a nie pół godziny. Szkoda, że nie ma automatycznego zwalniania upływu czasu w momencie pojawienia się wrogich, ewentualnie nowych jednostek.



Wnioski

Gra BattleCruiser 3000AD wykorzystuje bardzo ciekawy scenariusz. Niestety, jej wykonanie jest dalekie od perfekcji. Można



BattleCruiser 3000AD

Dystrybutor: Top-Empik-Multimedia



FS Policy opis produkcji gry i wiele dodatkowych informacji publikujemy w Tele, na str. 53. Patch C5 do gry umieszczony jest na płycie Gambler CD.

Podsumowanie

BattleCruiser 3000AD to gra bardzo kontrowersyjna. Jej ocena w dużym stopniu zależy od tego, czy grasz dla zabawy, nie dbając o poprawność zjawisk fizycznych, jakością grafiki czy innych jej aspektów, czy kierujesz się przede wszystkim zasadami. Wtedy zależnie od tego, czy pozwala się w symulatory, jakim jest ta gra, będziesz albo zachwycony albo rozczarowany.



BATTLECRUISER 3000 A.D.

Gameplay	ake 2 Interactive 1997
Symulacyjna	
PC CD-ROM	
Grafika: 62%	
Dźwięk: 61%	
Ogółem: 61%	

Pentium, DOS lub Windows95, VGA/SVGA (VESA), 80 MB lub 180 MB na dysku twardym, CD-ROM 2×, 8 MB RAM, mysz, wskazany joystick

Jacek Ilczuk



Stacja kosmiczna Galaxy (region Gamma 9, system Gamma) – „najtłustszy kąsek" w podstawowej wersji gry. Jej zniszczenie daje 250 tys. punktów doświadczenia!



Nasz BattleCruiser w całej okazałości (w tle robocza dziura).

słonecznej pogody
ciepłej wody
i konsoli dla ochłody

ARTE
01-019 Warszawa, ul. Nowolipki 14/37
od poniedziałku do piątku: 8:30-16:30
tel. (022) 634-1004, fax (022) 636-9335
skr.pocz. 35/z 05-200 Wołomin

JetFighter III



Do dzisiaj pamiętam, jak zagrywałem się w JetFightera II. Dlatego też na trzecią część tej gry czekałem z niecierpliwością. Wiedziałem, czego się spodziewać, dręczyło mnie tylko pytanie, czy formuła gry nie została zmieniona? Teraz spokojnie mogę odpowiedzieć, że gra się tak samo jak w „dwójkę". Jet Fighter III jest znacznie poprawiony i ma dużo bogatszą oprawę, ale sedno gry nie zmieniło się. I trzeba powiedzieć, że wychodzi to programowi na dobre. Choć jedna rzecz znacznie się pogorszyła...

Wiele już było gier, których kolejne części miały wszystko „ulepszone" i gra przez to wiele traciła. Może jestem ekstremistą, ale bardzo, ale to bardzo nie podoba mi się sposób rozwiązania kokpitu ani w EF2000 (w TFX, który był pierwszą częścią tej gry, rozwiązano to o niebo lepiej), ani podobny, zastosowany teraz przez Mission Studios w JF3. Podam tylko jeden powód: gracz w trakcie symulacji nie ma czasu na przeskakiwanie między pięcioma całoekranowymi wskaźnikami. Wszystko powinno być zmniejszone, aby mieściło się na monitorze jednocześnie, gdyż tylko wtedy ma się czas na odczytanie niezbędnych informacji.

Nieco na plus zmienił się system Menu, który z surowych tabelek przekształcił się w obraz prawdziwego lotniskowca. Oglądając krótkie filmiki poruszasz się po kolejnych pomieszczeniach Peacekeepera, począwszy od swojej kabiny, przez bibliotekę (gdzie można zajrzeć do encyklopedii i dowiedzieć się co to było to, co ostatnio spotkałeś w powietrzu i skopało Ci d...), centralę (OPS), pokój odpraw przed i po misji aż po hangar, gdzie uzbrajasz wybrany samolot. Filmiki są zabawne przez pierwsze pół godziny, potem na szczęście można je wyłączyć, co znacznie przyspiesza przemieszczanie się po okręcie.



Ale, ale... skończmy te luźne dywagacje na tematy okolojetfighterowe i skupmy się na samym symulatorze.

Fabuła

Jako pilot Organizacji Narodów Zjednoczonych na pokładzie UNS (United Nations Ship) Peacekeeper musisz stawić czoło wszystkim złym siłom dążącym do wojny i utrzymać pokój na ziemi. Na początku czeka Cię trening – nauczysz się startować, nawigować, lądować, a w końcu używać uzbrojenia – techniki walki opanujesz dopiero w akcji...

Pierwsze walki stoczysz ze sprzymierzonymi ze sobą siłami kubańskimi i narkotykowym kartelem z Cali. Operacja nosi kryptonim Huragan i ma na celu powstrzymanie działań władz kubańskich, które w narkotykach widzą ratunek dla swojej zbankrutowanej gospodarki.

Po załatwieniu tej sprawy udasz się do Ameryki Południowej, bronić Chile przed argentyńską agresją. Te misje są znacznie trudniejsze od tych z poprzedniej kampanii. A jest to dopiero początek Twojej przygody...

Tak upływa Twoja służba. Teraz przyjrzyjmy się narzędziom, jakie zostały oddane w Twoje ręce.



Samoloty

W grze można pilotować trzy samoloty – F/A-18 Hornet, F-14 Tomcat i najnowszy, tak nowy, że jeszcze nie istniejący, F-22N (naval) Lightning II.

Autorzy gry, podobnie jak w „dwójce", zastosowali dosyć prosty model lotu, choć samoloty różnią się prędkością i manewrowością, ale np. F/A-18 i F-22 zabierają dokładnie takie same zestawy uzbrojenia, co jest już skrajnym uproszczeniem – dla mnie znacznie obniżającym ocenę ogólną programu.

Start jest trywialny – piąty stopień dopalania i joystick do siebie. Tuż po wzbiciu się w powietrze chowamy podwozie i klapy. Aż do momentu podejścia do lądowania nie będą potrzebne.



Jeśli nie uda Ci się wylądować na lotniskowcu, czeka Cię kąpiel tuż przed dziobem płynącej góry stali...

Jesteś jednym z niewielu najlepszych... wybranych... Twoim zadaniem jest służba na pokładzie lotniskowca USN Peacekeeper na rzecz Organizacji Narodów Zjednoczonych i ogólnoświatowego pokoju.

Nawigacja – waypointy przerzucasz jednym klawiszem. Nic prostszego.

Po wypełnieniu celów misji można samodzielnie wylądować (rozwiązanie dla nadmiernie ambitnych i nawet im w końcu się znudzi) lub wybrać opcję auto–land.



Lądowanie na pasie startowym należy do najłatwiejszych, jakie znam. Prędkość przyziemienia około 200–220 węzłów (tuż nad ziemią można wyłączyć silniki). Pas jest tak długi, że można posadzić samolot nawet na połowie jego długości.

Lądowanie na lotniskowcu to zupełnie oddzielna historia. Trzeba podejść z godziny piątej lotniskowca, na wystawionych klapach, podwoziu i haku (najczęściej o nim właśnie zapomniałem) i lawirować ciągiem tak, aby prędkość była tylko nieco większa od prędkości przeciągnięcia. Można spaść na pokład nawet z dużą prędkością pionową, ale trzeba trafić na rufę, tam gdzie są liny hamujące. Jeśli się nie uda, czeka Cię kąpiel tuż przed dziobem płynącej góry stali o wdzięcznej nazwie Peacekeeper lub co najmniej jeszcze jedno podejście. Wbrew pozorom (i wbrew pozostałym elementom gry, które są stosunkowo proste), lądowanie na okręcie wymaga długiego treningu i sporych umiejętności.

Wróćmy teraz do sprawy kokpitu, który – moim zdaniem – został spartaczony. Twórcy wyraźnie wzorowali się tutaj na EF2000. Cztery ekrany (trzy monitory i HUD) to co prawda mniej niż w EF2000, ale i tak za dużo. Na szczęście można polegać tylko na Hudzie i swobodnie grać. Wobec tego nasuwa się pytanie, po jaką cholerę robić kokpit, który jest nieprzydatny? Sztuka dla sztuki?!





Realizm

w tej grze to zadziwiająca mieszanina elementów realnych i uproszczonych. Z jednej strony – uproszczony model lotu, konieczność korzystania z gotowych wariantów uzbrojenia, słaba inteligencja komputerowych pilotów oraz łatwość uniknięcia wrogich pocisków. Z drugiej, wiernie oddane otoczenie – teren opracowano podobnie jak w EF2000 (wszystko pokryte jest fotorealistycznymi teksturami, a producenci chwalą się specjalnym engine'em graficznym TEXTUREAL ENHANCED) – i stosunkowo dobrze odwzorowane pole walki, na którym wszystkie wrogie siły współpracują ze sobą; niezwykle trudno przetrzymać bez uszkodzeń zmasowane ataki MiG-ów i SAM-ów jednocześnie. A jedna celna rakieta powoduje konieczność przesiadki z samolotu na spadochron... Do tego wszystkiego jeszcze ogień artylerii plot. na małych wysokościach.

Uproszczono maksymalnie komunikację ze skrzydłowym – zna on tylko trzy komendy: „Hold your position" (czyli „Leć w szyku!"), „Za mną" i „Atakuj wskazany cel".

Wszystko to razem daje jednak zadziwiająco wysoką grywalność – podobnie zresztą było w JF2. Pod tym względem JF3 jest dobrym kontynuatorem. A przy tym sprawdza się hasło z okładki – „Najłatwiejszy w obsłudze symulator lotniczy".

Walka

Początkowe misje sugerują, że przeżyć w tej grze jest niezwykle łatwo – i rzeczywiście. Gdy Twój samolot zostaje zniszczony, katapultujesz się, opadasz na ziemię, po czym pojawia się komunikat, że helikopter ratowniczy jest w drodze... Natomiast nie dać się zestrzelić to zupełnie inna historia. Początkowe misje są trywialne, ale potem – nie wiadomo dlaczego – zarówno wrogie MiG-i, jak i SAM-y nagle zaczynają strzelać wyjątkowo celnie.

Bardzo często (zanim zacząłem śledzić radar) zdarzało się, że w pogoni za jakimś MiG-iem nie zauważyłem SAM-a i dalej podróżowałem na spadochronie. Dlatego oczy trzeba mieć utkwione w wyświetlanym na Hudzie obrazie radarowym. W innych grach o zbliżającej się rakiecie informuje głośny i uciążliwy alarm rakietowy, który wymusza reakcję, natomiast tutaj, a jakże, jest informacja – komunikat na dole ekranu. Tylko kto ma czas na to patrzeć?!

Jeśli chodzi o uniknięcie wymierzonej rakiety, to pomogą tu standardowe uniki (patrz jeden z pierwszych odcinków Club Simulator) połączone z wystrzeliwaniem flar lub chaffów.

Jedynym i ostatecznym ratunkiem przed ogniem artylerii przeciwlotniczej jest prędkość w połączeniu z wysokością. Im szybciej i wyżej, tym lepiej. Ale na dużej wysokości czyhają SAM-y...

Walka powietrzna nie jest specjalnie trudna, choć trzeba uważać na rakiety odpalane w ostatniej chwili w atakach czołowych przez komputer. Gdy dojdzie już do walki manewrowej, polecam F-22N. Nie ma on równego sobie przeciwnika po drugiej stronie frontu: jest szybszy, zwrotniejszy i lepiej uzbrojony... A przeciwnik nie jest specjalnie mądry, kudy mu do sztucznej inteligencji z Top Guna.

Rakiety trzeba oszczędzać, nie wolno odpalać po cztery do jednego celu. Najlepiej poczekać, aż cel znajdzie się w zasięgu i ognia! A oszczędzać trzeba dlatego, że działko w tej grze to pomyłka – to ostatnie działko













Skrzydłowy zna tylko trzy komendy: „Leć w szyku!", „Za mną" i „Atakuj wskazany cel".

ratunku, a nie broń, na której można polegać (oczywiście, zawsze można sobie włączyć Easy Aiming, ale to pozostawiam amatorom strzelanek).

Ataki na cele naziemne też są stosunkowo proste. Z 10–15 kilometrów walimy Maverickami, ale tylko do słabszych celów. Wielkie fabryki, hangary czy bunkry należy traktować zwykłymi bombami, które zrzucamy korzystając z celownika CCIP. Kiedy kółko oznaczające miejsce upadku bomby znajdzie się tuż przed celem, należy zrzucić trzy bomby: jedną tuż przed celem, drugą wycelowaną dokładnie w środek i trzecią tuż za celem. Któraś na pewno trafi i zakończy sprawę. Gwarancja stuprocentowa. Jeśli natomiast będziesz chciał uderzyć „chirurgicznie" jedną „pigułą", może się zdarzyć, że mimo superdokładnego celowania bomba nie trafi...

Oprawa graficzno-dźwiękowa i nie tylko

Jak już wspomniałem, programiści zastosowali specjalny engine graficzny do przedstawienia świata gry i trzeba przyznać, że spełnia on swoją rolę. Czołówką jest na tym polu F-22 Lightning II firmy Nova Logic, ale drugą pozycję zajmują jetFighter III i EF2000. W czasach, gdy wszelkie parametry gier (a zwłaszcza symulacyjnych) są mocno wyśrubowane, dla tak małej firmy jak Mission Studios jest to sukces nie lada. Zresztą, popatrzcie sobie na obrazki. Program działa w rozdzielczościach 320×200 (płynnie na najszybszych 486), 640×350, 640×400 i 640×480. Wszystko jest teksturowane, cieniowane, z możliwymi znanymi bajerami np. wirtualny kokpit.

Dźwięk, niestety, nie nadąża za grafiką. Co prawda, światem stworzonym w grze dają sporą grywalność, a to pozwala mi polecać tę grę jako dobrą. Powinien w niej spróbować swych sił każdy symulant (szczególnie mniej doświadczeni mogą się tu czegoś w miarę bezstresowo nauczyć).

Wiktor Kozłowski









Podsumowanko

JetFighter III to solidna pozycja z gatunku cywilnych symulatorów, za to gwarantujących dobrą zabawę. To produkt dla miłośników Falcona 3.0, a dla tych, którzy nie lubią się w grach przesyłać jak konstruktorzy grzebiący JF3 z robotą grafiką, dźwiękami i fabułą (choć ostatnie jest wcale nie tak odmienne – w grze F-22 Lightning 2 z Nova Logic również zdajemy się do czynienia z sitem, GNZ jest nieskomplikowana do wieszania się symulatorów. Na pewno przyjemnie wieje, również dzięki obsłudze, jaką sobie JF3 nawet dobrej programisty, czy robotę, ku chwale tych, którzy lubią w kanciorem zaznaczyć.

sugestywne wycie silnika i odgłosy przelatujących samolotów (gdy znajdujesz się nad lotniskowcem) są na dobrym poziomie, ale odpalenia rakiet, trzask działka i eksplozje są przeciętne, a słabej jakości komunikaty i kiepska muzyka nawet poniżej przeciętnej. Niestety.

Za to oba elementy w połączeniu z prostotą obsługi i

Wymagania sprzętowe

486DX2/66 MHz (zalecany Pentium 100 lub szybszy), 8 MB RAM dla Win95, 20 MB wolnego miejsca na dysku, karta dźwiękowa

JetFighter III

Dystrybucja: Mirage Software



WYDAWNICTWO
LUPUS

60 Bajtów - magazyn komputerowy
Wydawnictwa Lupus i Radia WaWa.
W każdą niedzielę godzina 17.00.
Prowadzi Jacek Piekara.

RADIO
WAWa 69.8 & 89.8 FM
CLASSIC ROCK

UWAGA!!! POSIADACZE KOMPUTERÓW

ATARI lub C64

Wasze wspaniałe maszynki nie muszą być martwe!!!
Mamy w ofercie ponad 70 wspaniałych gier na ATARI XL/XE
i około 200 tytułów na C64!

NAPISZCIE PO BEZPŁATNY KATALOG!

Na zamówieniu należy koniecznie zaznaczyć rodzaj komputera!

Prosimy o przysyłanie zaadresowanych do siebie kopert za znaczkiem. Skraca to znacznie procedurę i czas dostarczenia katalogu

LK AVALON

LK Avalon
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

PRODUCENT GIER KOMPUTEROWYCH
TopWare®

ul. 1 Maja 18a, 43-300 Bielsko-Biała
tel. (033) 150 851, 123 001

Zatrudni:
- programistów C++,
- scenarzystów gier komputerowych,
- testerów gier komputerowych i programów narzędziowych.

Możliwość mieszkania na miejscu

PlayStation

646,-

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

- GRY
- AKCESORIA

- SEGA SATURN
- NINTENDO 64

- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

- WYSYŁKOWA WYPOŻYCZALNIA GIER

Przykładowe ceny gier:

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

AGTEC

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



Nie jest ważne, co wywołuje chorobę, ale co ją usuwa.

Celsus

THEME HOSPITAL

Kolega Celsus raczył był nie doceniać zależności przyczynowo-skutkowych między chorobą a lekiem. Najprawdopodobniej nie był pierwszym – i z całą pewnością nie ostatnim – mającym tak nieortodoksyjny pogląd na medycynę. Ostatnimi bowiem są autorzy Theme Hospital, gry strategicznej traktującej wyłącznie o leczeniu i zarabianiu na tym kroci.

Rozruch

Otwierając szpital musisz być świadom, że konkurencja nie śpi. Nie śpi, ale jest ospała, zaczyna bowiem kilka dni po Tobie. Dlatego pierwszą rzeczą, jaką powinieneś zrobić, jest zredukowanie prędkości gry do wartości SLOWEST. Zabezpiecza to Twoje zwoje mózgowe przed przegrzaniem i pozwala przygotować szpital na tyle szybko, aby zdążyć otworzyć go przed konkurencją. Jeśli mimo to uważasz, że masz zbyt mało czasu, niektóre operacje możesz wykonywać spauzowawszy grę (np. przegląd kandydatów na pracowników).

Skorzystawszy z względności czasu (praktyki), możesz przystąpić do wypełniania nagich pomieszczeń szpitala treścią. Na początku wypada kupić jedno biurko dla recepcjonistki i zatrudnić samą recepcjonistkę (na wyższych poziomach, od ok. 6, należy pomyśleć o 2 recepcjonistkach; jeśli nie zdecydujemy się od razu, możemy mieć potem trudności z umieszczeniem drugiego biurka ze względu na monstrualny tłok panujący zazwyczaj w okolicach recepcji).

W pobliżu recepcji powinny pojawić się co najmniej 2 gabinety GP's Office. Przechodzą przez nie wszyscy pacjenci naszego szpitala, więc warto zadbać, aby nie stały się „wąskim gardłem". Na wyższych poziomach potrzebnych jest czasem nawet 5 takich gabinetów, ale nie musimy wszystkich umieszczać przy wejściu. Szkoda na to cennego miejsca.

Kolejnym krokiem jest zbudowanie Research Center i ustawienie: Cure Equipment – 40%, Diagnosis Equipment – 30%, reszta – po 10%. Pozwoli to w miarę szybko stawić czoło wszystkim chorobom wymagającym leczenia w specjalistycznych klinikach, a także trafnie diagnozować duży odsetek pacjentów. Po wynalezieniu całego sprzętu trzeba pamiętać o przeniesieniu środków na inne badania, aby ich nie zmarnować.

Research Center powinien być umiejscowiony daleko od wejścia głównego, bowiem jego pracownicy – poza pojedynczymi przypadkami – nie mają kontaktu z pacjentami (ta uwaga dotyczy także Training Room). Aby ograniczyć przerwy w pracy, warto postawić w pobliżu Staff Room. Projektując Research Center, należy pamiętać o wstawieniu tam kilku biurek i pozostawieniu miejsca na sprzęt, który zostanie wynaleziony w trakcie pracy szpitala: komputery i analizator atomowy.

Mając podstawowe pomieszczenia, przystępujemy do kompleksowego zagospodarowania budynków i wydzielamy wszystkie dostępne rodzaje gabinetów. Jeśli na pierwszych poziomach zabraknie Ci pieniędzy na wyposażenie gabinetów lub zakup kolejnych budynków, nie powinieneś się wahać przed podjęciem pożyczki. Może nie bierz od razu całej sumy, jaką pozwala pobrać bank, ale jednak. Nawet poważnie zadłużony szpital musi w końcu zacząć przynosić dochody, więc prędzej czy później stać Cię będzie na spłacenie kredytu. Na wyższych poziomach sprawa nie jest już tak prosta. Potrzebujemy więcej przestrzeni życiowej niż na początku gry, ale lichwiarskie odsetki skutecznie powstrzymują przed wykorzystywaniem całego kredytu.

Obrazu całości dopełniają ławki i automaty z napojami wystawione na korytarzach (czysty interes – zwraca się, gdy skorzysta z nich 20 pacjentów). Ławki stawiamy w jak największej liczbie, zostawiając miejsce na grzejniki oraz automaty z napojami – te umieszczamy w ruchliwych miejscach: przy wejściach do gabinetów (najlepsze są GP's Office), wąskich łącznikach, wyjściach z budynków. Muszą być rozstawione dość gęsto, a do tego w ich pobliżu powinny znaleźć się kaloryfery potęgujące u pacjentów pragnienie.

Mając pełne wyposażenie szpitala, należy pomyśleć o personelu. Tradycyjnie, istnieją dwie szkoły: pierwsza mówi, że należy powiększać personel wraz ze wzrostem liczby pacjentów, co ogranicza wydatki ponoszone na pensje (np. na początku każdej misji jedna pielęgniarka z powodzeniem obsługuje Ward, Fracture Clinic i Pharmacy). Takie zdroworozsądkowe podejście do zagadnienia ma jednak dość poważną wadę: nie zawsze potrzebny nam personel jest dostępny na rynku pracy. Odkąd zatrudniłem tylko jednego chirurga (na sali operacyjnej potrzeba dwóch) i przez okrągły rok męczyłem się szukając następnego, stałem się zdeklarowanym zwolennikiem szkoły drugiej. Sens jej działania oddaje hasło: bierz, co popadnie. W pierwszym dniu każdego miesiąca należy wybrać się na łowy i łapać wszystkich dobrych woźnych (zazwyczaj powyżej 75 USD) oraz dobrych i dobrze zapowiadających się lekarzy (od 90 USD za juniorów bez specjalizacji). Pielęgniarki potrzebne są w ilościach śladowych, więc o nich nie wspominam. Taka polityka pożera pieniądze, ale nie skazuje naszego szpitala na wegetację, brud i kolejki do gabinetów, co niechybnie spotkałoby nas, gdybyśmy nie byli tak zapobiegliwi.



Umierający pacjenci często wolą skończyć życie w WC niż poddać się zabiegowi.

Teraz pozostaje skorzystać z chwili ciszy (pacjenci nigdy nie są tak źle wychowani, aby szturmować szpital zaraz po otwarciu) i przeprowadzić szkolenia w sali wykładowej (Training Room).

Pomieszczenia

Jeżeli już zaczynamy budować gabinety, to z rozmachem. Przestronne gabinety, dużo otworów okiennych i bogate wyposażenie sprawią, że personel będzie pracował wydajniej. Przy wyposażeniu warto wspomnieć, że opłaca się kupować szafy z książkami czy szkielety (np. w gabinecie psychiatrycznym, sali wykładowej), natomiast stanowczo należy unikać kwiatów. Wymagają ciągłej pielęgnacji i



odciągają woźnych od sprzątania i naprawy maszyn. Kwiaty można postawić na korytarzu i to dopiero wtedy, gdy pacjenci będą wyglądali na niezadowolonych. To powinno poprawić im humor.

Nie mniej ważne jest wyposażenie pokoju socjalnego, w którym personel szpitala spędza wolne chwile – nie dotyczy to recepcjonistek, które nigdy się nie męczą. Wstawienie bilardu, telewizora i automatów do gry znacznie przyspiesza regenerację psychofizyczną personelu.

Meblując gabinety, należy pamiętać o tym, aby pacjent nie musiał przebyć trasy chodu na 50 km zanim spocznie na leżance, krześle czy podejdzie do aparatu leczącego jego schorzenie. W miarę możliwości, urządzenia te powinny znajdować się naprzeciw drzwi. Oszczędzi to trochę czasu, jakże cennego w razie konieczności obsłużenia ofiar wypadku.

Istotne jest także rozsądne umieszczenie źródeł ciepła. W mniejszych pokojach (np. GP's Office, Pharmacy, poszczególne kliniki) należy montować najwyżej jeden grzejnik. Inaczej lekarze i pielęgniarki zamiast myśleć o pracy, będą się zastanawiać, kiedy wyparują. Grzejniki ustawiaj na korytarzach. Nie musisz przy tym oszczędzać – za ciepło możesz płacić tylko 10% jego wartości. Wystarczy w ostatnim dniu miesiąca zakręcić kurki w kaloryferach, a pierwszego dnia następnego miesiąca rozkręcić je do maksimum. Temperatura nieco się obniży, ale zapłacimy tylko za poziom zużycia ciepła z ostatniego dnia miesiąca. W ten sposób oszczędza się od 25 tys. do 60 tys. USD rocznie.

Jeżeli nie udało nam się zagospodarować całego nowo kupionego pomieszczenia, nie używaną część należy ogrodzić ławkami, aby pacjenci tam nie śmiecili, a woźni nie chodzili bez sensu (jeszcze żądają za to podwyżek!), zamiast robić to, co do nich należy. W wyłączonej części budynku nie można jednak nic budować.

Na ostatnich poziomach (szczególnie w Croaking) należy ostrożniej niż zwykle planować rozmieszczenie gabinetów, bowiem wszystkie budynki są małe i wąskie. A likwidacja gabinetu nie pokrywa kosztów jego budowy.

Personel

Po obsadzeniu wszystkich stanowisk w ciągu kilku pierwszych miesięcy (ze szczególnym uwzględnieniem lekarzy ze stopniem Consultant i specjalnościami: chirurgia, psychiatria i praca badawcza), należy zatroszczyć się o przyszłość szpitala, czyli o młode kadry.

Są nadzwyczaj tanie i nie mniej tępe (młody chirurg podczas operacji tnie nie lancetem, ale łyżką i to do butów; w dodatku wszystko robi bardzo powoli). Miejscem edukacji jest sala wykładowa. Po długich zajęciach z ekspertem z danej dziedziny wiedzy medycznej młode kadry wychodzą z niej jako konsultanci, zarabiający jak praktykanci. Oczywiście, dla starych konsultantów nie ma już miejsca w szpitalu. Kto chciałby płacić 300 USD, gdy to samo może mieć za niecałe 100.

Kształcenie młodzieży jest tym ważniejsze, że w dalszych misjach (po kilku miesiącach od ich rozpoczęcia) na rynku pracy pojawiają się tylko młodzi i niedoświadczeni lekarze.

Rotacja kadr odbywa się na stanowiskach woźnych, pielęgniarek i recepcjonistek. Tutaj jednak łatwiej o porównania, ponieważ te grupy zawodowe nie zmieniają poziomu wykształcenia (nie uczestniczą w szkoleniach), za to często (zwłaszcza woźni) życzą sobie podwyżek. Wystarczy więc porównać pobory, umiejętności i można zredukować personel do jednostek kompetentnych, zżytych z zespołem i pracujących bardziej dla idei niż dla pieniędzy [skąd my to znamy? – Alx].

Kiedy już się zbierze zgrany zespół, nie należy go przemęczać. Po przekroczeniu progu zmęczenia lekarz dostaje choroby umysłowej i jego dojście do siebie wielokrotnie się wydłuża. Rozsądny poziom zmęczenia to 60%, ustawiany na początku scenariusza. Do zmiany tej wartości może nas zmusić tylko fatalna sytuacja kadrowa.

Utrzymanie urządzeń

W Theme Hospital niektóre urządzenia wymagają od czasu do czasu ingerencji woźnych, bo ich stan techniczny w zetknięciu z pacjentami pogarsza się. Każde urządzenie ma pewną liczbę punktów odporności, zmniejszającą się po użyciu go przez pacjenta.

Teoretycznie mechanicy zaczynają wyrażać zainteresowanie naprawą maszyny, gdy jej odporność osiągnie poziom 5–6 (poziom krytyczny zaczyna się od 4). Lepiej jednak posłać po nich nieco wcześniej. Zanim zastanowią się, czy warto wziąć się do roboty, zanim dojdą... Cóż, prawdziwi fachowcy.

Szczególnie należy się spieszyć z naprawą, gdy nadchodzi trzęsienie ziemi zapowiadane lekkim wstrząsem. Wtedy na gwałt trzeba naprawiać zepsute czy nawet tylko nadpsute urządzenia. Trzęsienie ziemi powoduje bowiem spadek odporności o około 6 punktów, co w przypadku mniej wytrzymałych maszyn kończy się efektownym wybuchem. Utrata maszyny jest tu najmniejszym problemem, choć ponowne umieszczenie jej w szpitalu przecież kosztuje (zazwyczaj te najdroższe są dość kruche). Największy kłopot to wyłączenie do końca misji gabinetu, w którym stało urządze-



nie (nie możemy nic z nim literalnie zrobić) i utrata kilkudziesięciu punktów reputacji, często niezbędnych do ukończenia etapu.

Warto samemu odbywać regularne inspekcje. Przy małej liczbie pacjentów wystarczy robić przegląd urządzeń co pół roku lub nawet rzadziej. Gdy przez szpital przewijają się setki i tysiące pacjentów, przegląd należy powtarzać co 2–3 miesiące. W wypadku wykrycia szczególnego zagrożenia możemy wymienić sprzęt nawet wtedy, gdy wykonywany jest na nim zabieg.



Mając w szpitalu epidemię warto ją przenieść do konkurencji, wysyłając tam zarażonego pacjenta.

Theme Hospital

Dystrybucja: IPS CG

Wypadki i epidemie

Od czasu do czasu ma miejsce wydarzenie wymagające natychmiastowej akcji. I wypadki, i epidemie pozwalają nieźle zarobić. Różnica między nimi polega na tym, że na wypadku możemy zarobić, a na epidemii musimy, bo jak nie, to ktoś zarobi na nas.

Szybkość niesienia pomocy w wypadkach zależy od kompetencji lekarzy i odległości dzielącej lądowisko helikoptera od gabinetów zabiegowych. Zwłaszcza w pierwszych misjach można wpłynąć na ten drugi parametr, budując gabinety tuż przy lądowisku (w dalszych misjach właściwie staje się to niemożliwe).

Ważna jest także przepustowość gabinetów. Przy średnich parametrach wynosi ona:

- 6–8 pacjentów w Pharmacy i klinikach,
- 6 pacjentów u psychiatry,

Całe misji



Misja 1: Toxicity

- Osiągnij i utrzymaj reputację 300.
- Uzbieraj na koncie 10 tys. USD.
- Podejmij leczenie 40% pacjentów.
- Wylecz 10 pacjentów.
- Wybuduj szpital o wartości 55 tys. USD.



Misja 2: Sleepy Hollow

- Osiągnij i utrzymaj reputację 300.
- Uzbieraj na koncie 10 tys. USD.
- Podejmij leczenie 40% pacjentów.
- Wylecz 40 pacjentów.
- Wybuduj szpital o wartości 60 tys. USD.



Misja 3: Largechester

- Uzbieraj na koncie 20 tys. USD.
- Wylecz 60 pacjentów.
- Wybuduj szpital o wartości 80 tys. USD.



Misja 4: Frimpton-On-Sea

- Osiągnij i utrzymaj reputację 500.
- Uzbieraj na koncie 50 tys. USD.
- Wybuduj szpital o wartości 100 tys. USD.



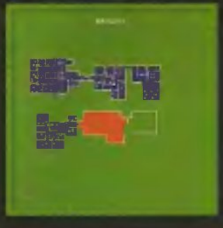
Misja 6: Festering-On-The-World

- Uzbieraj na koncie 150 tys. USD.
- Podejmij leczenie 60% pacjentow.
- Wylecz 300 pacjentów.
- Wybuduj szpital o wartosci 140 tys. USD.



Misja 7: Greenpool

- Osiągnij i utrzymaj reputację 600.
- Uzbieraj na koncie 200 tys. USD.
- Wylecz 350 pacjentów.
- Wybuduj szpital o wartości 160 tys. USD.



Misja 8: Manquay

- Uzbieraj na koncie 300 tys. USD.
- Podejmij leczenie 55% pacjentów.
- Wylecz 400 pacjentów.
- Wybuduj szpital o wartości 180 tys. USD.



Misja 9: Eastville

- Uzbieraj na koncie 400 tys. USD.
- Podejmij leczenie 60% pacjentów.
- Wylecz 500 pacjentów.
- Wybuduj szpital o wartości 200 tys. USD.

Kształć lekarzy, a gdy ich już wykształcisz, wyrzucaj tych, co kształcili.

– 4 pacjentów na sali operacyjnej.

Jeśli liczba chorych przekracza nasze możliwości, powinniśmy albo dobudować jeszcze jeden gabinet zabiegowy, albo zrezygnować z niesienia pomocy. W końcu premia 10 tys. USD za niezabicie żadnego pacjenta w ciągu roku też się przyda.

Z epidemiami sprawa wygląda gorzej. Potrafią błyskawicznie się rozprzestrzenić, a niestłumienie epidemii oznacza karę finansową. W początkowych misjach stanowią dobry sposób zarabiania pieniędzy na odszkodowaniach. Potem, gdy nasz szpital jest coraz większy, praktycznie nie mamy szans na leczenie – nawet, jeśli po ogłoszeniu epidemii przełączymy grę na prędkość 1 i zaczniemy przeszukiwać szpital.

Jedynym sposobem, niezbyt eleganckim, za to skutecznym, jest zapisanie gry tuż przed epidemią, a później przyjrzenie się, jaka epidemia nas czeka. Teraz należy ponownie wgrać stan gry i wyrzucić wszystkich pacjentów cierpiących na chorobę wywołującą epidemię. Ponieważ rodzaj epidemii zapisany jest w scenariuszu misji, choroba wywołująca ją nie zmieni się. Nie mając żadnego pacjenta cierpiącego na nią, zainkasujemy odszkodowanie za niesłuszne podejrzewanie nas o epidemię.

Można też próbować odsyłać chorych do innych szpitali, ale ma to sens w multiplayer mode, którego w tej wersji nie ma (mimo że miał być).



Misja 11: Croaking

- Osiągnij i utrzymaj reputację 700.
- Uzbieraj na koncie 500 tys. USD.
- Podejmij leczenie 70% pacjentów.
- Wylecz 600 ludzi.
- Wybuduj szpital o wartości 240 tys. USD.

Misja 12: Battenburg

- Osiągnij i utrzymaj reputację 80[illegible]
- Uzbieraj na koncie 750 tys. USD.
- Podejmij leczenie 70% pacjent[illegible]
- Wylecz 750 pacjentów.
- Wybuduj szpital o wartości 260 tys. USD.

Misja 5: Simpleton

- Osiągnij i utrzymaj reputację [illegible]
- Uzbieraj na koncie 50 tys. USD.
- Podejmij leczenie 45% pa[illegible]
- Wylecz 200 pacjentów.
- Wybuduj szpital o wartości 120 tys. USD.

Misja 10: Eggsenhan[illegible]

- Osiągnij i utrzyma[illegible] reputację 650.
- Uzbieraj na k[illegible] 500 tys. USD.
- Podejmij lec[illegible] 5% pacjentów.
- Wylecz 500 [illegible]acjentów.
- Wybuduj [illegible] wartości 220 tys. USD.

Szczury

Gryzonie pełnią w grze rolę elementu czysto zręcznościowego. Zachowanie względem nich może być dwojakiego rodzaju: albo lekceważymy ich obecność, licząc się z częstszymi epidemiami w szpitalu (to z kolei odbije się na reputacji), albo wybieramy drogę sławy i tępimy je bezlitośnie, mając nadzieję na wyróżnienie pieniężne na koniec roku i przejście do jednego z dwóch tajnych poziomów po skończeniu misji.

Do etapów specjalnych, polegających tylko i wyłącznie na strzelaniu do szczurów z 4 rodzajów broni, awansuje się poprzez wyeliminowanie określonego odsetka szczurów podczas misji lub zabicie wymaganej ich liczby w ciągu roku.

Oprócz punktów i dynamicznej rozgrywki etapy specjalne nie dają niczego dodatkowego.

O Theme Hospital można pisać długo. Ma tyle dobrych, śmiesznych pomysłów, tyle jeszcze śmieszniejszych błędów... Myślę jednak, że to co najważniejsze dla gracza znalazło się w tym tekście.

Sir Haszak

PS Chciałbym podziękować za współpracę Jamesowi Whalleyowi, twórcy najlepszej strony internetowej o TH (http://web.ukonline.co.uk/James.Whalley/theme).



Electronic Arts/Bullfrog 1997

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 80%

Dźwięk: 80%

Ogółem: 87%

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

KRUSH, KILL

Krush, Kill'N'Destroy

Dystrybucja: IPS CG

Kiedy zaczynają ze sobą rywalizować dwie wielkie firmy, klient może się spodziewać tylko dobrych rzeczy. Może liczyć, że obie będą o niego zabiegały na wszelkie sposoby. Electronic Arts pozazdrościł sławy rynkowemu konkurentowi, czyli firmie Virgin, i postanowił wydać mu wojnę na polu, na którym Virgin czuje się jak ryba w wodzie – strategii czasu realnego. Uprzedzając fakty od razu mogę powiedzieć, że – moim zdaniem – EA z bitwy tej wraca raczej na tarczy niż z tarczą. Co nie oznacza, że KKND jest grą nie wartą uwagi. Wprost przeciwnie! Zastosowano w niej pewne rozwiązania, które powinny zarówno graczom, jak i twórcom Command & Conquer dać sporo do myślenia.

Historia

Po wojnie atomowej część ludzkości ukryła się przed radiacją w podziemnych schronach, część natomiast pozostała na powierzchni planety, ulegając różnym przedziwnym i przerażającym mutacjom. Kiedy Ocaleni (bo słowo Przeżyci, stosowane w instrukcji, za bardzo kojarzy mi się ze słowem przeżuci) postanowili po 60 latach zobaczyć, co też słychać na zewnątrz schronów, musieli prędzej czy później popaść w konflikt z Mutantami. Rozpoczęła się wojna, w której celem jest przede wszystkim uzyskanie dostępu do źródła energii, czyli ropy. Gracz wciela się w postać dowódcy Mutantów bądź Ocalonych i ma do rozegrania po piętnaście misji dla każdej ze stron. Istnieją również misje przeznaczone specjalnie dla wersji multiplayer.

Bilans zysków i strat

Plusy:
- interesująca grafika i świetne efekty dźwiękowe,
- bardzo prosty w obsłudze interfejs,
- możliwość planowania produkcji jednostek,
- stojąca na dość wysokim poziomie inteligencja komputerowego wroga,
- błyskawiczna akcja gry (dzięki nieustającym atakom wroga).

Minusy:
- skromnie zrealizowane wstępy i zakończenia misji (nie ma filmów!),
- pozostawiająca sporo do życzenia logika walki,
- nie całkiem zadowalające rozwiązanie problemów związanych z poruszaniem się jednostek,
- konieczność ustawicznego kontrolowania walczących jednostek,
- małe pola bitew,
- instrukcja napisana infantylnym językiem.

KKND vs C&C

KKND różni się w znacznym stopniu od Command & Conquer. Developerzy ze słynnej grupy Melbourne House postanowili stworzyć grę, która nie zostanie określona mianem zwykłego klona C&C. Różnice widać już w interfejsie użytkownika, dużo wygodniejszym niż ten zastosowany w grach Virginu. Następnym novum jest możliwość ustalania automatycznej produkcji jednostek, co pozwala zająć się planowaniem walki czy samą walką, zamiast ciągle klikać na ikonach. Kolejną innowacją jest fakt, że wojska nabierają w czasie walki doświadczenia, dzięki czemu walka staje się bardziej efektywna i możliwe jest odzyskiwanie zdrowia (w wypadku ludzi, nie maszyn). Wspaniałym pomysłem jest możliwość odnalezienia w bunkrach dawnych metod techniki, pozwalających na produkcję superskutecznych jednostek. Co prawda, spotkałem się z nimi tylko jako ich nieszczęsna ofiara, ale i tak rzecz robiła wrażenie (zwłaszcza na moich wojskach).



Walki toczą się na znacznie mniejszym terytorium niż w np. (niezwykle pod tym względem rozbudowanym) Red Alert. Czasem patrząc na odkrytą już mapę terenu, możemy się tylko dziwić, że na tak małym obszarze wydarzyło się tak wiele. Bo gra ma wartką akcję. Przede wszystkim, przeciwnik w zasadzie non stop przeprowadza ataki. Chwile odpoczynku, kiedy możemy zająć się ustawieniem obrony i przegrupowaniem wojsk, są naprawdę bardzo krótkie. W dodatku przeciwnik jest sprytny: potrafi poprowadzić natarcie tam, gdzie spotykamy się (a w każdym razie bardzo rzadko) z sytuacją, że komputer bez sensu prowadzi wojska wprost pod nasze umocnienia, jeżeli tylko istnieje inna droga. Zwykle też ataki naszego wroga są w miarę przyzwoicie przygotowane, czyli do boju idzie zwarta grupa kilku czy kilkunastu







nasza obrona jest najsłabsza, dąży do wyeliminowania konkretnego budynku (zwykle są to laboratoria lub wieżyczki), umie wycofać się bądź zmienić kierunek ataku w zależności od naszych posunięć. Nie



N'DESTROY

jednostek – w C&C czasem pojazdy nadciągały w kolumnie i kolejno były wybijane.

W sposób zasadniczy, w porównaniu z C&C, różni się też taktyka, jaką należy stosować w KKND. Tutaj nie możemy budować murów chroniących bazę, natomiast wieże strażnicze nie są zbyt skuteczne. W Dune 2 czy C&C walka bardzo często toczyła się o to, czy w odpowiednim czasie zdążymy ustawić szereg wieżyczek rakietowych. Potem już było „z górki". W KKND w zasadzie nigdy nie możemy być pewni w stu procentach, że nasza baza jest chroniona. No, oczywiście, jeżeli w wąskim przejściu ustawimy kilkanaście Bombardier Beetles Mutantów czy Barrage Crafts Ocalonych, to szansa inwazji jest prawie żadna.

W KKND bardzo ważną rolę odgrywa piechota. Kilkunastu facetów z miotaczami płomieni jest w stanie dość długo bronić się przed atakiem czołgów wroga. A ponieważ jeden Bombardier Beetle kosztuje tyle co 13 Piromaniaków, więc przynajmniej na początku strategia jest bardzo prosta: należy powoływać do walki hordy piechoty i nie martwić się, że ginie ona w dość szybkim tempie (zwłaszcza kiedy walczy z pojazdami wyposażonymi w rakiety czy ze stworzeniami plującymi chmurami kwasu). W C&C piechota była przydatna w zasadzie tylko na pierwszych etapach, później już jedynie w wyjątkowych sytuacjach.



Zakładając bazę i ustalając miejsca budowy poszczególnych gmachów musimy wziąć pod uwagę, że samochody–cysterny poruszają się dużo wolniej niż harvestery w C&C. Aby dopływ gotówki był w miarę stały, powinniśmy ustawiać Power Stations bardzo blisko szybu naftowego, poza tym jak najszybciej zbudować kilka cystern stale kursujących z ropą.

Walka

Każdy pojazd (czy inna jednostka) charakteryzowany jest pod względem wytrzymałości (określonej w instrukcji w punktach), szybkości, zasięgu ostrzału, szybkostrzelności i celności. Jednostki najbardziej zaawansowane mogą powstawać jedynie po wynalezieniu odpowiednich technologii w laboratoriach. Niestety, w KKND nie jest tak łatwo jak w C&C, gdzie wystarczyło zbudować linię obrony złożoną np. z mamutów i wyrzutni rakietowych, aby spokojnie przenieść się na inne tereny walki. Tu nasze jednostki nie są zbyt „mądre", jeżeli nimi nie sterujemy. Potrafią spokojnie przyglądać się, jak wróg niszczy bazę czy wykańcza stojący obok pojazd, zaczepione zbliżają się do przeciwnika, co przerywa linię obrony i wprowadza ogólny bałagan w nasze poczynania defensywne. Aby skutecznie walczyć, musimy w zasadzie na własnej skórze poznać wady i zalety poszczególnych jednostek zarówno własnych, jak i przeciwnika. Nauczyć się, które z nich będą skuteczne w bitwie, a które są typowym mięsem armatnim, poznać ich celność oraz szybkostrzelność, a także,



jak długo są w stanie wytrzymać pod ostrzałem.

Trzeba przyznać, że pojazdy przedstawione są bardzo interesująco, autorzy puścili wodze fantazji, zwłaszcza przygotowując wojska Mutantów. Ogromne żuki plujące chmurami kwasu, kraby z rakietowymi wyrzutniami na grzbiecie czy przeraźliwie ryczące mastodonty uzbrojone w szybkostrzelne działka – to robi wrażenie.

Wymagania sprzętowe

Pentium 75, 8 MB RAM, CD-ROM 2x









Na miejscu spółki Westwood/Virgin z uwagą śledziłbym powstawanie KKND 2.

Najważniejsze jednostki

Mutanci:

- **Piromani** – bardzo tanie (zaledwie 75 jednostek) i skuteczne oddziały. Kilkunastu takich facetów wypluwających strumień ognia potrafi rozgromić ofensywę przeciwnika. Pierwszą skuteczną bronią Ocalonych przeciw piromanom jest dopiero wyrzutnia rakiet. Czołgi czy auta pancerne nie mają z nimi żadnych szans. Piromani powinni bardzo uważać na snajperów (w końcowych misjach), którzy z daleka mogą wystrzelać cały oddział.
- **Bazooka** – ci żołnierze strzelają z nieco większą częstotliwością niż analogiczne oddziały w C&C i są całkiem skuteczni. Ich cena nie jest wygórowana (150 jednostek), co pozwala na wyprodukowanie licznych oddziałów. Spory zasięg, zadowalająca szybkość strzelania i niezła skuteczność to ich zalety.
- **Jeźdźcy na wilkach** – jednostka nadająca się tylko do zwiadu, ale za to szybka i mająca spory zasięg widzenia.
- **Mastodont** – wygląda zacnie, a może nawet imponująco. Niestety, jedyna rada, jakiej mogę na jego temat udzielić: nie produkować!
- **Gigantyczny skorpion** – to przemiłe stworzonko pluje kwasem, co szkodzi zwłaszcza wrogiej piechocie. Linia obrony z ustawionymi sześcioma czy ośmioma skorpionami to niezły sposób na początkowych etapach gry. Jednak jego cena jest zdecydowanie nieadekwatna do możliwości i dlatego bardziej opłacalna jest masowa produkcja piromanów.
- **Żuk–bombardier** – jednostka ta jest jakby udoskonaloną wersją skorpiona. Powolny żuk–bombardier wypluwa chmury kwasu atakujące dość spory obszar pola walki. Doskonały zwłaszcza przy zmasowanej ofensywie przeciwnika. Nie trafia co prawda w pierwsze szeregi, ale za to likwiduje następne. Linia obrony złożona z kilkunastu żuków–bombardierów pozwoli nam spokojnie zająć się innymi rejonami pola walki.
- **Krab rakietowy** – stwór wygląda imponująco, ale jego skuteczność nieco mnie rozczarowała. Rakiety są wystrzeliwane w niezbyt szybkim tempie, a ich siła ognia też nie jest wstrząsająca. Na pewno opłaca się ustawić go w drugiej linii, będzie likwidował szalenie szkodliwą i denerwującą piechotę przeciwnika (grenadierzy, bazooka).

Ocaleni (jednostki nie omówione powyżej)

- **Snajper** – pojawia się dopiero pod koniec gry, bardzo skuteczny w walce z piechotą, dokładny i dysponuje sporym zasięgiem
- **Czołg** – rada podobna jak w wypadku mastodonta Mutantów: nie produkować!
- **Wyrzutnia rakiet** – dolce vita mutanckich piromanów kończy się wraz z pojawieniem się tego pojazdu. Wyrzutnia wystrzeliwuje wiązkę rakiet mogącą zmasakrować każdy oddział piechoty. Jednak szybkostrzelność tego pojazdu pozostawia sporo do życzenia.
- **Działo samobieżne** – ten wytwór wysokiej techniki Ocalonych w przerażającym tempie łupie z kilku połączonych karabinów maszynowych. Jednak, mimo budzącego szacunek wyglądu i przerażających odgłosów jakie wydaje, pojazd ten jest zdumiewająco nieskuteczny.

Wieżyczki

Pod względem skuteczności wieżyczki są nieporównywalne ze znanymi z C&C czy Red Alert. Ale postawione przy moście czy u wejścia do przełęczy mogą skutecznie wspomóc obronę. Jednak nie należy liczyć na to, że poradzą sobie bez wsparcia. Na ostatnich etapach radzę ustawiać przy nich mechaników (techników) i w razie potrzeby rozpoczynać raporacje.

- **Grapeshot cannon** – wystrzelony pocisk rozrywa się na części, trafiając czasem w kilka sąsiednich jednostek. Niestety, wieżyczka ta ma niską częstotliwość strzałów i średnią skuteczność.
- **Rotary cannon** – strzela ogniem ciągłym. Trzy takie wieżyczki ustawione np. przy przeprawie przez most narobią już przeciwnikowi niezłych kłopotów. Jeżeli jeszcze wspomożesz je żukami–bombardierami bądź krabami rakietowymi, to Ocaleni będą się mieli z pyszna. Niestety, cena wieżyczki jest bardzo wysoka (2500 jednostek).

Zróżnicowanie misji

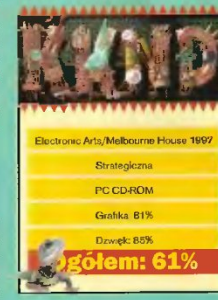
Stało się już regułą, że misje nie składają się tylko z zadań typu: zbuduj bazę i zniszcz siedzibę wroga. Spotkamy kilka dość interesujących misji polegających na wykonaniu konkretnego zadania. Jest to np. odbicie przetrzymywanych samochodów–cystern, zablokowanie i zlikwidowanie konwoju wroga czy też obrona mostu przed przeważającymi wojskami przeciwnika. Trudność gry określiłbym jako „średnią z C&C i Covert Operations". Jednak, jeżeli tylko przyzwyczaimy się do stosowania odmiennych strategii niż w C&C, jeżeli tylko złapiemy odpowiednią technikę walki („piechota, ta szara piechota"), to z misji na misję wszystko będzie szło coraz lepiej.



Na tarczy, ale...

KKND to gra, która robi wrażenie. Jednak ma zbyt dużo błędów, aby mogła konkurować z produktami Virginu. Mimo wszystko jednak gra wciąga i wymaga czasem wysilenia szarych komórek (trzeba dokładnie zaplanować czynności, zwłaszcza na początku misji). Świetne efekty dźwiękowe i grafika tworzą znakomitą oprawę, a niektóre rozwiązania są znacznie lepsze od tych przyjętych przez Virgin. Jeżeli EA zechce kontynuować cykl, to na miejscu spółki Westwood/Virgin przyglądałbym się powstawaniu KKND 2 z ogromną uwagą.

Jacek Piekara



ALBION®
Multimedia
✓ płyty CD-ROM
✓ programy multimedialne
✓ internet - www
✓ komputerowe prezentacje firm
hurt i detal - również sprzedaż wysyłkowa
ALBION
Pl. Wolności 7
50-071 Wrocław
poszukujemy dystrybutorów - wysokie rabaty
tel. (071) 44 21 01
fax (071) 44 82 16
e-mail albion@albion.pl
napisz lub zadzwoń po pełną ofertę handlową
http://www.albion.pl

PRZEDSIĘBIORSTWO PROFESJONALNYCH TECHNIK MIKROKOMPUTEROWYCH
EMITER Sp. z o.o. 00-723 Warszawa, ul. Chełmska 1/5
Dział handlowy tel.: (22) 41 48 41, 41 50 11, 651 24 54; fax: (22) 41 28 04
Serwis tel.: (22) 41 53 06
Zapraszamy od poniedziałku do piątku w godz. 9.00-19.00, sobota 10.00-15.00

Rok założenia 1989

Jednostajnie?

- My Ci świat ożywimy!



- KOMPUTERY MULTIMEDIALNE
- ROZBUDOWA KOMPUTERÓW
- PODZESPOŁY

• TAKŻE •
• SPRZEDAŻ •
• RATALNA •

PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ

RABAT 5% ważny do końca wakacji

A.D. 2044

ROKU 1995



2 CD doskonałej zabawy!

Uwaga: Gra działa tylko z Windows'95.
Zapraszamy do dobrych sklepów komputerowych.
Gra dostępna również w sprzedaży wysyłkowej.
Cena detaliczna: 122zł.



SOŁTYS
MEGA BLAST
STALOWE NERWY
INT. SOCCER
OP. COMBAT II
THE MACHINES
SINK OR SWIM
ARNIE II
KARZEŁ
FUNNY FRUITS

TYRIAN
KOSMOS
CA STARSHIP
ISLE OF THE DEAD
SSSM
INT. TENNIS
FRANKENSTEIN
BS WRESTLING
SPY MASTER
BALL-TRIS

LK AVALON

Dwa zestawy pełne gier! Niewiarygodna cena - 6,90 za grę! Takiej okazji nie można przegapić!

Gry dostępne we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Cena detaliczna 69 zł. Dostępne tylko na CD.

LK AVALON
ul. Popowa 40
35-959 Rzeszów

INTERACT by Multi-Styk



SV-213 PC SABRE joy analogowy, fire A, B, C i D, autofire



SV-214 PC SABRE PRO joy analogowy, fire A, S, C i D, autofire, 4 WAY VIEW



SV-234 PC POWER PAD PRO joypad cyfrowo - analogowy, 9 x fire, autofire, Throttle, Win'95



SV-235 PC PROGRAMM PAD joypad cyfrowy, programowany, 10 x fire, autofire, Win'95



SV-243 PC MAGNUM 6 joy analogowy, fire A do F, autofire, Throttle, 4 WAY VIEW, Win'95



SV-244 PC CYCLONE 30 joy analogowy, programowane 17 klawiszy, 6 x fire, autofire, 4 WAY VIEW, Win'95

MULTI-STYK

Dostępne we wszystkich dobrych sklepach komputerowych.

Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:

ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie, tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.

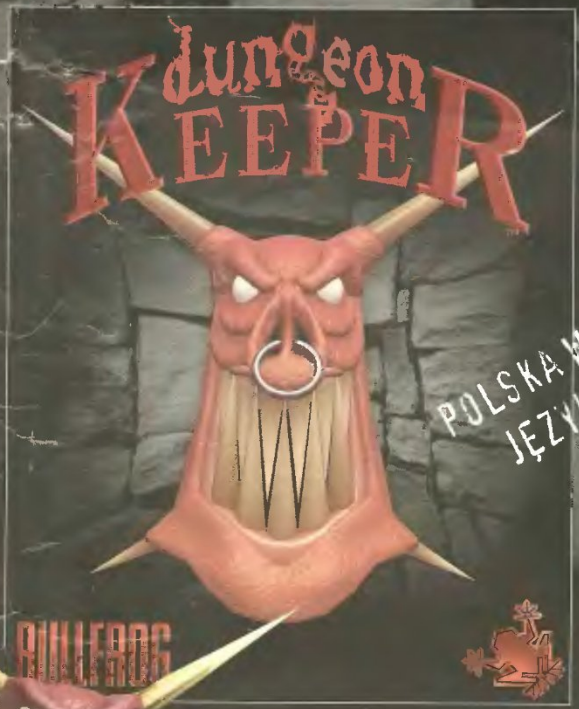
Pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10^{00}-16^{00}. Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.

ERCD8/97

...BARDZIEJ PRZEWROTNA

DUNGEON KEEPER • BULLFROG

NAJBARDZIEJ REWOLUCYJNA GRA ROKU







POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!







NAJLEPSZA Z GIER PETERA MOLYNEUX POZWALA ZOSTAĆ NAJGORSZYM Z POTWORÓW

To zupełnie nowy pomysł - możesz dowoli rozkoszować się złem w roli gospodarza lochu władającego armią przerażających potworów. Budowę imperium zła zaczynasz od dziury w ziemi, którą możesz zmienić w sieć podziemnych korytarzy i komnat wyposażoną w pułapki i sale tortur oczekujące wszystkich zwabionych Twoim bogactwem poszukiwaczy przygód. Stopniowo Twój demoniczny wpływ będzie obejmował kolejne z 20 sielskich krain rozciągających się nad Twym lochem.



JAK DOBRZE BYĆ ZŁYM!

PC CD

IPS

Dystrybutor na terenie Polski: IPS Computer Group ☎ 48 22 6422766
Witryna internetowa IPS CG: www.ipscg.waw.pl Okrężna 3 • 02-916 Warszawa • Polska

© 1997 Bullfrog Productions Ltd. Dungeon Keeper, Bullfrog i logo Bullfrog są znakami handlowymi i zarejestrowanymi znakami handlowymi Bullfrog Productions Ltd. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Wszystkie prawa zastrzeżone.

projekt sg.wttk

...wykle
...!

Chcesz doskonalić swój angielski?

Czytaj Spotlight!!!

Bezpłatny test dla Państwa!

Spotlight jest uważany za najskuteczniejsze czasopismo językowe w Europie Środkowej, od niedawna dostępne także na polskim rynku. Dzięki niemu nauczą się Państwo lepiej mówić i pisać po angielsku, a wyniki szybko przerosną oczekiwania. Wyjaśnijmy pokrótce gdzie leży sekret powodzenia pisma, a następnie proszę przeczytać tekst angielski.

Porywające relacje profesjonalnych dziennikarzy, opracowane przez angielskich i polskich lingwistów, gwarantują skuteczny trening językowy. Kaseta magnetofonowa z nagranymi tekstami artykułów - wyłącznie dla prenumeratorów - czyni naukę efektywniejszą.











Zgodnie z fantastyczną koncepcją czasopisma poznajemy aktualne, ciekawe wiadomości ze wszystkich anglojęzycznych krajów świata. Zadanie jest ułatwione, gdyż dzięki słowniczkom i wyjaśnieniom gramatycznym lektura sprawia prawdziwą przyjemność. Oto trzy zalety, które powodują że **Spotlight** jest pismem wyjątkowym.

1. W przeciwieństwie do tradycyjnych podręczników szkolnych zawiera ono relacje, reportaże i wywiady z wielu interesujących dziedzin życia, które napisali wybitni dziennikarze.
2. Artykuły są poprzedzone krótkim wprowadzeniem w języku polskim. Słowniczki zawierają wszystkie słowa mogące sprawić trudność polskiemu czytelnikowi. Często podajemy transkrypcję fonetyczną dla wskazania właściwej wymowy - to wszystko oferuje **Spotlight** w ciekawy i przystępny sposób.
3. Zróżnicowany stopień trudności tekstów angielskich pozwala na właściwy dobór artykułów stosownie do umiejętności językowych czytelnika.



Polskie teksty ułatwiają szybki przegląd artykułów.

Trudne zwroty językowe zawarte w artykułach są wyjaśniane.

Główną zaletą czasopisma jest połączenie interesujących artykułów z wyjaśnieniami leksykalno-gramatycznymi. Artykuły dostarczają aktualnych informacji o krajach z obszaru anglojęzycznego.

UWAGA:
Oferujemy Państwu aktualny numer pisma Spotlight. Otrzymają go Państwo gratis, bez konieczności płacenia raty. W tym [illegible] wypełnić kupon.

Imię | Nazwisko

Zawód | Wiek

Ulica | Kod pocztowy/Miejscowość

Telefon prywatny | Telefon służbowy | 3SN/WIZ

Odpowiedzi na następujące pytania pozwolą nam bliżej poznać naszych czytelników:

Ile lat uczył(a) się Pan(i) języka angielskiego?

W jakim celu pragnie Pan(i) udoskonalić znajomość języka angielskiego?

☐ Większe szanse zawodowe ☐ Czas wolny/Podróże

Jak często przeciętnie mówi Pan(i) po angielsku?

☐ Codziennie ☐ 1 x w tygodniu ☐ Rzadko

Proszę wyciąć kupon i wysłać na adres: Factum Marketing Sp. z o.o., ul. Paryska 31 m 18, 03-945 Warszawa