GAMBLER 2xCD

7 DNI I 7 NOCY, ARDENY, TRANSARCTICA

PEŁNE WERSJE

GAMBLER 2xCD

INDEKS 321753

8

ROK 98

Cena 11 zł

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

GRY ROGUELIKE

RPG dla ludzi z wyobraźnią

FORCE FEEDBACK PRO

Test nowego joysticka Microsoftu

Wersje Demo

StarCraft
Final Fantasy VII
Commandos

GRAMY!



Unreal



Might & Magic VI

Uwierzyć
Fantazjować
Objawić



StarCraft – multiplayer

ISSN 1427-0307 08

9 771427 030987

Cena z VAT 129,00 zł

THE FEEBLE FILES

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

4 CD

Cena z VAT 49,90 zł

Simon II the sorcerer

Klasyka przygodówek.

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



ADVENTURE SOFT

Coda

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

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

UWAGA!! Szukaj w sierpniu wakacyjnej edycji gry z koszulką w pudełku!

FORSAKEN™

Takiego arsenału, jaki spotkacie w Forsaken, nie zobaczycie w żadnej innej grze FPP. Sześć rodzajów działek, każde strzelające innym rodzajem pocisków, tyle samo typów rakiet oraz trzy rodzaje min. Razem piętnaście sposobów, na które można przerabiać roboty na żyletki.

Reset 6/98

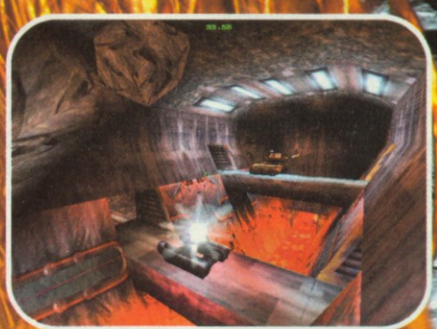
(...)Grafika programu jest rewelacyjna. Już bez wspomagania sprzętowego prezentuje się ona bardzo dobrze, natomiast po odpaleniu gry na kartach Monster 3D i Monster II 3D po prostu opadła mi szczęka. Zamist brać się za grę, włączyłem demo, aby w spokoju móc podziwiać bogactwo barw, niesamowite efekty świetlne i płynną animację.

Świat Gier Komputerowych 6/98

Gra, która bez trudu wciąga i opanowuje duszę na długie tygodnie.

PC Gamer po Polsku 7/98

GRA MIESIĄCA PCGAMER



Oficjalna strona www gry FORSAKEN
http://forsaken.strefa.com



Forsaken NIE wymaga karty z akceleratorem 3D

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

Działa lepiej z procesorem Pentium®II firmy Intel®

Acclaim

CD PROJEKT

Koniecznie odwiedź naszą stronę w internecie
www.cdprojekt.com

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

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



Sensible Soccer '98. *Powrót legendy – niezbyt udany, pomimo wprowadzenia trójwymiarowej grafiki. Gra nie wyznacza nowych standardów, nie może też zgłaszać pretensji do miana lidera na rynku. Nasz recenzent pisze: „Zasiadając do kolejnych sesji Sensible Soccer '98, robiłem to z nostalgią. A miało być z pasją."*



Monster Truck Madness 2. *Komputerowe wyścigi pięciotonowych potworów na trzymetrowych kołach. Klasyczny sequel, zrealizowany zgodnie z zasadą: „szybciej, więcej, lepiej". Wykonanie – wspaniałe, grywalność – bardzo dobra. Doskonały relaks dla wszystkich kierowców udręczonych ulicznymi korkami.*



Commandos: Behind Enemy Lines. *Laicy zaliczają ją do strategii czasu rzeczywistego. Twórcy twierdzą, że to gra taktyczna czasu rzeczywistego. Według naszego recenzenta, to gra logiczna, której akcja przypomina „Parszywą dwunastkę" lub „Działa Navarony".*



Joint Strike Fighter. *Do tej pory symulatory nie były najmocniejszą stroną firmy Eidos, ale Joint Strike Fighter to czarny koń gatunku. Wprawdzie symulowane samoloty X-32 i X-35 na razie istnieją w stadium prototypu, a kokpit pełni rolę drugoplanową... Nic to. Liczy się płynna grafika, realizm bez zbędnych uproszczeń i dobra Sztuczna Inteligencja. JSF to jest to!*

Na płycie ..... **str. 6**

NEWS ..... **str. 8**
WarGames ..... str. 12
Mortyr ..... str. 14
Wirtualna Lista Przebojów Gier Komputerowych ..... str. 15

RYNEK
Prokurator rozgrzesza ..... str. 16
Piknik z okazji premiery Windows 98 ..... str. 17
WarGames w fortach ..... str. 17
Nowy procesor AMD ..... str. 17
Wieści ..... str. 17

RECENZJE
Unreal ..... str. 18
Might & Magic VI ..... str. 20
Soldiers at War ..... str. 22
Commandos: Behind Enemy Lines ..... str. 23
Target ..... str. 24
Quake II Mission Pack: The Reckoning ..... str. 25
Sensible Soccer '98 ..... str. 26
World League Soccer '98 ..... str. 27
Joint Strike Fighter ..... str. 28
Monster Truck Madness 2 ..... str. 29
The X Files Unrestricted Access ..... str. 30
Spec Ops ..... str. 31
Destruction Derby 2 ..... str. 32
Wacki ..... str. 32
Sam czytam ..... str. 34
Prawo Jazdy '98 ..... str. 34
Barbie: Projektantka mody ..... str. 35

HARDWARE
Maxi Sound 64 Dynamic 3D ..... str. 36
Microsoft SideWinder Force Feedback Pro ..... str. 38
GamblerClub ..... **str. 40**

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

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

KONKURSY
qViZ ..... str. 55
Konkurs G-Police – rozwiązanie ..... str. 55

REAKCJE REDAKCJI ... **str. 56**

INFORMACJE
Dystrybutorzy gier z numeru 8/98 ..... str. 58
Spis ogłoszeń ..... str. 58
Kupon i zasady prenumeraty ..... **str. 59**

TEMAT NUMERU
Uwierzyć Fantazjować Objawić ..... str. 62

INTERNET
Strony za darmo ..... str. 68
Strefa ..... str. 68
CGI ..... str. 69

PUBLICYSTYKA
Nie–rzeczywistość ..... str. 70

VARIA'tkowo
Opisy Absolutnie Odkrywcze ..... str. 72
Nieuleczalny nałóg ..... str. 72
Hej, ho! I butelka rumu ..... str. 73

NewsPad ..... **str. 74**

OPISY
Roguelike ..... str. 76
StarCraft – multiplayer ..... str. 80
Great Battles of Caesar ..... str. 84
iPanzer '44 ..... str. 88
Shadows over Riva ..... str. 92
Heavy Gear ..... str. 96

Indeks programów numeru

Program	Nazwa działu	Strona
Atlantis	Rozwiązanie	str. 52
Barbie: Projektantka mody	Recenzja	str. 35
Blade Runner	Rozwiązanie	str. 52
Commandos: Behind Enemy Lines	Recenzja	str. 23
Destruction Derby 2	Recenzja	str. 32
Great Battles of Caesar	Opis	str. 84
Heavy Gear	Opis	str. 96
iPanzer '44	Opis	str. 88
Joint Strike Fighter	Recenzja	str. 28
Might & Magic VI	Recenzja	str. 20
	TeTe	str. 53
Monster Truck Madness 2	Recenzja	str. 29
Prawo Jazdy '98	Recenzja	str. 34
Quake II Mission Pack: The Reckoning	Recenzja	str. 25
Roguelike	Opis	str. 76
Sam czytam	Recenzja	str. 34
Sensible Soccer '98	Recenzja	str. 26
Shadows over Riva	Opis	str. 92
Soldiers at War	Recenzja	str. 22
Spec Ops	Recenzja	str. 31
StarCraft – multiplayer	Opis	str. 80
Target	Recenzja	str. 24
Unreal	Recenzja	str. 18
Wacki	Recenzja	str. 32
World League Soccer '98	Recenzja	str. 27
X Files Unrestricted Access	Recenzja	str. 30

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
SIERPIEŃ 1998

Gambler CD - Numer 8 (57), rok szósty
Nakład: - 75 000 egz.
Numer indeksu: - 321753
Numer ISSN: - 1427-0307

Wydawca: - Grzegorz Eider
Redaguje kolegium: - Grzegorz Eider
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Przemysław Jędrzejczyk
(strony WWW)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Dariusz J. Michalski
(z-ca red. nacz., Recenzje, Rynek)
Piotr Moskal
(News)
Rafał Orlow
(CD-ROM Manager)
Jacek Piekara
(Publicystyka, Listy do redakcji)
Wojciech Setlak
(z-ca red. nacz., TeTe, Temat numeru)
Aleksy Uchański
(red. nacz., Opisy)

Współpracownicy: - Krzysztof Czulec
Jacek Ilczuk
Jakub T. Janicki
(VARIA'tkowo)
Wiktor Kozłowski
Paweł Pilarczyk
Marcin Wichary
Tadeusz Zieliński

Autorzy: - Tomasz Czulec
Mariusz Gabryś
Lech W. Piotrowski
Łukasz Skawiński
Tymoteusz Tchórzewski

Projekt graficzny (layout): - Piotr Kakiet

Adres Redakcji: - 00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: gambler@lupus.waw.pl

Elektroniczne łamanie: - Artur Gąsiorek
Nadzór graficzny: - Piotr Kakiet
Redakcja techniczna: - Jolanta Balcer
Korekta: - Lidia Sadowska
Projekt graf. okładki - Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę: - © Jacek Kopalski

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

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

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

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

WYDAWNICTWO LUPUS
Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem
Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

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

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

Traktacik o głupocie

Gry komputerowe to zupełnie nowa dziedzina kultury i trudno się dziwić, że „normalni ludzie" znają ją w stopniu raczej niewielkim. Nic też dziwnego, że i dziennikarze niezbyt się na niej znają. Od dawna dość uważnie przeglądam pojawiające się w prasie popularnej (tudzież TV i radiu) materiały dotyczące gier, więc niewiele mnie już może zadziwić. Natomiast wciąż denerwuje mnie, gdy ktoś, nie znając się na tym, o czym pisze, powiela i utrwala stereotyp gier komputerowych jako odmóżdżającej, prymitywnej i niebezpiecznej dla społeczeństwa rozrywki. Ostatnio byłem świadkiem trzech takich wystąpień, które w skrócie zrelacjonuję.

Przypadek pierwszy: telewizyjny program „Nocne rozmowy", sobota, chyba majowa. Temat: pornografia. W studiu jak zwykle kilkadziesiąt osób (rozmach!) przekrzykujących się i walczących o głos. Jak pornografia, to wiadomo – Internet. No, Internet, straszne rzeczy, samo ohydztwo; „ekspert" pokazuje kolejne akty, które właśnie odszukał w Sieci. „Ale to jeszcze nic – mówi prowadzący – czy Państwo wiedzą, że istnieje ogromny rynek komputerowych gier pornograficznych, którymi najbardziej fascynują się 12–13-latki?" Efektowna pauza, grobowe milczenie. No tak, gry komputerowe, zgnilizna, to jeszcze gorsze od Internetu.

Komentarz jest zbędny, ale go sobie nie odmówię. O ile mi wiadomo, komputerowych gier pornograficznych jest w najlepszym razie kilkadziesiąt. Rynku dla nich nie ma, bo rynek gier komputerowych w Polsce i tak jest marniutki, i „na wykończeniu". A 12–13-latki wolą chyba inne gry (zresztą niekoniecznie odpowiednie dla młodych ludzi).

Przypadek drugi to re(we)lacja z Gambleriady, jaką 9 maja uraczyła nas telewizyjna „Panorama". Temu wydarzeniu poświęcony jest tekst „Nieuleczalny nałóg" na str. 72, więc tam odsyłam zainteresowanych.

Przypadek najsmakowitszy zostawiłem na koniec. Otrzymałem od jednego z Czytelników (niestety, nie mam jego danych, proszę o kontakt!) artykuł, który ukazał się w którejś z „kolorówek". To „z życia wzięta", „wstrząsająca" historia młodego chłopca, Janka, któremu tatuś kupił komputer. Dziecko zafascynowała gra, w której trafieni wrogowie po chwili wstawali. Janek tak się rozochocił, że w końcu wziął pistolet tatusia i postrzelił dla zabawy swoją babcię, wierząc, że ta również zaraz wstanie. Dramat. Na szczęście wszystko dobrze się skończyło: babcia żyje, tatuś Janka „schował w swoim pokoju komputer i od tej pory kupuje mu [komputerowi?! – przyp. mój] tylko książki. Teraz już wie, skąd bierze się w dzieciach tyle agresji." Moje wątłe pióro nie jest w stanie oddać całej, niewątpliwej, urody tego tekstu, dlatego umieściłem go w oryginalnej formie na naszym CD-b, w katalogu \ROZNOSCI.

Chciałbym wyjaśnić owemu Czytelnikowi, że historia ta prawdopodobnie nigdy się nie wydarzyła. Magazyny kolorowe specjalizują się w fabrykowaniu tego typu opowieści, stąd zresztą komunikaty: „Imiona i nazwiska zostały zmienione" oraz „Wszelka zbieżność jest przypadkowa" (święta prawda!). Stąd też pozowane zdjęcia, łącznie z tym, na którym zaaferowany młody człowiek siedzi obok komputera, a obok leżą... CD-ROM-y Gamblera! Byłaby to dobra podstawa do wytoczenia procesu, ale nie bądźmy małostkowi. Chodzi o coś innego – w taki właśnie ordynarny, żałosny sposób utrwala się i powiela stereotypy.

Wielce szanowny pan Janusz Korwin–-Mikke w wydawanym przez siebie tygodniku „Najwyższy Czas!" prowadzi „Różową Księgę" – tropi wszelkie ukryte przejawy lewicowania w literaturze, prasie i w ogóle w życiu. Ponieważ czcigodny JKM w wywiadzie dla Gamblera wyraził niezwykle oryginalne i (przez szacunek nie ujmę tego bardziej dosadnie) niefrasobliwe poglądy na temat praw autorskich, więc skradnę mu pomysł.

Niniejszym ogłaszam wszem i wobec, że redakcja Gamblera otwiera swoją księgę. Jak będzie się nazywać, nie wiem – oczekuję propozycji. Przede wszystkim zaś czekam na Wasze donosy (tak je nazwijmy). Donosy na wszystkie publikacje i programy, które są areną bezrozumnych i zarazem agresywnych ataków na gry komputerowe. Nie chodzi tu o tzw. rzeczową krytykę, tylko o banialuki, rzeczy wzięte z sufitu. Gdy zdobędziemy wystarczająco dużo materiałów, księga na stałe zagości na krążku (a może i na łamach) Gamblera. Dla autora najlepszego donosu w danym miesiącu przewiduję nagrodę w postaci prenumeraty, a poza tym, oczywiście, czeka go wiekopomna sława. Do piór!

Alex

NA PŁYCIE

StarCraft

Demo niezwykle popularnej strategii w czasie rzeczywistym, rozgrywającej się w kosmosie. Misje w nim zawarte stanowią prequel (opisują wcześniejsze wydarzenia) historii przedstawionej w pełnej wersji gry.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX2



Commandos: Behind Enemy Lines



Gra taktyczna, rozgrywająca się w czasie rzeczywistym na tle wydarzeń II wojny światowej. Gracz przejmuje dowodzenie nad elitarną grupą 6 komandosów wojsk alianckich.

Minimalne wymagania: P120, 16 MB RAM, WIN, DX5

Final Fantasy VII

Znany przebój RPG z konsoli PSX. Wersja demonstracyjna ukazuje jedynie system rozgrywania bitew, brak w niej fabuły charakterystycznej dla pełnego produktu.

Minimalne wymagania: P133, 32 MB RAM, WIN, DX52



Instrukcja obsługi CD

Aby uruchomić menu znajdujące się na płycie, znacznie ułatwiające instalację programów, należy przejść do głównego katalogu krążka i uruchomić plik GAMBLER.BAT. Uwaga: menu służy tylko do instalacji. Gry, które instalacji nie potrzebują, należy uruchomić bezpośrednio z ich katalogu na krążku, po wyjściu z menu. Nazwa katalogu podana jest przy opisie. W trosce o bezpieczeństwo Waszych danych, zawartość krążka została sprawdzona kilkoma programami antywirusowymi. Jeśli pojawią się problemy z uruchomieniem któregoś demka, proszę NAJPIERW o telefoniczny kontakt z redakcją lub przez e-mail bezpośrednio ze mną (rafal@gambler.com.pl). Programy, które są wersjami demonstracyjnymi, mogą nie działać na pewnych, specyficznych konfiguracjach komputera. Ponadto niektóre demka wymagają czasem instalacji dodatkowego, powszechnie stosowanego oprogramowania (np. sterowników DirectX). W takim wypadku za występowanie błędów nie odpowiada płytka.

Ancient Conquest: The Golden Fleece



RTS. Akcja rozgrywa się w starożytnej Grecji i ubarwiona jest wątkami z mitologii. Minimalne wymagania: P133, 16 MB RAM, WIN, DX5

Armored Fist 2



Symulator. Możecie zasiąść ze sterami najnowocześniejszego czołgu armii Stanów Zjednoczonych – M1A2 ABRAMS. Minimalne wymagania: P120, 16 MB RAM, WIN, DX3

Comanche Gold



Nowe wcielenie trzeciej części efektownego symulatora lotu nowoczesnym helikopterem wojskowym Comanche. Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX5

CyberStorm 2: Corporate Wars

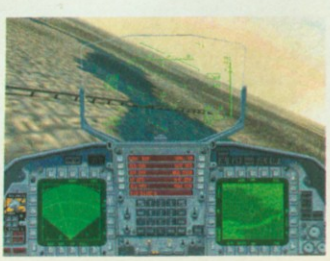
Strategia. Dzięki nowo odkrytej bramie w systemie Typhoeus wzbogaci się ta korporacja, która ją kontroluje.

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

F-22 Raptor

Wersja demonstracyjna kolejnej generacji gry F-22 Lightning II. Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX5

Jane's F-15



Walki powietrzne za sterami jednego z najbardziej chyba eksploatowanych typów myśliwców, F-15.

Minimalne wymagania: P166, 16 MB RAM, WIN, DX5

Larry's Casino



Gra hazardowa, wykorzystująca postać bohatera frywolnych przygodówek, Larry'ego Laffera.

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

Motorhead 3Dfx

Nowa wersja demka, obsługująca karty z chipem 3Dfx.

Minimalne wymagania: P133, 24 MB RAM, WIN, DX5, akcelerator 3Dfx

Microsoft Golf 1998

Kolejna edycja gry w golfa, sygnowana znakiem Microsoftu.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX52

SWAT 2

Strategia, w której gracz kontroluje oddział specjalny policji.

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

Kącik GFX

Autorzy prac: Marek „Agnus" Masłowski, Krzysztof „Zambari" Tomaszewski, Michał „The Habu Xorph" Urzynicok, Paweł „Wierzba" Wierzbicki oraz „Benton".

Kącik EKG

Autorzy scenariuszy: Wojciech Kajut, Anna Kajut, Wahooka oraz team Tiberium.

Kącik muzyczny

Autorzy utworów: Olek „Soliter" Babacz, Tomasz „Shy Guy" Galek, Marek Roczniak oraz Krzysztof „Zambari" Tomaszewski.

Kącik KSG

Autorzy bramek: Łukasz Wieczorek, Marcin Gąsiorek, Michał Nalepa, Marek Wojdyła, Mariusz Wojdyła, „Simon", Tomasz Pisarczyk, Tomasz Kozalski oraz Wojciech Giersz.

Czytelnicy nadesłali

Autorzy zamieszczonych programów: Maciej Chmielnik (Deep Water), Krzysztof „Zambari" Tomaszewski (Intra), Piotr Włodarek (Simple Editor) oraz Adam Kłosok (Superkalkulator).

Reah (wersja specjalna)



Najnowsza renderowana przygodówka firmy LK Avalon, znanej z wydania AD 2044. Prezentujemy unikalne demo, przygotowane przez producenta specjalnie dla czytelników Gamblera.

Fall Weiß (demo na prawach wyłączności)



Najnowsza strategia grupy The Swords przedstawia przebieg całej kampanii wrześniowej. Oferuje jeden megascenariusz oraz kilka najważniejszych bitew wraz z różnymi hipotetycznymi scenariuszami. Demo gry nie różni się wiele od wersji finalnej, która ukaże się we wrześniu – ograniczono liczbę tur, wyłączono opcje dyskowe.

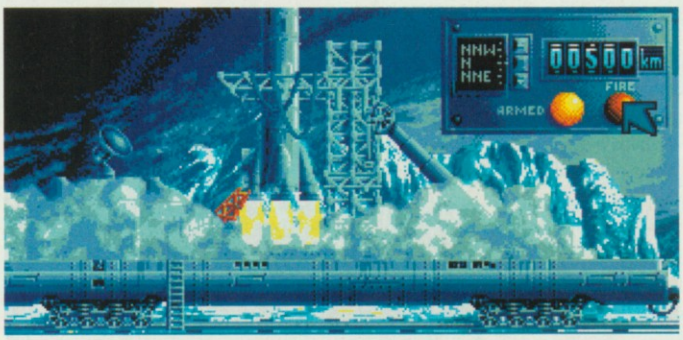
Transarctica (pełna wersja)

Jacek Ilczuk tak pisał o tej grze (Gambler 1/94):

„Na Ziemi panuje wieczna zima. Jest ona skutkiem nieudanej interwencji klimatycznej, która miała złagodzić skutki efektu cieplarnianego. (...) Całkowitą władzę nad światem sprawuje organizacja Viking Union. Nikt nie ośmielił się przeciwstawić jej dyktaturze, dopóki nie pojawił się pociąg Transarctica i jego dowódca... Zadanie, które należy wykonać jest trudne i niebezpieczne – trzeba zniszczyć Viking Union i znaleźć sposób na zakończenie wiecznej zimy. W takich to właśnie realiach firma Silmarils umieściła akcję swojej gry. Niewątpliwą jej zaletą jest oryginalny i dobrze zrealizowany scenariusz. (...)

Transarctica to interesująca gra z dobrym dźwiękiem i grafiką, nie można jednak zbytnio się zachwycać mapą sieci kolejowej, jest za bardzo uproszczona. (...) Chociaż gra Transarctica nie jest światową rewelacją, to jednak zapewni dobrą rozrywkę na wiele długich zimowych wieczorów."

Jacek narzekał trochę na detale wykonania gry, jednak ogólnie bardzo mu się podobała ta dziwna (jak na Silmarils) produkcja – unikalne połączenie gry handlowej, strategicznej i zręcznościowej.



7 dni i 7 nocy (pełna wersja)



Gra czeskiej firmy Pterodon Software, spolszczona przez Mirage Software. Trochę pikantna (przeznaczona dla osób od lat 15) przygodówka, przedstawiająca historię podobną do tych, które często przeżywał znany nieudacznik, Larry Laffer. Bohaterem jest Waszek Fałda, prywatny detektyw, któremu pewien bogacz zlecił pilnowanie swoich siedmiu córek. Waszek nieopatrznie założył się z kolegą, że zdoła uwieść całą siódemkę. Takie zadanie stoi przed graczem.





Nasz recenzent, ViZ, pisał w nr. 10/96: „Mamy tu do czynienia ze znakomitym poczuciem humoru autorów, co udało się zachować w tłumaczeniu na język polski. Istotną zaletą jest również fakt, że gra ma bardzo niewielkie wymagania sprzętowe (386SX, 2 MB pamięci, VGA 128 kB). Z drugiej strony, czasem aż kłuje w oczy niedopracowanie gry. (...) Na przykład, podczas rozmowy z innymi osobami aktualnie wybrana wypowiedź nie jest podświetlona (wszystkie są jednakowe), trzeba więc wybierać na chybił–trafił."

Ardeny (pełna wersja)



The Swords to jedyna polska grupa zajmująca się wyłącznie tworzeniem klasycznych, „hardcorowych" gier strategicznych, turowych strategii dla maniaków. O tej grze, przedstawiającej ostatnią niemiecką ofensywę, pisał Maciej Warzecha w Gamblerze 9/94:

„Mimo bardzo skromnej i surowej grafiki, mamy wiernie oddaną mapę, ustawienie wojsk, ich skład, zaopatrzenie, morale itp. Autorzy włożyli ogromną pracę w przestudiowanie materiałów historycznych. (...) W grze cenię przede wszystkim jakość, a pod tym względem Ardeny są bez zarzutu. (...) Dostępne są liczne dane jednostki: morale, stan zaopatrzenia, siła, liczba punktów ruchu (zmieniająca się w miarę ubytków w zaopatrzeniu!), efektywność bitewna... Tak szczegółowego raportu nie zobaczymy nawet w Patriot! Można zwinąć oddział do kolumny marszowej, cofnąć nieopatrznie wydany rozkaz itd. (...)





Pomimo ewidentnych niedoróbek wizualno–dźwiękowych (...), mamy wspaniałą logistyczne grę, wiernie oddającą realia ówczesnej walki i bardzo dobrze opracowaną merytorycznie, choć niezbyt starannie literacko (...). Dzieło Jarka i Marcina jest prawie tak dobre (merytorycznie) jak Patriot czy Fields of Glory."

Już za miesiąc pełne wersje gier: Piotrków 1939 i AD 2044 (część pierwsza; w październiku – dokończenie).

POGODA DLA ROLNYCH GRACZY

ULTIMA IX: ASCENSION



Jedna z najdłuższych i najpopularniejszych serii RPG doczekała się kolejnej części. Tym razem jednak gracze doznają zupełnie nowych wrażeń, gdyż całkowicie zmieniono engine. Zamiast znanego z wcześniejszych części (oprócz Ultima Underworld 1 i 2) widoku z góry, firma Origin zdecydowała się zastosować w pełni trójwymiarowy engine 3D, wykorzystujący nowoczesne akceleratory. Trzeba przyznać, że wrażenie piorunujące.



Seria Ultima zawsze wyróżniała się bardzo dobrą oprawą, ale tym razem zdecydowanie pobiła wszelkie rekordy. Dzięki nowej grafice gracz będzie mógł całkowicie wczuć się w postać Avatara i dogłębnie poznać świat, w którym przyjdzie mu walczyć. Miejscem akcji jest oczywiście Britannia, a głównym przeciwnikiem dobrze znany, niezniszczalny Guardian.

Po raz kolejny ma to być ostateczne, decydujące starcie sił Dobra i Zła. Ponad 60 rodzajów stworów, 40 rodzajów broni, ponad 100 NPC i drobiazgowy, rozbudowany świat to najmocniejsze atuty Ultima IX: Ascension. Termin: koniec 1998. Producent: Origin. Dystrybutor: IPS CG. (frogger)

BALDUR'S GATE

Jedna z najbardziej oczekiwanych gier RPG już niedługo ujrzy światło dzienne. Akcja osadzona jest w realiach popularnego świata Forgotten Realms (AD&D), a konkretnie na wybrzeżu zwanym Sword Coast. Intryga rozpoczyna się od serii tajemniczych morderstw i uprowadzeń, winą za nie zostaje obarczone sąsiednie królestwo. Konflikt zaostrza się z dnia na dzień, grożąc wybuchem wojny. W sam środek tego zamieszania zostaje wciągnięta Twoja drużyna.



Całość będzie wydana na pięciu wypchanych po brzegi krążkach. Baldur's Gate składa się z ponad 10 tys. ekranów (terenu), co czyni ją jedną z najbardziej rozbudowanych gier RPG. Akcję podzielono na siedem rozdziałów. Działania drużyny będą wpływać na rozwój wydarzeń w poszczególnych rozdziałach, dzięki czemu historia rozwinie się nieliniowo.

System walki zrealizowano w dwóch odmianach: w czasie rzeczywistym, dla miłośników RTS-ów, oraz z podziałem na tury i zachowaniem oryginalnych zasad AD&D dla tych, co cenią sobie stare, dobre rozwiązania. Termin: koniec 1998. Producent: Interplay. Dystrybutor: CD Projekt. (frogger)

ASHERON'S CALL

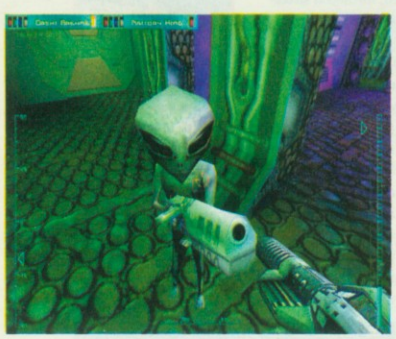


Microsoft ponownie atakuje, tym razem na polu gier role-playing. Asheron's Call będzie grą internetową, czymś w rodzaju MUD-a czy Ultimy Online. Duży nacisk położono na udoskonalenie zabawy w sieci, więc bardzo rozbudowano możliwości tworzenia postaci. Gra obsługiwana przez potężny engine 3D, prezentuje się naprawdę wspaniale.

Niewiele jeszcze wiadomo na temat questów, ale prawdopodobnie będą zrobiona podobnie jak w MUD-ach. Powrócę jeszcze do tej gry, gdy tylko uzyskam więcej interesujących danych. Termin: początek 1999. Producent: Microsoft. (frogger)

X-COM ALLIANCE

Seria X-COM coraz bardziej zbacza z pierwotnie wytyczonego kursu. Dziwnym wybrykiem był Interceptor (symulator kosmiczny), lecz Alliance zadziwi Was jeszcze bardziej, gdyż jest to... strzelanina FPP. Ot, taki Quake, tyle że w realiach serii. Gra wykorzystywać będzie engine Unreala, obecnie robiący oszałamiającą karierę.



Akcja toczy się w 2062 roku. Do zrujnowanej podczas pierwszej wojny bazy Obcych na Marsie zostaje wysłany patrol w celu odszukania wszelkich technologii, które przeoczono podczas ataku na Cydonię. Oddział wpada w bramę gwiezdną i ląduje 60 lat świetlnych od Ziemi. Toczy się tam zażarta wojna między dobrze nam znanymi Ufoludkami a drugą rasą Obcych, zwaną Ascidians. Ziemianie łączą z tymi ostatnimi swe siły w nadziei na ostateczne rozstrzygnięcie konfliktu.

Do przejścia 15 rozbudowanych misji, w tym kilka w rodzinnym świecie agresywnych Ufoków. Jeżeli uda Ci się dzieło zniszczenia, powrócisz na Ziemię jako bohater. X-COM Alliance prezentuje się bardzo ładnie, choć nie dorównuje Unrealowi pod względem efektów specjalnych. Termin: koniec 1998. Producent: MicroProse. Dystrybutor: IPS CG. (frogger)

MOTOCROSS MADNESS

Wyścigi motocrossowe w wykonaniu Microsoftu. Gra ma korzystać ze wszystkich dobrodziejstw nowoczesnych akceleratorów; będzie nawet możliwość grania w rozdzielczości 1024×768 przy użyciu dwóch sprzężonych kart Voodoo². W odróżnieniu od np. Redline Racer, w Motocross Madness duży nacisk położono na realia wyścigu, szczegóły toru i dane techniczne maszyn. Fakt ten powinien ucieszyć miłośników symulatorów. Motocross Madness ma również opcję gry sieciowej oraz dołączony na płytce edytor torów. Termin: jesień 1998. Producent: Microsoft. (frogger)



LULA – VIRTUAL BABE

Po sukcesie, jaki na Zachodzie odniosła niskobudżetowa gra Lula: The Sexy Empire, jej producent błyskawicznie stworzył (na jej motywach) coś w rodzaju komputerowego tamagotchi. Lula – Virtual Babe to komputerowa seks-bomba, która daje swemu użytkownikowi 28 dni na udowodnienie, że jest mężczyzną jej marzeń. Autorzy gry nie informują, co dzieje się potem... Termin: za granicą już jest. Producent: Take 2. (ws)



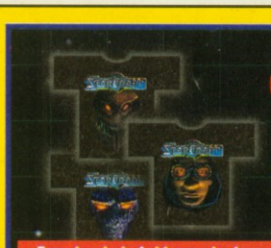
Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10

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

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18



JUŻ W SPRZEDAŻY!

Rewelacyjna koszulka z gry STARCRAFT. Wybierz sobie T-shirt ze swoją ulubioną rasą.

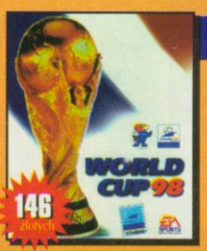
Zamów już dziś swoją koszulkę za jedyne 49 zł w tym koszty wysyłki!

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



Wszystkie charakterystyczne znaki graficzne są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do ich prawnych właścicieli i są użyte w tej publikacji wyłącznie w celach informacyjnych.

Wirtualny Świat poleca



WORLD CUP 98

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



STARCRAFT

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



FORSAKEN

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

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

GRY i PROGRAMY	
Abe's Odysee	149 zł
A.D. 2044 pl.	110 zł
Ace Ventura pl.	119 zł
Baba Jaga i zaczarowane gęsi pl.	89 zł
Balance of Power	99 zł
Black Dahlia	**169 zł**
Broken Sword 2 pl.	149 zł
Civilization 2 pl + Settlers II + Sim City 2000	185 zł
Croc	136 zł
Dark Colony	136 zł
Diablo	**139 zł**
Duna 2000	**Tel.**
Dungeon Keeper + misje	119 zł
Encyklopedia PWN '98	**199 zł**
Euro Plus+ Pro. Pack	329 zł
Euro Plus+ Deutsch Pro. Pack	205 zł
Formula 1 '97	**179 zł**
G.Police + MDK	155 zł
Heroes of Might and Magic 2 pl.	145 zł
Lonbow 2	149 zł
Might & Magic VI	**199 zł**
Myth	**149 zł**
Ms. Monster Truck Madness 2	**239 zł**
Polanie CD pl.	79 zł
Rally Championship 2	136 zł
Riven (5 CD)	165 zł
Red Baron 2	169 zł
Reflux	**55 zł**
Quake II Mission Pack The Recko	**Tel.**
Settlers 2 Złota Edycja	165 zł
Settlers 2 Nowe Misje	69 zł
Settlers 2 'Veni,Vidi,Vici'	119 zł
Sid Meier's Gettysburg	149 zł
Special Ops	**Tel.**
Star Wars Rebelion	**189 zł**
Target	59 zł
Tenka + Ecstatica 2 pl.	149 zł
Theme Hospital + Sim City 2000	159 zł
Turok	179 zł
Unreal	**149 zł**
Warhammer Dark Omen	**149 zł**
Megapack 8	**189 zł**

SUPER CENA	
Bust A Move 2	69 zł
Conquest of the New World + Admiral Sea Battles	**99 zł**
Deeper Dungeon	39 zł
Die Hard Trilogy	89 zł
Duke Nukem 3D	**89 zł**
Earth 2140	49 zł
Earthworm Jim	49 zł
Ecstatica II pl.	89 zł
FIFA 97	49 zł
FIFA Soccer Manager	49 zł
Final Doom	69 zł
Gene Wars	29 zł
Imperium Galactica	69 zł
Interstate 76	49 zł
Jack Orlando	49 zł
NBA Live 97	**49 zł**
NHL 97	**49 zł**
Magic Carpet	29 zł
Mortal Kombat 3	69 zł
Quake	**69 zł**
Quake + misje	**109 zł**
Rebel Assault + Rebel Assault 2	**109 zł**
Riot	79 zł
The Crow	39 zł
Spycraft (4 CD)	49 zł
Strike Commander	29 zł
Wings of Glory	29 zł
X-Wing + Tie Fighter Collectors	**119 zł**

NOWOŚĆ!

PROGRAMY NA SPECJALNE ZAMÓWIENIE TERMIN OCZEKIWANIA OD 14 DO 21 DNI

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

NASZĄ OFERTĘ ZNAJDZIESZ W TELEGAZECIE TVP 2 NA STRONIE 451

SV 234 Analogowo-cyfrowy pad do PC



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

SV 238 Cyfrowy pad do PC



PC SUPER PAD
4 x fire,
autofire

JT 273 Analogowy joystick do PC



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

SV 244 Programowalny joystick do PC



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

PC TOP GEAR WHEEL AND PEDALS



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

Laureatem naszej czerwcowej promocji został pan Władysław Babiarz z Rzeszowa. W nagrodę otrzymuje dwumetrowy stand Zealota z gry Starcraft.

Co zyskujesz kupując u nas:

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

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLA

SONY PLAYSTATION

ORAZ GRY I AKCESORIA NA TĄ PLATFORMĘ

Warhammer 40,000

Prawdziwa gratka dla wszystkich wielbicieli gier planszowych firmy Games Workshop. Po Warhammer Battle i Epic przyszła kolej na Warhammer 40,000.



Będzie to turowa strategia, trzymająca się ściśle zasad oryginalnej gry. Powinno to ucieszyć wszystkich, którym nie przypadło do gustu, że Shadow of the Horned Rat oraz Dark Omen rozgrywały się w czasie rzeczywistym.

Do dyspozycji gracza oddano oddział kilkunastu space marines (a konkretniej Ultramarines). Przeciwnikami są odwieczni wrogowie Imperium, czyli zbuntowane oddziały marines, które przeszły na stronę Chaosu. Kampania składać się ma z 18 scenariuszy przeplatanych animowanymi wstawkami. Będzie również możliwość rozgrywania losowych bitew. W miarę czynionych postępów w kampanii, jednostki zdobywać będą punkty doświadczenia i, co za tym idzie, walczyć coraz skuteczniej.





Warhammer 40,000 oferuje graczowi pełny przegląd różnych rodzajów broni, używanej przez wojowników Imperium w czterdziestym tysiącleciu, w tym również ciężkiego sprzętu, jak czołgi Predator czy wyrzutnie Whirlwind.

Po stronie przeciwnej, oprócz różnych odłamów Chaos Marines i Terminatorów Chaosu, będziemy mieli okazję podziwiać wszelkiego rodzaju demony, w tym samego Bloodthirstera. Warhammer 40,000 zawierać będzie oczywiście opcje sieciowe (możliwość grania przez Internet lub sieć lokalną). W sumie zapowiada się naprawdę wspaniale. Termin: koniec 1998. Producent: Mindscape. Dystrybutor: Optimus. (frogger)

Kotlet sztabowy raz

M.A.X. 2



Druga część gry strategicznej, która jakiś czas temu wzbudziła spore zainteresowanie. M.A.X. 2 oferować będzie możliwość przełączenia w tryb real-time, jeżeli graczom znudzi się granie z podziałem na tury (jak w części pierwszej).

Zdecydowanie poprawiła się grafika. Podobnie jak poprzednio, gra wyróżniać się będzie ogromną liczbą dostępnych jednostek (z możliwością usprawnień) oraz szerokim wachlarzem misji. Grać będzie można po stronie Ziemian lub Obcych. Termin: wrzesień 1998. Producent: Interplay. (frogger)

Tribal Rage



Dość oryginalny RTS wykonany przez firmę TalonSoft, twórcę słynnej serii Battlegroundów. Akcja osadzona jest w roku 2030, po wojnie nuklearnej (TR przypomina klimatem np. film „Mad Max" oraz gry w stylu Fallouta). W tej scenerii toczą się zaciekłe walki gangów.

Jako szef jednego z nich (sześć do wyboru), będziesz prowadzić swoich zabijaków przez pustkowia zniszczonej Ziemi w poszukiwaniu nowych terenów i nowych zasobów. Grafika nie jest rewelacyjna, ale bardzo starannie wykonana. Termin: już jest. Producent: TalonSoft. Dystrybutor: MarkSoft. (frogger)

Peoples General



Kolejna gra z popularnej serii Generałów przenosi nas w rok 2005. Wykorzystano w niej engine zastosowany w Panzer General 2. Jak się nietrudno domyślić, tematem gry jest konflikt zbrojny – trzeba przyznać, bardzo oryginalny, gdyż jedną ze stron (tą agresywną) są Chiny, drugą natomiast... koalicja Rosji i Stanów Zjednoczonych. Gra wprowadza, oprócz prawdziwego uzbrojenia, kilka rodzajów broni futurystycznej, należy ją zatem traktować raczej jako strategię science fiction niż odzwierciedlenie prawdziwego pola walki. Do wyboru są dwie kampanie (jedna Chin i jedna Koalicji). Termin: koniec 1998. Producent: Mindscape. (frogger)

Starship Troopers

Tak to już jest, że na podstawie głośnych filmów zawsze prędzej czy później powstają gry komputerowe. Starship Troopers wykorzystuje motywy filmu o tej samej nazwie (niedawno mieliśmy okazję podziwiać go na ekranach kin) i będzie trójwymiarową strzelaniną TPP.

Akcja rozgrywa się w kilka lat po zdarzeniach przedstawionych w filmie. Po raz kolejny robaki stanowią zagrożenie dla rodzaju ludzkiego i należy je wytępić. Czeka Cię wiele zmagań zarówno na orbicie, jak i na powierzchni zaatakowanej przez Obcych planety. W miarę postępów w grze zdobywać będziesz nowe umiejętności i sprzęt. Termin: zima 1998. Producent: MicroProse. Dystrybutor: IPS CG. (frogger)



Falcon 4.0

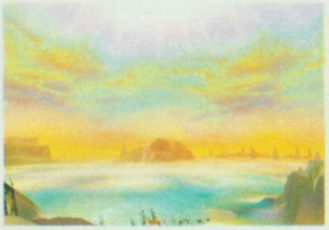
Czwarta już część znanej serii Falconów. W jej tworzeniu brał udział Pete Bonanni, pilot sił powietrznych Stanów Zjednoczonych. Według zapewnień MicroProse, ma to gwarantować najwyższy stopień realizmu i podobieństwa do profesjonalnych, wojskowych symulatorów.

W Falcon 4.0 latać będziemy nad terenami Półwyspu Koreańskiego. Oprócz klasycznych misji składających się na kampanię, dostępne będą dość bogate opcje sieciowe, pozwalające przetestować swoje umiejętności w starciu z innymi graczami. Jednym z głównych atutów Falcona 4.0 będzie prawie fotorealistyczna grafika. Termin: już jest. Producent: MicroProse. Dystrybutor: IPS CG. (frogger)



GIANTS

Pierwsza gra nowo powstałej pod skrzydłami Interplay grupy Planet Moon Studios. Giants to trójwymiarowy RTS rozgrywający się na bliżej nie określonej planecie. O władzę nad nią walczą trzy rasy kosmitów: Kabuto, Meccaryns i Sea Reapers. Każda rasa dysponuje unikalnymi cechami, które odróżniają ją od pozostałych – dla każdej należy opracować osobną taktykę walki.



Kabuto są bardzo silni, lecz niezbyt rozgarnięci. Meccaryns mają wysoko rozwiniętą technikę, pozwalającą odbywać podróże międzygwiezdne z ogromną szybkością. Sea Reaperzy zaś znakomicie czują się w wodzie i potrafią kontrolować siły natury. Zwycięzca może być naturalnie tylko jeden. Aby nim zostać, trzeba przejść ponad 40 map przedstawiających kolejne wyspy archipelagu, na którym toczy się wojna.

Giants wyróżnia się piękną grafiką w pastelowych barwach. Myślę, że będzie to miły oddech między innymi, arcypoważnymi strategiami. Termin: koniec 1998. Producent: Interplay. (frogger)

GUARDIANS: AGENTS OF JUSTICE

W tej nietypowej turowej grze strategicznej stajesz na czele grupy bohaterów samotnie walczących przeciwko Złu. Gra utrzymana jest w komiksowym klimacie – zarówno postacie, jak i cała oprawa przypominają komiks lub kreskówkę. Każdy bohater określony jest współczynnikami obrazującymi jego przydatność w różnych sytuacjach, każdy ma swoiste umiejętności, które pomogą w walce. Przeciwnikami są przeróżne gangi i organizacje, od japońskich ninja aż po opancerzone oddziały cyborgów. Termin: już jest. Producent: MicroProse. Dystrybutor: IPS CG. (frogger)



CIVILIZATION 2 MULTIPLAYER GOLD EDITION



Milowymi krokami zbliża się trzecia część Cywilizacji, a mimo to firma MicroProse zdecydowała się wydać edycję specjalną części drugiej. Oprócz klasycznej wersji Civilization 2 oraz dodatku sieciowego, umożliwiającego grę siedmiu osób, na płytce znajdą się również dwa dodatkowe rozszerzenia: Conflicts in Civilization oraz Civ 2 Fantastic Worlds.

Pierwszy zawierać będzie zestaw nowych scenariuszy, w tym futurystyczne: Post Apocalyptic i Alien Invasion (jednostki z X-COM) oraz kilka historycznych, np. American Civil War. Drugi dodatek to zestaw scenariuszy w alternatywnych światach, takich jak Midgard, Dino World czy Atlantis. Termin: jesień 1998. Producent: MicroProse. Dystrybutor: IPS CG. (frogger)

HEAVY GEAR 2

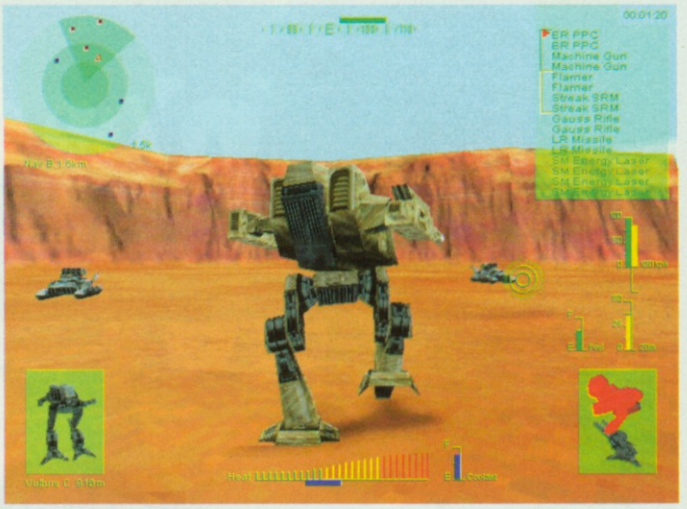
Druga część symulatora geara, czyli taktycznej zbroi bojowej. Akcja gry toczy się 1000 lat po zdarzeniach przedstawionych w części pierwszej. Wojna między Północą i Południem dobiega końca. Obie strony muszą teraz zjednoczyć siły, aby odeprzeć atak nowego wroga – z obcej planety.



Najważniejszą zmianą w stosunku do części pierwszej jest zupełnie nowy engine – powinien lepiej oddawać realia walki gearów. Program oferuje 40 misji dla jednego gracza oraz 40 misji przygotowanych specjalnie dla trybu multiplayer. Na uwagę zasługuje też dopieszczona grafika, dużo lepsza niż w części pierwszej. Termin: koniec 1998. Producent: Activision. Dystrybutor: L.E.M. (frogger)

MECHWARRIOR 3

Po grze MechWarrior: Mercenaries, niesłusznie uważanej za trzecią w serii, przyszła pora na prawdziwą część trzecią. Akcja toczy się w roku 3058, kiedy to rody Wewnętrznego Kręgu zjednoczyły siły, by uderzyć na Klany. Celem będzie zniszczenie wszystkich Klanów, w tym najbardziej znienawidzonego i wzbudzającego największy strach Klanu Smoke Jaguar.



Do dyspozycji masz kilkanaście rodzajów Mechów i ponad trzydzieści typów uzbrojenia. Poprawiona została oprawa gry, lecz sam system sterowania i engine pozostały nietknięte. Nie zmieniły się także zasady rozgrywki: do dyspozycji, oprócz kampanii ma się rozumieć, jest kilka „luźnych" scenariuszy oraz, oczywiście, tryb multiplayer. Termin: koniec 1998. Producent: MicroProse. Dystrybutor: IPS CG. (frogger)

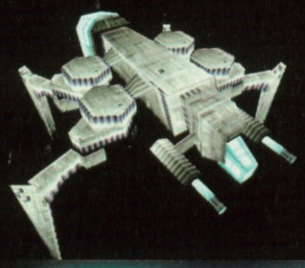
NEED FOR SPEED 3

Oto trzeci odcinek jednej z najsłynniejszych serii samochodówek. Kilka miesięcy po premierze konsolowej również posiadacze PC będą mieli okazję zasiąść za kierownicą. Pojawiło się kilka nowych wodotrysków, w tym ujęcia kamery, możliwość wprowadzenia nowych modeli samochodów, ściągniętych z Internetu oraz trochę bardziej rozbudowane opcje sieciowe.

Choć może trudno w to uwierzyć, gra wygląda dużo lepiej niż część druga w wersji 3Dfx. Wynika to zapewne z faktu, że NFS 3 tworzono od początku z myślą o posiadaczach akceleratorów. Wszyscy miłośnicy tego typu rozrywki powinni koniecznie ją kupić. Termin: jesień 1998. Producent: Electronic Arts. Dystrybutor: IPS CG. (frogger)







WarGames

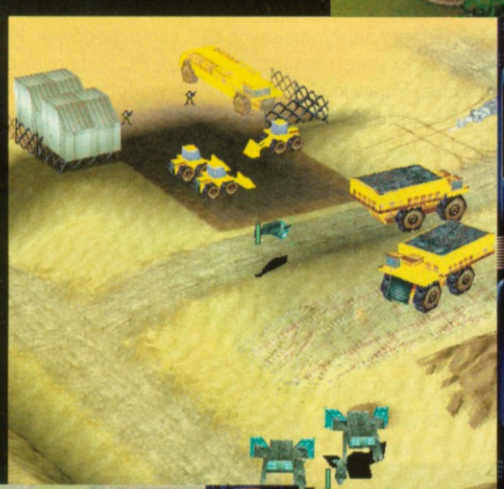
Film „WarGames" pojawił się na ekranach kin w roku 1983. Chyba jako pierwszy zajmował się możliwością zachwiania systemu obronnego państwa poprzez działanie niepożądanych osób, które wedrą się do niego za pośrednictwem komputera. Scenariusz to co prawda naiwny, pełen mniejszych lub większych błędów logicznych, ale film zrealizowano na tyle sprawnie, że wady można było wybaczyć.

Firma Interactive Studios postanowiła kontynuować temat. Co wydarzyło się 20 lat po tym, gdy młodociany hacker omal nie doprowadził do wybuchu III wojny światowej? Dalsze poczynania Dawida Lightmana poznamy już nie z filmu, ale z gry komputerowej, należącej do najbardziej eksploatowanego ostatnio gatunku, czyli strategii czasu rzeczywistego.



Kilka słów o producencie: firma Interactive Studios została założona przez bliźniaków, Philipa i Adrew Olivierów (ten pierwszy osobiście prezentował grę podczas zorganizowanej przez IPS CG konferencji prasowej – piszemy o niej w dziale Rynek, str. 17). Firma powstała w roku 1981, a pierwszą grę wydała w 1984 r. Starsi gracze powinni pamiętać serię Dizzy czy Ghostbusters 2. Przy produkcji WarGames firma Interactive Studios współpracowała z twórcami filmu.







W WarGames gracz ma za zadanie stawić czoło potężnemu systemowi obronnemu WOPR (War Operations Planned Response), stworzonemu przez Dawida Lightmana. Nie wiadomo, czy wszystko jest jedynie grą i sprawdzianem, czy też WOPR, system inteligentny, ma swoje własne, nikczemne plany. Może snuje nawet wizję eksterminacji ludzkiej rasy? Oczywiście, jak to w RTS-ach bywa, gracz może stanąć po stronie Zła i próbować wygrać, prowadząc do walki futurystyczne jednostki WOPR.

Z pewnością jedna z najważniejszych informacji o grze to ta, że zarówno pole bitwy, jak i wszystkie jednostki będą w pełni trójwymiarowe. Tym, którzy mieli okazję grać w Myth, nie trzeba tłumaczyć, jak wielkie znaczenie dla przebiegu walk ma ukształtowanie terenu, możliwość osadzenia wojsk na wzgórzach lub przygotowania zasadzki w wąwozie. Autorzy WarGames postanowili w pełni wykorzystać trójwymiarowe środowisko, aby stworzyć interesujące i wymagające strategicznej koncepcji scenariusze.



W tym trójwymiarowym świecie efekty zmiany punktu widzenia zaobserwujemy dzięki płynnemu ruchowi kamery, która może przybliżać oraz oddalać jednostki. Walkę dodatkowo uatrakcyjnią zmieniające się w podczas bitwy warunki pogodowe.



W WarGames gracz weźmie udział w 30 misjach, które rozegrają się w sześciu różnych środowiskach geograficznych. Nasze wojska będą maszerować po śnieżnych polach i po pustyni, walczyć na terenach zabudowanych i w lasach oraz na morzu. Krainy te nie są abstrakcyjne – wojna będzie się toczyć w konkretnych i znanych miejscach: na Syberii, w Arabii Saudyjskiej, dotrze nawet do Nowego Jorku.

Gracz otrzyma do dyspozycji prawie 100 jednostek naziemnych, powietrznych, morskich i podwodnych – różnych dla obu stron konfliktu. Te, którymi dowodzi WOPR, mają dziwaczne kształty, są to np. ogromne mechy lub płaskie, pająkopodobne pojazdy. Jego przeciwnik skorzysta z jednostek konwencjonalnych, takich jakie brałyby udział w obecnej, prawdziwej wojnie.

Autorzy gry zapowiadają, że komputer stanie się godnym przeciwnikiem dla gracza. Ponieważ w filmie „WarGames" po raz pierwszy w tak efektowny sposób przedstawiono problem hackowania, w grze również możemy wedrzeć się przez sieć do systemów obronnych przeciwnika. Oczywiście celem będzie wyrządzenie jak największych szkód: inwigilacja, kradzież pieniędzy, a nawet sabotaż.



Nie trzeba chyba dodawać, że WarGames zaoferuje pełne możliwości walki wieloosobowej przez sieć lokalną i Internet. W wersji na PlayStation pojawi się opcja gry przeciw drugiemu człowiekowi, na ekranie podzielonym na pół.

Termin wydania: lato 1998. Producent: Electronic Arts/Metro-Goldwyn-Mayer/Interactive Studios. Dystrybutor: IPS Computer Group.

Jacek Piekara

Cytat miesiąca:

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

Minister Zdrowia, Szczęścia i Wszelkiej Pomyślności.

SKLEPY FIRMOWE CD PROJEKT®

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

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

Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD PROJEKT®

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

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

MORTYR

Polskie gry to, moim zdaniem, temat trochę drażliwy. Kiedy pojawia się jakikolwiek nowy tytuł, prasa wpada w panikę. Czy popierać krajową produkcję, czy też zachować w 100% lojalność wobec czytelników, którzy żądają obiektywnej oceny? Przykłady znam, ale nie podam. Mam za to wrażenie, że takie dylematy nie wystąpią w odniesieniu do Mortyra – nowej gry Mirage i Corwin Software Studios. Nie wystąpią, jeżeli twórcom uda się zrealizować wszystkie pomysły, o których mówią.

Tytułowy Mortyr jest najemnikiem. W swoim burzliwym życiu pracował z wieloma osobami i wielu się naraził. Jego najnowsze zadanie jest jednak bardzo nietypowe: Mortyr musi się przenieść w czasie do faszystowskich Niemiec i odkryć, co wiązało wysoko postawionych oficerów z mafią działającą w przyszłości.



Większość czasu spędzimy, walcząc z SS-manami, Wehrmachtem i innym plugastwem (nie wiem jak Wam, ale mnie się to bardzo kojarzy z pewną nie najnowszą już grą FPP). Jednak akcja nie będzie się toczyć tylko w czasach II wojny światowej – Mortyr wróci do swoich czasów. Będzie się przechadzać po tym samym zamku, który odwiedził w przeszłości. Oczywiście wszystko się zmieni: niektóre pomieszczenia zostały zalane, inne dobudowane lub przerobione na potrzeby nowoczesnej bazy wojskowej.

Twórcy gry zapowiadają absolutne rewelacje w zachowaniu przeciwników. Przede wszystkim, nie będą przywiązani do jednego pomieszczenia – terenem działania jest cały zamek. Miejsca raz oczyszczone ze strażników nagle zapełnią się tabunami nowych, zdrowych i bardzo agresywnych hitlerowców, pragnących podziurawić Was jak sito.

Wrogowie mają pojawiać się w dużej liczbie, a jednocześnie wykazywać niemałą inteligencją. Będą kluczyć, chować się i atakować znienacka. Oczywiście gracz dostanie do dyspozycji całkiem pokaźny arsenał. Pocisk z mauzera, podobnie jak w rzeczywistości, przebije trzy osoby jednocześnie. MG42 w ciągu sekundy wyrzuci 25 pocisków – taki ołowiany grad w wąskim korytarzu rozwiąże wszelkie problemy. Na temat innych typów broni na razie nie ma informacji. Aby zabawa była jak najbardziej realistyczna, każdy przeciwnik zginie po jednym, dwóch strzałach. Nadrabiać będą liczbą.

Absolutną rewolucję przeprowadzono w oprawie. Engine graficzny ma wykorzystywać wszelkie dobrodziejstwa oferowane przez akceleratory – zresztą gra nie będzie działać na komputerach pozbawionych dopalaczy. Podobno na Voodoo² Mortyr wygląda obłędnie, ale wystarczy dowolna karta obsługująca pakiet DirectX 6.0, bo właśnie te drivery i tworzone dzięki nim efekty będą wykorzystywane w grze. Kolorowe światła, cienie, przezroczyste powierzchnie, realistyczne lustra... Co więcej – światło, przechodząc przez kolorowe szyby, będzie zmieniać barwę, a na ścianach pojawią się refleksy. Zresztą popatrzcie na screeny: co prawda przeciwników na nich jeszcze nie ma, ale i tak robią wrażenie. Cuda mają się dziać z cieniami generowanymi w czasie rzeczywistym – strażnik, palący papierosa na warcie, rzuca wielki cień na ścianę. Równie rewolucyjnie będzie się prezentować oprawa muzyczna. Technologia pseudotrójwymiarowego dźwięku powinna działać na każdej karcie dźwiękowej. Wrażenia podobno niesamowite – z przodu most i skrzypiące łańcuchy, z tyłu wycie wiatru.



Gra zapowiadana jest na wrzesień. Twórcy obiecują zrobić wszystko, aby terminu dotrzymać. Mortyr powinien bez problemu działać na P200 MMX + 64 MB RAM – nie są to wymagania małe jak na nasz rynek, ale do września zostało jeszcze trochę czasu, jest szansa, że sprzęt stanieje. Minimalne wymagania dopuszczają P166.

Odpowiedzialny za engine Sebastian Zieliński powiedział nam, że gra jest bardzo RAMożerna i podobno na maszynach z 64 MB RAM animacja w obecnej wersji strasznie skacze – chłopcy robią wszystko, żeby trochę zmniejszyć wymagania. Trwają także prace nad implementacją trybu multiplayer, więc na razie niewiele można napisać.

Mortyr zapowiada się BARDZO ciekawie. Jeżeli to, co nam obiecano, znajdzie się w grze – sukces jest murowany. Zwłaszcza że, w porównaniu z innymi krajowymi próbami stworzenia dobrej gry FPP, zapowiada się rewelacyjnie.

Termin wydania: jesień 1998. Producent: Corwin Software Studios/Mirage Media. Dystrybutor: Mirage Media.

ZooltaR



WIRTUALNA LISTA

Formacja Art.FM

RadioAktywnych sympatyków gier komputerowych informujemy, że w lipcu i sierpniu Wirtualna Lista Przebojów Gier Komputerowych nie będzie emitowana.

We wrześniu wrócimy do Was! Zmienimy tylko trochę formę prezentacji na antenie i szatę graficzną w Gamblerze.

Lista nagrodzonych w czerwcu:
Artur Bucewka z Ustki,
Arek Kauc z Wrocławia,
Barbara Konopka z Rzeszowa
i **Krzysztof Parys** ze Szczecina.

Dołącz do Wirtualnej Rodziny Maniaków Rozgrywek Komputerowych.

Podsumowanie miesiąca – CZERWIEC

1	**Quake II**
2	**Grand Theft Auto**
3	**FIFA: Road To World Cup '98**
4	**Monkey Island 3**
5	**Hellfire**
6.	Hexen II
7.	F-22 Air Dominance Fighter
8.	NBA Live 98
9.	Broken Sword II
10.	Dreams to Reality
11.	Final Fantasy VII
12.	Książe i Tchórz
13.	Uprising
14.	Fallout
15.	SWARM

Zapoluj na Gorący i Świeży Zestaw Energetyczny.

Włącz się do boju o Mega Hit gier komputerowych.

Zdobądź tytuł Hiper Gwiazdy Joysticka.

Bądź RadioAktywny!

Lista stacji, w których można słuchać notowań WLPGK

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

GAMBLER PRZEBOJÓW GIER KOMPUTEROWYCH

PROKURATOR ROZGRZESZA

W dniu 9.01.1998 funkcjonariusze VII KRP w W-wie, na Stadionie X-lecia, zakwestionowali u Cezarego W. 121 sztuk CD-ROM.

Od marca rynek gier komputerowych przeżywa załamanie. Jak mówią dystrybutorzy, jedną z najważniejszych przyczyn jest działalność piratów, która została wyraźnie sprofesjonalizowana. Srebrne krążki przemycane ze Wschodu zalały rynek, co uderzyło także w... rodzimych piratów nie produkujących na skalę przemysłową, wypalających złote płyty, a więc mających znacznie wyższe koszty produkcji. Piraci na Wschodzie potrafią już nawet przygotować polskie wersje gier!!! Los ten spotkał na razie Diablo, StarCrafta i Age of Empires; poziom przygotowania jest ponoć żałosny, jednak sam fakt należy uznać za zdumiewający i – co tu kryć – groźny symptom.

Powołany w niniejszym dochodzniu biegły (...) w wydanej opinii stwierdził, że zabezpieczone płyty CD-ROM nie pochodzą z produkcji legalnych firm, ponieważ nie posiadają oryginalnych opakowań ani instrukcji użytkowania, brak jest licencji programu oraz certyfikatu legalności, jak również oznaczeń firmowych producenta lub legalnego dystrybutora.

Klienci giełd przestali odróżniać płyty pirackie od legalnych. Dla nich istnieją tylko gry tanie, sprzedawane po przystępnej cenie 20–30 zł bez instrukcji, i drogie, za 150–170 zł w pudełku i z instrukcją. Ale kto płaciłby ponad 100 zł za samo pudełko z instrukcją?!

Odpowiedzią dystrybutorów na piractwo są obniżki cen nowych gier do 59 zł (ostatnio taką akcję przeprowadziły firmy MarkSoft i IPS) oraz wyróżnienia dla legalnych nabywców, którzy przyślą pod adresem firmy karty rejestracyjne (o akcji Mirage czytaj w Wieściach). Jednak działania samych dystrybutorów nie wystarczą.

Przesłuchany w charakterze podejrzanego przyznał się do popełnienia zarzucanego mu czynu.

Wbrew obiegowym opiniom, policja cały czas prowadzi działania przeciw piratom i ich ulubionym terenom aktywności – giełdom komputerowym. Efektem są setki zabezpieczonych płyt oraz zatrzymanie osób sprzedających nielegalne oprogramowanie i kopiujących je. Materiał dowodowy przekazywany jest prokuraturze, która... umarza kolejne sprawy.

Z materiału dowodowego zgromadzonego w tej sprawie wynika, że zachowanie podejrzanego wyczerpuje ustawowe znamiona czynu z art. 118 ust. 1 (...).

Nie wszyscy podejrzani skłonni są zeznawać, ale zazwyczaj nie ma wątpliwości, że przestępstwo zostało popełnione. Tłumaczenia są standardowe: pilnuję towaru pozostawionego mi na chwilę przez nieznajomego; wyświadczyłem grzeczność znajomemu, podwożąc płyty na giełdę.

Prokuratura jednak często sama pomaga schwytanym piratom. Handlarka zatrzymana z kilkudziesięcioma płytami przyznała się do winy, ale stwierdziła, że nie jest to jej stałe źródło dochodu – sprawę umorzono. Nikt nie zastanowił się, że jest to pomoc w zbyciu nielegalnego oprogramowania (art. 118 ust. 1 „Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych"). Inny handlarz złapany z towarem wykpił się, gdyż prokuratora interesowało, kto nielegalnie kopiował płyty. Nie znalazł sprawcy, więc, najwyraźniej sfrustrowany, handlarza też puścił. Jeszcze inny nie sprawdził danych zatrzymanego i uwierzył, że ów został doprowadzony do prokuratury po raz pierwszy, a na giełdzie dopiero debiutował. W rzeczywistości było to trzecie zatrzymanie pod tym samym zarzutem, zaś podejrzany za każdym razem przesłuchiwany był w tej samej prokuraturze. Czasami oskarżyciel okazuje podejrzanemu tak wielką „miłość bliźniego", że zwraca mu zarekwirowany przez policję sprzęt, na którym były wykonywane pirackie kopie.

Z uwagi na fakt, że pełnomocnik pokrzywdzonych firm posiada wiedzę i doświadczenie wystarczające do występowania w roli oskarżyciela prywatnego, uznać należy, iż brak interesu społecznego w objęciu ściganiem z urzędu czynu prywatno-skargowego.

Owoc dociekań prokuratorskich stanowią pliki umorzeń, których po kilka lub kilkanaście w miesiącu dostają firmy IPS CG, Mirage, MarkSoft, LK Avalon i Microsoft. Brak interesu społecznego oznacza, że każda z okradanych firm powinna wytaczać setki spraw (w skali roku) pojedynczym piratom. Spraw, które będą ciągnąć się miesiącami – a najprawdopodobniej latami – pożerając ogromne pieniądze. W ten sposób sankcjonowana jest bezkarność. Nikt chyba nie wymyślił lepszego sposobu na doprowadzenie do bankructwa całej, przynajmy niewielkiej, branży.

Podejrzanemu i pokrzywdzonemu przysługuje prawo przejrzenia akt i zażalenia na powyższe postanowienie do prokuratora nadrzędnego.

Grzegorz Onichimowski, prezes IPS CG, w porozumieniu z innymi polskimi dystrybutorami napisał list w sprawie walki z piractwem komputerowym do Minister Sprawiedliwości, Hanny Suchockiej. Tylko czy pani minister ma czas, aby zająć się tak błahą sprawą?

Sir Haszak

Posłowie

Od podkom. Sławomira Cisowskiego z Zespołu Prasowego Komendy Głównej Policji otrzymaliśmy następujący komunikat Rzecznika Prasowego Komendanta Wojewódzkiego Policji w Poznaniu, podins. J. Śmiglaka:

W niedzielę 21 czerwca 1998 r. pracownicy Wydziału ds. Przestępczości Gospodarczej KWP i Komisariatu Targowego Policji, pod nadzorem Wydziału IV Prokuratury Wojewódzkiej w Poznaniu, dokonali szeregu zatrzymań osób trudniących się nielegalnym rozpowszechnianiem „pirackich" programów komputerowych.

W Poznaniu na terenie Giełdy Komputerowej „ADAMS" działała bardzo dobrze zorganizowana grupa przestępcza, której zadaniem było rozpowszechnianie „pirackich" programów komputerowych, które wcześniej wbrew prawu skopiowano (...) w dwóch nielegalnych kopiarniach znajdujących się również na terenie miasta. Grupa ta była świetnie zorganizowana, stosowano w niej samokontrolę, i posiadała hierarchiczną wewnętrzną strukturę organizacyjną. Pracowało w niej co niedziela od 7 do 9 osób. Wszyscy członkowie grupy to osoby młode (do 30 lat), w przeważającej części studenci poznańskich uczelni.

Dochodzenie w sprawie nielegalnego kopiowania i rozpowszechniania programów komputerowych (...) prowadzi Komisariat Targowy Policji w Poznaniu pod nadzorem Wydziału VI Prokuratury Wojewódzkiej w Poznaniu.

Do chwili obecnej przedstawiono zarzuty 7 osobom (...) o to, że działając w zorganizowanej grupie, wspólnie i w porozumieniu rozpowszechniali oprogramowanie komputerowe, czyniąc sobie z tej działalności stałe źródło dochodu. (...) Zostaną przedstawione dwa dalsze zarzuty o działanie w zorganizowanej grupie przy zwielokrotnianiu cudzych utworów w postaci oprogramowania komputerowego w celu ich rozpowszechniania, czyniąc sobie z tej działalności stałe źródło dochodu (...).

Do chwili obecnej zabezpieczono u członków grupy przestępczej 8 komputerów, 4 drukarki, 2 nagrywarki, 3 skanery, 7 monitorów. Wartość tych przedmiotów wynosi około 100 000 złotych. Ponadto zabezpieczono 600 płyt CD z już nagranymi programami. Liczbę i wartość tych programów oceni biegły, ale już w tej chwili można powiedzieć, że ich rynkowa wartość jest ogromna i może sięgać kilku milionów złotych. Sprzęt służący do popełnienia przestępstwa i pirackie programy podlegają przepadkowi.

Komentarz redakcyjny

Będziemy z zainteresowaniem śledzić dalszy bieg tej sprawy. Mamy nadzieję, że owoce sprawnej akcji policji nie zostaną zaprzepaszczone, a sprawa znajdzie swój finał w sądzie.

Piknik z okazji premiery Windows 98

25 czerwca bieżącego roku firma Microsoft zorganizowała na terenach wyścigowych na Służewcu piknik z okazji premiery Windows 98. Na imprezę zaproszono przedstawicieli polskich firm komputerowych oraz prasy.

Podczas pikniku każdy mógł się pożywić i napić. Odbyły się także wyścigi konne, niestety – tylko z kasety wideo. Uczestnicy imprezy mogli obstawiać pędzące na ekranach konie. Trzech szczęśliwców wygrało zestawy oprogramowania Microsoftu, np. **Windows 98**, **Golf 4.0**, **Plus! 98**, **Encarta 98** i **WineGuide**. Każdy uczestnik pikniku otrzymał przy wyjściu kopię Windows 98 Upgrade. (pp)

WarGames w fortach

Philip Olivier, jeden z szefów firmy Interactive Studios nie przyjechał, co prawda, czołgiem, ale za to konferencję prasową, na której zaprezentowano nową strategię czasu rzeczywistego – WarGames – urządzono na terenie starych fortów przy ulicy Powsińskiej w Warszawie (obecnie własność Muzeum Wojska Polskiego).

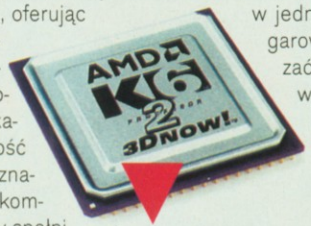


Oni stworzyli WarGames

Spotkanie odbyło się 22 czerwca, a zorganizowała je firma IPS CG, polski przedstawiciel wydawcy gry, Electronic Arts. Gra prezentowana była w starym autobusie sztabowym, stojącym tuż obok amerykańskiego czołgu zdobytego w Wietnamie przez komunistyczną partyzantkę i oddanego polskim sojusznikom. Jeżeli chcielibyście uzyskać więcej informacji o grze, zapraszamy do działu News na str. 12. (jp)

Nowy procesor AMD

Od dawna oczekiwany procesor K6-2 (poprzednio zapowiadany jako K6 3D) z technologią 3D Now! ma stanowić atrakcyjną alternatywę dla Pentium 2, oferując jednocześnie większą wydajność w typowych aplikacjach 3D (dość powszechnie znanych jako gry komputerowe). Czy spełni te oczekiwania? Odpowiedź na to pytanie dadzą intensywne testy, jakim poddawany jest właśnie w naszym laboratorium (wyniki przedstawimy, oczywiście, na łamach Gamblera).



Czy K6-2 zdoła pokonać produkty Intela?

Podczas prezentacji nowego procesora, 22 czerwca 1998 r. w sali „Kiepura" warszawskiego hotelu Bristol, wyjaśniono jednak kilka wątpliwości. Poprowadził ją **Reinhard Fabritz**, szef marketingu AMD na Europę Wschodnią.

Twórcy procesora wyszli z założenia, że znaczący wzrost szybkości aplikacji 3D można uzyskać, przyspieszając tę część tworzenia trójwymiarowego otoczenia, której nie akcelerują karty graficzne – czyli tworzenie i przekształcanie modeli trójwymiarowych, symulowanie zjawisk fizycznych itp. Wszystkie te operacje wymagają obliczeń zmiennoprzecinkowych. Dzięki wykorzystaniu 21 nowych instrukcji SIMD (Single Instruction Multiple Data) i podwójnego rejestru wykonywania potoków, AMD K6-2 może w jednym cyklu zegarowym przekazać do czterech wyników operacji zmiennoprzecinkowych, co w przypadku wersji 300 MHz daje imponującą wydajność maksymalną 1,2 Gflops (1,333 dla K6-2 333 MHz).

Osoby, które kupiły K6-2 na warszawskiej giełdzie przed oficjalną premierą, mogą się poczuć zawiedzione, bowiem nowy procesor rozwija skrzydła dopiero w aplikacjach korzystających z nowej wersji DirectX 6.0 (powinna być dostępna w chwili ukazania się tego numeru, podobnie jak zoptymalizowane pod kątem K6-2 sterowniki Open GL 1.2 i 3Dfx Glide). W końcu czerwca dostępne już były sterowniki do kart korzystających z chipów nVidia RIVA 128, 3Dfx i ATI Rage Pro, a wiele innych przygotowywano.

Z gier zoptymalizowanych pod nowy procesor AMD warto wymienić: **Unreal**, **Incoming**, **Ares Rising** i **MS Baseball 3D**. (ws)

Wieści

Z kraju

CD Projekt zapowiada, że gra strategiczna Settlers III, która ma się ukazać w Polsce na przełomie września i października, zostanie w całości zlokalizowana. Firma rozpoczęła też przygotowania do spolszczenia dużej gry przygodowej, jednak na razie nie ujawniła jej tytułu.

* * *

Firma **IPS CG** zorganizowała cykl imprez promujących **World Cup '98**. W EMPiK-ach Gdańska, Katowic, Poznania i Warszawy odbyły się turnieje. Pierwszych dziesięciu najlepszych zawodników otrzymało grę WC '98, pierwszą trójkę uhonorowano dodatkowo pakietami produktów IPS CG. Największa impreza odbyła się jednak 20 czerwca w Płocku. W „Plocman Football Cup '98" – I Mistrzostwa Płocka w Komputerowej Piłce Nożnej o Puchar Prezydenta Płocka zaangażowało się (poza IPS CG) wielu sponsorów, m.in. Petrochemia Płock.

* * *

MarkSoft, po wprowadzeniu na rynek gry Vangers w cenie 59 zł, rozszerzył ofertę tanich, nowych produktów o 3 gry strategiczne rodem z Empire: Operation Art of War, Tribal Rage i Fields of Fire; powinny się ukazać jeszcze latem. Niewiele droższy (79 zł) jest bardzo zmieniony i rozbudowany menedżer żużlowy, Insane Speedway 2.

* * *

Mirage rozpoczyna wydawanie własnej, taniej serii programów. W „Kolekcji za grosik" znajdą się gry w cenie niższej lub równej 49 zł. Pierwsze potwierdzone produkty to Time Warriors, Touche i Guts'n'Garters – wszystkie w cenie 35 zł. Kupno 3 programów z tej serii nagradzane będzie koszulką.

Firma zainaugurowała też akcję premiowania osób kupujących legalne wersje programów. Kto zakupił World League Soccer do końca finałów Mistrzostw Świata – dostawał koszulkę. Decydując się na Commandos: Behind Enemy Lines, można liczyć na wygranie plecaka wojskowego, koszulki lub innych gadżetów związanych z grą. Zakup Deathrap Dungeon może zaowocować wylosowaniem gry karcianej pod tym samym tytułem lub czaszki antystresowej. Atrakcje czekają też na nabywców Final Fantasy VII.

Latem ma się pojawić grywalne demo Mortyra, gry 3D przygotowywanej przez Mirage (dodatkowe informacje na str. 14). Oczywiście, będzie je można znaleźć na jednym z naszych krążków.

* * *

Firma **Optimus S.A.** wydała pod koniec czerwca Mega3Pak firmy MegaMedia, w którym znalazły się Carmageddon, X-Com: Apocalypse i Ecstatica II, a także grę Panzer Commander. Na lipiec zapowiadana była Soldiers at War.

Z zagranicy

Premiera **Dune 2000** została przesunięta na 31 lipca br.

* * *

John Carmack oświadczył, że przy następnej części Quake'a autorzy skupią się wyłącznie na projektowaniu trybu multiplayer. W związku z tym nie będzie Quake'a III, w zamian powstanie Quake Arena.

Unreal

...jest „unreal". Inny, niesamowity, nierealny, nie z tego świata. To tak na dobry początek. Panie i Panowie – oto mamy przed sobą... palce nie chcą wystukać tych liter... ZABÓJCĘ Quake'a II!!! Wiem, nie każdy jest w stanie w to uwierzyć (niektórzy do dzisiaj powątpiewają w wyższość dwójki nad jedynką – dzięki za te 4300 maili), ale to prawda. Nie do końca prawda, ale zawsze.

Zastanawiam się, czy powinienem zdradzać fabułę gry. W Unrealu praktycznie nie ma intro, co może się wydać niedopracowaniem po naprawdę niezłym wprowadzeniu do Q2, ale to, co widać na ekranie przed rozpoczęciem właściwej gry, wystarczy w zupełności. Jednak korci mnie, żeby opowiedzieć Wam chociaż troszeczkę.

Statek transportowy Vortex Rikers odbywa planowy rejs na księżyc więzienny. Nawigator melduje o wystąpieniu silnego pola grawitacyjnego z nieznanej planety. Próby wyrwania się z pułapki okazują się bezowocne. Statek wymyka się spod kontroli i spada na powierzchnię planety. Budzisz się ze strasznym bólem głowy... Nie wiesz, co się stało. I co najgorsze – wcale nie jesteś członkiem załogi. Raczej ładunkiem... Tak więc budzisz się w celi, wokół pełno niezupełnie żywych kumpli, wydaje Ci się, że jesteś poważnie ranny, a o czymś takim jak broń nie masz nawet co marzyć. A przed Tobą.... Nie masz zielonego pojęcia, co przed Tobą. I niech tak zostanie.



Historia lubi się powtarzać. Grę Unreal zobaczyłem po raz pierwszy na Gambleriadzie – nie wywarła na mnie żadnego wrażenia. Grafika ładna, ale nie rzuca na kolana, broń jakaś dziwna, żadnych przeciwników. Generalnie – nieciekawie. Jednak, nauczony casusem Quake'a II, wiedziałem, że nie należy oceniać gry na podstawie wersji beta. Poczekałem więc na pełną wersję i doczekałem się... Rzeczywistość przerosła wszelkie oczekiwania. Dobrze Wam radzę – choć Unreal już na początku pokazuje wiele efektów, o których nie śniło się wielbicielom Q2, ma w zanadrzu jeszcze mnóstwo niespodzianek – nie oceniajcie gry na podstawie pierwszego poziomu. Ba! Nawet po 4 godzinach może Was zaskoczyć. I to jak zaskoczyć! Nie będę oryginalny, ale... to po prostu trzeba zobaczyć.

Nie ma obecnie gry 3D, która pod względem jakości grafiki mogłaby choć zbliżyć się do Unreala. W Kwaku efekty świetlne robiły wrażenie. Tu – po prostu odbierają mowę. Kiedy otwieramy drzwi, za którymi pali się niebieskie światło, wszystko pokrywa się niebieską poświatą. Gdy na jednym z poziomów spod sufitu gigantycznej jaskini zjeżdża winda, zapalają się światła zmieniające kolor. Statek kosmiczny wygląda jak klub techno (przy okazji leci doskonała muzyka w house'owej aranżacji). Wszędzie wokół eksplozje, błyskają światła, pękają beczki z radioaktywną galaretą, rozsiewając dokoła krople zielonego płynu. Coś nieprawdopodobnego.

Kumpel, z którym oglądałem GRĘ (bo można śmiało napisać, że Unreal to GRA – tak jak Q2) stwierdził, że jest mocno socrealistyczna. Coś w tym jest. Socrealizm charakteryzuje się monumentalnością – Unreal jest taki. Widać to już na pierwszym po-





Przewodnik Czytelnika



Oceny

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

Znaczki

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

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

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

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

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

REDAKCJA

ziomie – kiedy wychodzi się z Vortex Rikera.

Absolutnym arcydziełem są animowane tekstury i sprite'y, które GRA wykorzystuje w dużych ilościach. Woda jest zrobiona perfekcyjnie, choć nie widać tego przy pierwszym spotkaniu. Podobnie jest z ogniem, kryształami tarydium, lawą i tysiącem innych rzeczy. I znowu – to trzeba zobaczyć.

Kolejny atut to wygląd obiektów 3D. Mam tu na myśli wszystkie stworzenia, na jakie się natkniecie. Nie tylko wrogów, bo w GRZE spotkacie także przyjaciół i sporo zwierząt. Wyglądają wspaniale. Są jeszcze bardziej trójwymiarowe i jeszcze bardziej okrągłe niż w Q2. Czy są ładnie zaprojektowane? To trochę inna sprawa – mnie się podobają. Heh – trzeba zobaczyć... :)









Jeżeli posiadacie 64 MB RAM, możecie włączyć dźwięk wysokiej jakości. Dawno nie spotkałem gry, w której oprawa miałaby takie znaczenie. Zresztą udźwiękowienie to sprawa dyskusyjna – część odgłosów jest znacznie lepsza w Quake'u, ale niektóre pobiją wszystkie. Na przykład łuska spadająca na ziemię wydaje metaliczny dźwięk, a kiedy wpadnie do wody, słychać tylko ciche „plum". Do tego trzeba jeszcze dorzucić echo na dużych, otwartych przestrzeniach i pogłos w małych pomieszczeniach.

Oddzielną sprawą jest muzyka. Co prawda nie jest zapisana w formacie audio, ale to nie wpływa na jej jakość – pasuje jak ulał do kolejnych poziomów. Zmienia się w zależności od sytuacji. Kiedy wpadamy w zasadzkę przeważających sił wroga, przyspiesza – nagle ze spokojnego ambientu przechodzi w szybki, nerwowy rytm. To... trzeba usłyszeć.



Zapowiadano, że Unreal wniesie do gatunku FPP nowy rodzaj SI. Za poczynania przeciwników odpowiedzialny jest przecież ten sam człowiek, który zrobił Reaper BOT-a do Quake'a (jednego z najlepszych BOT-ów). I rzeczywiście – zwyczajny Skaarj Scout robi wrażenie. Potrafi unikać strzałów, nie tylko kucając, ale strafe'uje, rzuca się przez bark, próbuje zajść gracza od tyłu — generalnie robi wszystko, co powinien robić myślący przeciwnik. W jednej z walk został ranny, schował się wtedy za rogiem, zaczekał aż wyjdę i zaatakował mnie metalowymi szponami na nadgarstkach. Ranny przeciwnik potrafi nie tylko uciekać, ale stawiać np. ogień zaporowy, kiedy przyciśnie się go w ślepym zaułku. Nieprawdopodobne, nierealne. I jeszcze jedno – wrogowie rzeczywiście pojawiają się rzadko, ale za to skutecznie. Walka z każdym jest wielkim wyzwaniem. Zwłaszcza na początku gry, kiedy nie ma jeszcze dobrej broni...



...która, niestety, jest KATASTROFĄ. To jedyna słaba część Unreala. Oprócz automaga, stingera, miniguna i strzelby nie ma praktycznie z czego strzelać. Blaster z nieskończoną amunicją jest żałosny (co ciekawe, baterie mogą się w nim rozładować i trzeba czekać, aż się doładują). Nie ma odpowiednika shotguna – broni w sumie bardzo ważnej, bo silnej i oszczędnej. Granatnik jest połączony z rakietnicą (w Unrealu jest drugi fire tak jak w Dark Forces) i może strzelać nawet 6 pociskami jednocześnie, z tym że przedtem musi je wszystkie załadować. Broń, która udaje railguna, nie tylko nie jest widowiskowa, ale także nie wydaje efektownego odgłosu (takie „bzzzz") itd. W pewnym momencie wpada Wam ręce coś w rodzaju strzelby na zielony, radioaktywny śluz i w tym momencie wyżej wymienione ręce opadają na ziemię. Jak można zrobić broń, która PLUJE na przeciwnika?



Z tego płynie ważna myśl – o ile chłopcy z id Software mogliby się uczyć robienia singlowych gier od panów z Epica, o tyle ci drudzy nie wiedzą, jak zrobić dobrą grę w trybie multiplayer. Bo przecież popularność gry sieciowej wynika z dobrze zrobionej broni i inteligentnie zaprojektowanych map. W tym Unreal, niestety, się nie sprawdza. To zupełnie nowy rodzaj FPP – największe znaczenie ma nie scenariusz i nie zagadki (raczej proste), ale narracja. Mam na myśli połączenie wszystkich czynników: muzyka, SFX, grafika i kolejne zdarzenia w samej grze (np. to, że w pierwszym etapie widać tylko jednego przeciwnika). To właśnie tworzy zupełnie unikalny klimat Unreala. Szkoda tylko, że nie pasuje to do trybu multiplayer.

GRA ma absolutnie kosmiczne wymagania sprzętowe. A raczej – kosmiczne wymagania sprzętowe jak na Polskę. Do dobrego grania wymagane jest PII 266, akcelerator 3D i 64 MB RAM. Unreal jest pierwszą grą WYMAGAJĄCĄ 64 MB RAM. Pójdzie co prawda również na 32, ale nie radzę próbować. Wiesza się co poziom i trzeba wyłączyć dźwięk wysokiej jakości. Po prostu do gry high end wymagany jest komputer high end.

Ta GRA robi wrażenie.

ZOOLTAR

Unreal

GT Interactive/Epic MegaGames

1998

L.E.M.

3D

Grafika: 99%

Dźwięk: 99%

Ogółem: 96%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 200MMX, 32 MB RAM (bez 64 MB NIE DOTYKAĆ), CD-ROM 4×, Windows 95

Might & Magic VI

WYRÓŻNIENIE GAMBLER DLA DOBREJ GRY

Jon van Caneghem, szef firmy New World Computing, zapisał się już w historii gier jako twórca cyklu jednego z najbardziej popularnych TBS-ów, czyli Heroes of Might & Magic. Czy Might & Magic VI otworzy mu drzwi do sali, w której zasiadają bogowie komputerowej rozrywki, Sid Meier i John Romero?

Pojęcie „gra kultowa" jest często nadużywane – określa się tym mianem po prostu gry w swoim czasie popularne czy bijące rekordy sprzedaży. Seria Might & Magic nie wyznaczyła nowych trendów, nie zrewolucjonizowała rynku RPG, nie sprowokowała powstania dziesiątek mniej czy bardziej udanych naśladownictw. Ale od 1982 r. dostarczyła wielogodzinnej rozrywki ponad 3 milionom graczy (licząc tylko legalne wersje gry; ile sprzedano na rynkach Europy Wschodniej i Azji, Bóg tylko raczy wiedzieć). W dodatku ostatnia, piąta część Might & Magic ukazała się w roku 1994, a więc serię ominął wielki boom sprzedaży drugiej połowy lat 90. Nie wiem, czy gry z serii M&M można w takim razie nazwać grami kultowymi, ale dla mnie pozostaną pewnym punktem wyjścia w ocenianiu innych programów tego typu (podobnie, jak seria Beholder).



Might & Magic VI bardzo wyraźnie odwołuje się do strategicznego cyklu HoM&M. Spotkamy tu postacie znane z tamtej gry: dzielnego i dobrego króla Rolanda, zamienionego w kamienny posąg jego złego brata Archibalda oraz najprzedniejszego z rycerzy, lorda Kilburna. Akcja toczy się na terenach królestwa Enroth, które po zaginięciu Rolanda pogrążyło się w chaosie. Królewskim doradcom zabrakło silnej, kierującej nimi ręki, drogi opanowali wszelkiej maści rabusie i złoczyńcy, rozpleniły się złowieszcze kulty, a mieszkańcy Enroth żyją w strachu zarówno przed ludźmi, jak i potworami coraz częściej nawiedzającymi Królestwo. Grupa czterech bohaterów będzie musiała spenetrować ogromny świat, wykonać zlecenia panów z Wysokiej Rady Królestwa oraz uratować wiele miast, miasteczek i wiosek przed potęgą Zła.



Grę zaczynamy klasycznie, od stworzenia własnej grupy bohaterów. Tym razem jednak, w przeciwieństwie do poprzednich części cyklu, dowodzić możemy tylko ludźmi, a nie orkami, elfami, krasnoludami czy gnomami. Gracz kreuje drużynę, wybierając bohaterom profesje (6) oraz ustalając ich cechy (7) i zdolności specjalne (31). Jak zwykle w M&M, od struktury drużyny i umiejętności jej członków zależy, czy gracz będzie mógł spokojnie zmierzyć się z niebezpieczeństwami, czy staną się dla niego zaporą nie do przebycia.

W M&M VI po raz pierwszy w serii stworzono pseudotrójwymiarowy świat. Oznacza to, że bohaterowie mogą wspinać się na wzniesienia, schodzić w doliny, wzlatywać (tak, tak, istnieje możliwość latania) ponad fortyfikacje. Ogólnie scenografia przypomina tę z Daggerfalla, z tym że wykonana jest trochę lepiej. Bohaterowie rozgrywają swoje przygody głównie na otwartej przestrzeni: na równinach, w górach, na wyspach. Sporo zleceń wymagać będzie zanurzenia się w mroczne labirynty lochów, wież, opuszczonych dworów czy jaskiń. Pod tym względem jednak daleko M&M VI do nieprawdopodobnych komplikacji Daggerfalla. Zresztą, może to i lepiej.



Ogromnym atutem jest (podobnie jak w Fallout i Daggerfall) nieliniowy scenariusz. Oczywiście, pewne zadania gracz musi wypełnić (inaczej nie zakończyłby rozgrywki), ale jaką obierze marszrutę, jakie zlecenia przyjmie na początku, a jakie zostawi sobie na później (w sumie blisko sto) zależy tylko od niego. Co prawda pewne tereny i miejsca są zajęte przez tak silnych przeciwników, że można je zwiedzać dopiero po dłuższym czasie grania, ale i tak swoboda poczynań jest ogromna. Trudno w to uwierzyć, ale w M&M VI potrzebnych jest ponad 400 godzin grania, by po-



myślnie zakończyć zabawę. I nie jest to tylko reklama autorów programu! Do tej pory spędziłem nad grą ponad 100 godzin i, patrząc na mapę Enroth, widzę, jak wiele miejsc pozostało mi jeszcze do zwiedzenia.

Jednym z najważniejszych elementów każdej gry role-playing jest system walki. Często od niego zależy, czy grę uznamy za atrakcyjną. W Might & Magic VI dokonano bardzo ciekawego zabiegu, polegającego na połączeniu walki w czasie rzeczywistym z walką podzieloną na tury. I tylko od decyzji gracza zależy, z której opcji skorzysta w danej sytuacji. Poza tym w czasie walki wszystko wiemy. Po użyciu każdego czaru i po każdym uderzeniu dowiadujemy się, ile punktów życia zabraliśmy przeciwnikowi, a klikając myszą na postaci wroga – ile jeszcze mu pozostało.

Bardzo bogaty system czarów, charakterystyczny dla serii M&M, został poważnie przeobrażony. Bohaterowie mogą korzystać ze 108 zaklęć podzielonych na 9 magicznych kanonów. Co ważne, czarodzieje podnoszą umiejętności w poszczególnych kanonach i często zdarza się, że osoba doskonale władająca magią ognia może jedynie pobieżnie znać magię wody lub powietrza. Znowu wszystko zależy od gracza i jego decyzji o przebiegu szkolenia bohatera. Na późniejszym etapie gry czarodzieje mogą stanąć też przed wyborem, czy poznawać tajniki magii Światła, czy też magii Mroku, a rozwój umiejętności zależy w tym wypadku od reputacji.



Autorzy, oprócz bogatego zestawu czarów, przygotowali też ogromny zbiór wszelkiego rodzaju przedmiotów. Poczynając od najprostszych skórzanych zbroi i kijów, aż po magiczne zbroje płytowe, liczne pierścienie, naszyjniki i ogromny arsenał broni. Podobnie jak w Daggerfall gracz może tworzyć własne magiczne przedmioty, choć efekt działania czaru Enchant Item, niestety, jest losowy.



Chyba po raz pierwszy w komputerowym RPG prawie każda spotkana postać (a są ich setki) może zostać zwerbowana i wziąć udział w Przygodzie. Nie stanie, co prawda, na polu bitwy, ale rzuca przydatne zaklęcia lub wspomaga bohaterów swymi zdolnościami w jakiejś dziedzinie (np. doskonale handluje, identyfikuje przedmioty lub rozbraja pułapki). Również każda spotkana postać może być przez bohaterów zlikwidowana. Ale konsekwencje takiego zachowania są przykre (i bardzo dobrze!).

W Might & Magic VI w idealny sposób wyważono trudność rozgrywki. Jeżeli gracz stanie przed przeszkodą nie do przebycia, zawsze może skierować się w inną stronę i powrócić, kiedy jego grupa będzie silniejsza. Podobnie jak w poprzednich częściach cyklu, spotkamy przeciwników bardzo, ale to bardzo silnych. Potrafią paraliżować, rzucać klątwy, zatruwać, nie mówiąc już o takich „drobnostkach", jak stosowanie magii i ciskanie głazami. Ale gracz w każdym momencie zdaje sobie sprawę, że pokonanie wroga nie przekracza jego możliwości. Może nie dzisiaj, ale za rok (czasu gry, rzecz jasna), kiedyś się uda.





Might & Magic VI to doskonały, przemyślany, bogaty i niezwykle wciągający RPG. Jednak twórcy nie uniknęli kilku mniej lub bardziej uprzykrzających życie błędów. Po pierwsze: nie wprowadzono opcji robienia własnych notatek na mapach, co skutecznie utrudnia orientację (głównie w miastach). Po drugie: można mieć pewne zastrzeżenia do scenografii niektórych obszarów oraz wyglądu niektórych potworów. Po trzecie: opcje dialogowe nie spełniają oczekiwań rozbudzonych przez zapowiedzi autorów. Rozmowy ograniczają się w zasadzie do komunikatów wypowiadanych przez NPC-ów. Po czwarte: nie wprowadzono „teatru wirtualnego", który miał być jednym z atutów gry (a raczej wprowadzono w znikomym stopniu).

Po piąte: logika wydarzeń budzi spore wątpliwości. Na przykład, gdy wychodzimy z więzienia po odsiadce, na ulicach widzimy te same trupy co przed rokiem; atakujące bohaterów potwory potrafią przyjść za nimi do miasta i walczą wśród poruszających się jak gdyby nigdy nic mieszkańców.

Po szóste: wydaje mi się, że niezbyt rozsądnie wyważono proporcje sił między bohaterami-czarodziejami i bohaterami-rycerzami. Bez silnych wojowników można sobie wyobrazić szczęśliwe ukończenie gry, bez magów to niemożliwe. Po siódme wreszcie: pewne zastrzeżenia mam do efektów dźwiękowych (nie zostały przygotowane z należytą pieczołowitością).

Jednak te, w istocie niewielkie, wady nie zmieniają faktu, że w nasze ręce trafił właśnie najbardziej interesujący role-playing w dziejach gier komputerowych.

JACEK PIEKARA

Might and Magic VI
THE MANDATE OF HEAVEN

New World Computing/3DO 1998
Mirage
Role-playing
Grafika: 80%
Dźwięk: 70%
Ogółem: 95%

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

SOLDIERS AT WAR

Soldiers at War to gra strategiczna z podziałem na tury, należąca do podgatunku zapoczątkowanego przez X-Com. Firma SSI przyznaje, że gra wykorzystuje znacznie zmodyfikowany engine Wages of War.

Scenariusz obejmuje okres od 1942 do 1945 r. – II wojnę światową od lądowania Amerykanów w Afryce do klęski III Rzeszy. Do dyspozycji mamy 15 misji, które można rozegrać pojedynczo lub w formie kampanii – to zdecydowanie za mało. Grę wyposażono w doskonały edytor scenariuszy, pozbawiony jednak możliwości łączenia ich w kampanie. Na szczęście SSI udostępnia na swoim serwerze dodatkowe misje. Kiedy kończyłem pisać recenzję, było ich 18.







Widok pola walki jest izometryczny, z siedmioma poziomami gruntu. Należy korzystać z rozdzielczości co najmniej 800×600.

Dowodzimy 8-osobowym „patrolem" (wybór spośród 32 ludzi). W walkach uczestniczą żołnierze niemieccy, włoscy, amerykańscy i francuscy, jednak walczyć z komputerem możemy tylko jako Amerykanie.

Każdy żołnierz ma określoną liczbę punktów akcji (AP). Może biegać, maszerować lub czołgać się (co kosztuje najwięcej AP). Każde działanie wymaga odpowiedniej liczby punktów, np. zwykły strzał – 12, a przeładowanie broni – 25. Musimy zostawić choćby 1 AP, by móc zareagować na posunięcia wroga w jego turze.

Możemy zbierać broń oraz wyposażenie zabitych wrogów, przenosić rannych żołnierzy i przecinać drut kolczasty, wejść do czołgu i prowadzić z niego ogień – jednak żaden pojazd bojowy nie jeździ! Możemy wezwać wsparcie przez radio, a nawet korzystać z wykrywaczy metalu. Dysponujemy bogatym wyborem broni, od pistoletów i granatów, przez karabiny do ciężkich karabinów maszynowych, panzerfaustów i miotaczy ognia.

Broń ma realną skuteczność – najczęściej 1–2 strzały wystarczą, aby wykończyć żołnierza. Musimy działać powoli, wykorzystywać każdą nierówność terenu, żywopłot, ścianę budynku... gra czasami staje się więc nudna. Jednak SoW cierpi na brak realizmu, ponieważ nie ma w niej czegoś takiego jak morale. Żołnierz jest nieustraszony, wykona każdy, nawet najbardziej idiotyczny rozkaz... Wojna w SoW przypomina raczej film, taką komputerową „Parszywą dwunastkę".

Interfejs użytkownika jest po prostu toporny, od dawna nie miałem do czynienia z tak niewygodnym systemem sterowania. Problemy zaczynają się już przy ekwipowaniu żołnierzy – brakuje łatwo dostępnego panelu z informacjami o ich umiejętnościach. Autorzy gry zbyt dosłownie potraktowali określenie „minimapa". Poważnym błędem jest niepodawanie liczby punktów potrzebnych, aby dotrzeć na określoną pozycję (naciśnięcie Ctrl nie jest rozwiązaniem doskonałym). Brakuje systemu pokazywania linii ognia – trudno się zorientować, czy nasi żołnierze mogą trafić wroga oraz czy sami są zagrożeni ostrzałem. Trudno także ocenić, jaka będzie reakcja na posunięcia wroga – czasami najpierw strzelają nasi żołnierze, czasem nieprzyjaciel. Brak sensownej reguły...

Sztuczna Inteligencja jest dosyć silna (choć bywają wyjątki od tej zasady), co wynika z konstrukcji scenariusza. Jednak często wystarczy spokojnie poczekać – większość żołnierzy wroga podejdzie pod nasze pozycje, nawet jeśli to my mamy atakować... Można też grać przez sieć lub Internet (2–4 graczy) – brak opcji współpracy, jedynie walka z innymi graczami.

W SoW kiepsko rozwiązano wykorzystanie CD-ROM-u. Każdy ruch żołnierza oznacza konieczność odczytania danych z pliku o wielkości 450 MB! Nie ma możliwości pełnej instalacji gry! Nie da się przejść misji The Bridge over the Rhine – konieczny jest patch.

Soldiers at War to gra przeciętna – czasami nudna, momentami interesująca, ale przede wszystkim nie dopracowana. Daleko jej do największych osiągnięć gatunku...

JACEK ILCZUK





Mindscape/SSI 1998
Optimus Bis
Strategiczna
Grafika: 70%
Dźwięk: 63%
Ogółem: 56%

Wymagania sprzętowe: P120, Windows 95, 16 MB RAM, CD-ROM 4×

BEHIND ENEMY LINES
COMMANDOS



Laicy zaliczają ją do strategii czasu rzeczywistego. Sami twórcy twierdzą, że to gra taktyczna czasu rzeczywistego. Ja pozwolę sobie na własne sklasyfikowanie – Commandos to gra logiczna. Dodajmy – wielce oryginalna.

Na pierwszy rzut oka rzeczywiście może się wydawać, że to RTS – II wojna światowa, operacje komandosów, działania małymi grupami (do 6 osób), akcja rozgrywana w czasie rzeczywistym. Jednakże po chwili grania okazuje się, że to złudzenie. Zasady niewiele mają wspólnego z RTS-em – każdy z 24 scenariuszy (niezwykle ciekawe misje rodem z „Parszywej dwunastki" czy „Dział Navarony") wymaga dokładnego przestudiowania i przemyślenia, ułożenia planu z podziałem na etapy. Dopiero wtedy można przystąpić do realizacji, niekiedy potrzebna jest zręczność. Co więcej, plan po wykonaniu każdej fazy powinien być korygowany, gdyż przeciwnik reaguje na nasze działania.

Jak w klasycznej grze logicznej, w każdej misji do celu (np. zburzenia tamy, wysadzenia stacji radarowej) prowadzi kilka stałych posunięć, które trzeba kolejno wykonać. Może to być zdobycie w określonym miejscu materiałów wybuchowych, niemieckiego munduru, wyłączenie napięcia w ogrodzeniu wokół bazy i potem przecięcie siatki. Sposób realizacji celów zależy jednak tylko od gracza.

Gra logiczna grą logiczną, a Commandos kusi także zachęcającą otoczką strategiczną. Do dyspozycji mamy 6 ludzi. Każdy z nich dysponuje specyficznymi umiejętnościami przydatnymi w misjach, do których został wybrany: zielony beret potrafi się maskować w śniegu i piachu, walczy nożem i unosi ciężkie przedmioty. Szpieg po założeniu niemieckiego munduru udaje z powodzeniem oficera, co pozwala mu zagadać patrol lub niepostrzeżenie wstrzyknąć truciznę. Oprócz tego mamy jeszcze do dyspozycji nurka, kierowcę, snajpera i sapera.

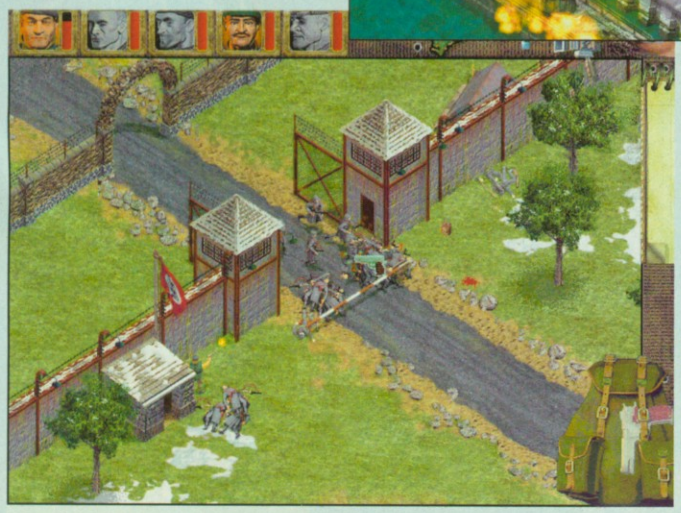


Zadania poprzedza odprawa, podczas której podawane są cele, wymieniane środki potrzebne do ich realizacji (skąd wziąć materiały wybuchowe lub ponton, aby przepłynąć rzekę) i wskazywane zagrożenia wykonania planu (wartownie i strażnice, z których mogą wyjść w razie alarmu dodatkowe, wzmocnione patrole). Często nasi ludzie będą korzystać ze sprzętu zdobycznego: działa baterii nadbrzeżnej, ckm-u, czołgu, transportera lub okrętu podwodnego. Przyznam, że sporo tego.

Najcenniejszy jest jednak bagnet, a także karabin snajperski. Autorzy na szczęście nie byli zafascynowani Rambo – każdą misję trzeba przejść jak najciszej, często – nie zabijając wszystkich wrogów (integralną częścią scenariuszy jest powrót wszystkich wysłanych ludzi). Głośne zachowanie wywołuje alarm – na nasz szczupły oddział rzucają się kilka lub kilkanaście razy liczniejsze i lepiej uzbrojone oddziały niemieckie. Walka naszego podwładnego, mającego tylko pistolet (podstawową broń komandosów) przeciw choćby jednemu człowiekowi z karabinem maszynowym zawsze skończy się jego śmiercią. Zdarzają się sytuacje, kiedy można sobie pofolgować, ale należą do rzadkości.







Na zachowanie przeciwnika komputerowego duży wpływ mają rozkazy ograniczające aktywność obrońców zdobywanego terenu. Są wartownicy, którzy murem stoją w jednym miejscu i, słysząc hałas, odwracają się tylko w kierunku, z którego dochodzi. Inni biegną do źródła dźwięku i tam dokładnie się rozglądają. Jeszcze inni od razu wszczynają alarm. Generalnie reagują dość ciekawie – potrafią zauważyć ślady na śniegu i podążyć za nimi; widząc ciało kolegi, alarmują obóz. Niekiedy dają się jednak łapać w proste pułapki, nie wyciągając wniosków z doświadczeń poprzedników.

Skoro gra zawiera tyle elementów strategii, to czemu upieram się, by nie nazywać jej RTS-em? Bowiem każdy prawdziwy strateg znalazłby w niej dziesiątki uproszczeń i braków związku z rzeczywistością. Podam tylko jeden przykład: samochód, który miał zabrać moich ludzi z miejsca akcji, przejechał w biały dzień jednego z nich, gdyż ten stał na jego drodze.

Nie należy jednak za to winić programu, w końcu to gra logiczna! Commandos: Behind Enemy Lines przede wszystkim fantastycznie godzi możliwość namysłu z czasem rzeczywistym i elementami zręcznościowymi. To złożone, ciekawe scenariusze, z których każdy wymaga kilku godzin gry, i doskonale uchwycony klimat działań jednostek specjalnych. Szczerze polecam.

SIR HASZAK

COMMANDOS
BEHIND ENEMY LINES

Eidos/Pyro 1998
Mirage
Logiczna
Grafika: 85%
Dźwięk: 80%
Ogółem: 88%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 120, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

TARGET

W roku 1997 rozpadł się Związek Socjalistycznych Republik Radzieckich. Fakt ten spowodował rozprężenie w państwach dawnego Układu Warszawskiego. Efektem był wzrost przestępczości, zamachy bombowe, tajemnicze zgony ważnych osobistości, słowem – prawdziwy chaos. Krajobraz Europy Wschodniej nie prezentował się zbyt ciekawie. Ci, co przeżyli, postanowili oczyścić atmosferę i wynajęli zawodowców.

Tak przedstawia się fabuła polskiej gry Target. Pewnie większość z Was zorientowała się już, że jest to gra z gatunku FPP. Na jeszcze młodym polskim rynku PC nie było wcześniej żadnej gry FPP. Dlatego można prorokować, że Target stanie się prekursorem polskich produkcji tego gatunku (w kolejce czeka już Mortyr, gra następnej generacji). Pozostaje tylko pytanie – jak Target wypada na tle konkurencji z Zachodu? Ano, niestety, nie najlepiej.

Najsłabszą stroną gry jest grafika. W Targecie gramy w realiach polskich ulic. Pierwsze moje wrażenia – jest super! Czułem się jak w Polsce. Odrapane, szarożółte kamienice i widok łomu w dłoniach bohatera – to obrazek z warszawskiej Pragi czy Pruszkowa. Zirytowały mnie jednak postacie, które są po prostu zwykłymi sprite'ami. Płaskie jak cholera. Mamy już rok 1998 i dwie części „Kwaka" (a wkrótce trójka), a w Targecie płaskie postacie!



Jeszcze bardziej mnie zirytował słabiutki engine. Na maszynie z P200 MMX, 32 MB RAM, kartą graficzną 2MB, gra w wysokiej rozdzielczości skacze jak wytresowana żaba (Frogger?). Jedyna nadzieja w patchu na 3Dfx, który ukaże się, jak obiecują autorzy, już za miesiąc (lepiej, żeby ten patch był dobry).

Muzyka audio, która przygrywa podczas gry to prawdziwe arcydzieło, największy atut tego programu. Gdyby nie muzyka, Target zupełnie nie miałby klimatu. Jasne, nikt nie kupi gry dla samej muzyki (chociaż znam takie przypadki – np. Quake). Jednak w połączeniu z akcją na ekranie naprawdę robi wrażenie.

A propos akcji gry i samego grania. Do wyboru mamy trzy zawodowych killerów: snajperkę, sabotażystę i komandosa. Łatwo się domyślić, która postać do czego lepiej się nadaje (jak ktoś się nie domyśli, to niech przeczyta instrukcję gry). Warto jednak odnotować, że każdą postać





charakteryzują cztery właściwości: zdrowie, siła, wiedza i celność. Gracz może je dostosować do swoich potrzeb, „kupując" wyższe poziomy zdolności za punkty dostępne na początku gry.





Target oferuje również split-screen mode, czyli dzielenie ekranu na dwie części. Teraz można zagrać deathmach z kumplem na jednym komputerze. To bardzo sympatyczna cecha, pasująca do polskich realiów – na pojedynki w sieci nie może sobie pozwolić zbyt wielu graczy. Target oferuje też grę przez sieć lokalną oraz Internet. Nie jest to co prawda Quake, ale ma swój klimat. Chętnych zapraszam pod adresy: qdnet.target.pl. i virtual.target.pl.

Target to pierwsza polska pecetowa strzelanka FPP. Niestety, autorzy spóźnili się z pomysłem o kilka lat. Płaskie obiekty, słaby engine to pięta achillesowa. Honor gry ratuje jednak doskonała muzyka, szybka i trzymająca w napięciu akcja oraz rozbudowane menu z możliwością wyboru i scharakteryzowania postaci. Dobrze też prezentuje się gra w Internecie (patch na 3Dfx powinien poprawić doznania wzrokowe). Na razie grę można ocenić jako dość dobrą. Dodatkową zachętą do jej zakupu jest niska cena – 59 zł.

WOHO



User 1998
3D
Grafika: 40%
Dźwięk: 85%
Ogółem: 62%

Wymagania sprzętowe:
486DX4/100 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

QUAKE II MISSION PACK
THE RECKONING

Prace nad pierwszym oficjalnym mission packiem do Quake'a II przeciągnęły się trochę (planowano wydanie na marzec). W efekcie na miesiąc przed premierą The Reckoning pojawił się Unreal, który zupełnie zmienił sposób patrzenia na gry FPP. Trudno więc teraz oceniać TR, gra ma bowiem przedłużyć żywotność Quake'a II w singlu. A jak można przedłużyć życie czegoś, co właśnie dostało w plecy młotem pneumatycznym? Otóż okazuje się, że można.

Już po pierwszych sekundach gry wiadomo, że Unreal to nie jest. Początkowo byłem zaszokowany – wiecie, zmiana grafiki, brak drugiego trybu strzelania, broń jakaś taka... normalna. Dlatego, gdybym miał oceniać grę na podstawie pierwszych wrażeń, nie przyznałbym jej wysokiej noty. Jednak, wiedziony instynktem prawdziwego kwakera, wpiłem się w klawiaturę i zacząłem grać. I okazało się, że to dobra gra... Daje dużo satysfakcji i przyciąga na długo.

Fabuła standardowa: kolejny atak na Stroggów był równie nieudany jak poprzedni. Znowu nikt nie przeżył, znowu jedyną nadzieją Ziemi jest Gracz. Tym razem jego zadaniem będzie powstrzymanie kontrataku Stroggów przez zniszczenie ich potężnej floty. Łatwizna. Tylko, zanim uda się zniszczyć statki, trzeba będzie jeszcze posprzątać po drodze, naprowadzić nalot na cel itd. Bardzo dużo czasu spędza się na zbieraniu kolejnych kluczy do kolejnych drzwi. Na szczęście poziomy zostały tak skonstruowane, że idzie się jak po sznurku. Cała zabawa będzie więc polegała na likwidowaniu setek Stroggów stojących na drodze.

Do dyspozycji są trzy nowe typy broni. Ion Ripper to odmiana Hyper Blastera (w każdym razie działa na baterie). Strzela pociskami, które mają miłą właściwość odbijania się od ścian. Gdy zaczniecie strzelać z tej broni w małym pomieszczeniu, nie musicie nawet specjalnie celować – przeciwnik i tak dostanie rykoszetem. Jeden pocisk zużywa dwie jednostki baterii, trzeba więc uważać, bo amunicja kończy się bardzo szybko.



Phalanx Particle Cannon (wcześniej nazywał się Particle Shotgun) to coś w stylu podwójnej rakietnicy. Nie strzela jednak rakietami tylko specjalnymi pociskami magnezowymi. Bardzo trudno z niego celować. Oba pociski wylatują jeden po drugim, jeżeli więc zamierzacie oddać strzał, a potem szybko schować się za rogiem, radzę BARDZO uważać, inaczej drugi pocisk eksploduje Wam prosto w twarz. Broń dosyć ciekawa – ma dużą siłę niszczącą.

Ostatnia z nowości to dość makabryczna pułapka. Wygląda trochę jak ta z Ghost Busters. Wciąga przeciwnika w swoje pole i zaczyna strasznie szybko zabierać mu życie. Jeżeli ofiara zginie, pułapka zamyka się, a w jej miejsce pojawia się... kostka energetyczna dodająca Wam życia. W trybie multiplayer oznacza to KANIBALIZM. Niemniej pomysł ciekawy, wart wykorzystania. Tastes like chicken :)

Te trzy typy broni to nie koniec nowości. Jest nowy przedmiot – Quad Fire. Działa podobnie do techa Time Acceleration z CTF. Zwiększa czterokrotnie szybkość strzelania, a więc także szybkość zużywania amunicji. Radzę uważać.



Oczywiście w TR nie mogło zabraknąć nowych przeciwników. Całkiem nowych (nowe modele) jest tylko dwóch – Gekk i Repair BOT. Ten pierwszy to bardzo duży płaz. Umie wysoko skakać, pływać, pluć kwasem i ładnie eksplodować, zostawiając wokoło żółtą poświatę. Występuje w grupach i nie jest zbyt niebezpieczny, choć dość odporny. Repair BOT to właściwie tylko urozmaicenie. Nie ma żadnej wartości bojowej i pojawia się bardzo rzadko. Potrafi jednak wskrzeszać Stroggów, więc nie radzę zostawiać takiego w pobliżu martwego Tanka.

Pojawiły się też stare modele ubrane w nowe skiny i uzbrojone w nową broń (nazwano to Beta Class). W ten sposób powstało trzech nowych Guardów, z których najniebezpieczniejszy jest Laser Guard. Jest też nowy Brains, który ma lasery w oczach (w końcu dostał broń dalekiego zasięgu) i potrafi przyciągać do siebie cel z naprawdę dużej odległości. Podrasowana Iron Maiden ma teraz kierowane rakiety; wystarczy schować się za rogiem, a potem oddać jej z RG. Najgorsze są dwa ostatnie wynalazki – nowy Gladiator i Super Tank. Obaj mają Power Shield i są nieprawdopodobnie wytrzymali. Ten drugi w Quake II robił za subbossa, a teraz wykorzystywany jest masowo. W niektórych miejscach można trafić na dwóch jednocześnie, obu można załatwić bez używania kodów. Natomiast gladiator ma teraz Phalanxa zamiast RG (są też stare wersje) i potrafi narobić kłopotów.



TR wykorzystuje patch 3.15 (jeżeli nie macie zainstalowanego, to już będziecie mieli). To chyba drugi (po 3.12) najbardziej znaczący patch, ponieważ wprowadza kierowanie lotem – podczas skoku mamy wpływ na to, co dzieje się z naszą postacią, możemy np. zatrzymać się w powietrzu. Nie wszystkim się to podoba, ale na pewno daje wiele nowych możliwości w trybie multiplayer.

The Reckoning, a raczej cały Quake II oferuje to, czego nie może dać Unreal – prawdziwą, niesamowitą STRZELANINĘ. Bo niewiele jest rzeczy, które sprawiają większą przyjemność niż wkroczenie do dużego pomieszczenia pełnego wrogów i przerobienie ich wszystkich na tatara :) Yea, yea... Huh... Kick 'im in da nadz....

ZOOLTAR



id Software/Xatrix/Activision 1998
LEM
3D
Grafika: 85%
Dźwięk: 89%
Ogółem: 67%

Wymagania sprzętowe:
P90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×

SENSIBLE SOCCER '98

Gra Sensible Soccer jest najlepsza! – mogło twierdzić wielu fanów piłki nożnej na początku lat 90., co w większości przypadków było potwierdzane. Sensible Soccer jest najlepsza! – mogła powiedzieć grupka zagorzałych fanów programu w roku 1997, ale w najlepszym razie reagowano na to wzruszeniem ramion. W tym roku sentymenty odeszły na bok – programiści pokazali nowe oblicze programu. Miejmy nadzieję, że to... prawdziwe oblicze przyłbicy.

Gra, jak wiele ukazujących się teraz symulatorów piłki nożnej, jest produktem okolicznościowym – Coupe du Monde, a więc drużyny narodowe i kilka



podstawowych typów rywalizacji: mecz towarzyski, puchar, liga oraz turniej mistrzowski. SS przyzwyczaiła swych starych admiratorów do realnej siły gry drużyn, reguł rozgrywania wszelkich turniejów i prawdziwych składów. W nowej wersji w zasadzie wszystkie te elementy występują, choć składy zostały trochę zmodyfikowane, bo autorzy nie mieli praw do oryginalnych nazwisk. Wybrnęli zresztą z tego nad wyraz zręcznie, zmieniając w każdym nazwisku jedną literę. Niby już nie to samo, ale każdy kibic bez trudu rozpozna, kto jest kim na boisku.

Najważniejszy miał być nowy engine, który pogodziłby nowe wymagania grafiki, postacie 3D, z małymi figurkami i niesamowitą grywalnością starszych wersji. Miał, ponieważ autorzy odnieśli tylko częściowy sukces. Piłkarze są trójwymiarowi i nawet to widać, co wcale nie jest łatwe przy tak niewielkich postaciach. Ich zachowanie na boisku nie jest jednak tak doskonałe jak w poprzednich wersjach. I nie mam tu na myśli realizmu symulacji, którego w SS nigdy nie było zbyt wiele. Nie o to przecież w grze chodziło.

Są jednak pewne granice umowności, a te zostały w SS '98 przekroczone. Piłkarze stanowczo zbyt szybko przemierzają boisko wślizgami, rzucając się na rywali jak sępy na padlinę. Przy jednym zagraniu potrafią pokonać dystans, który mógłby sfrustrować najbardziej skoczne kangury. Na gwałtowne przemieszczenia, tym razem tylko w obrębie pola bramkowego, narażeni są też bramkarze.



Niezbyt dobrze rozwiązano wybór gracza godnego tytułu Zawodnika Meczu. Z początku myślałem, że to jeden z niewielu algorytmów, który nie ocenia piłkarzy na podstawie liczby bramek strzelonych w meczu. Zaniepokoiłem się, gdy Catko strzelił 4 bramki i nie został wyróżniony. Ostatecznie zwątpiłem, gdy wybrano Bakalskiego, który wszedł taktycznie w 93 minucie meczu.

Zrezygnowano z innego wielkiego atutu gry, czyli z zapisywania powtórek ze zdobytymi bramkami, które potem można było serwować znajomym, chwaląc się swymi przewagami (dotąd KS Gambler sporo ich dostaje – dziękujemy!). W zamian gracz ogląda gole w powtórce wprawdzie w pełni trójwymiarowej, ale jakością nie dorównującej tym z FIFA '98, Actua Soccer czy nawet Premier Manager '97.

By nie okazać się jednostronnym, muszę stwierdzić, że zawodnicy poruszają się trochę wolniej niż w poprzednich częściach SS, możliwe są więc wspaniałe podkręcenia. Lepiej też rozwiązano dryblowanie – dopuszczalne są nawet dość gwałtowne zmiany kierunku biegu z piłką, pod warunkiem że umiejętności zawodnika są na odpowiednim poziomie.

Najnowsza wersja Sensible Soccer z pewnością nie wyznacza nowych standardów, nie może też zgłaszać pretensji do miana lidera na rynku. Kiedy ostatnim razem firma Sensible Software wydała wersję okolicznościową SS, program jeszcze miał mocną pozycję na rynku. Później walczył z coraz silniejszą konkurencją za pomocą ogromnej liczby drużyn narodowych, klubowych, nazwisk piłkarzy, połączenia prostego menedżera z ciągle fascynującą grą piłkarską. Wydanie okolicznościowe SS atutów tych nie posiada, a niewiele oferuje w zamian. Zasiadając do kolejnych sesji Sensible Soccer '98, robiłem to z nostalgią. A miało być z pasją.

SIR HASZAK



GT Interactive/
Sensible Software 1998
L.E.M.
Sportowa
Grafika: 67%
Dźwięk: 60%
Ogółem: 61%

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



WORLD LEAGUE SOCCER '98

Choć minęło dopiero siedem miesięcy, rok 1998 już można nazwać rokiem urodzaju. Wszystko za sprawą obfitych plonów w ojczyźnie futbolu. Tam każdy szanujący się producent ma w swojej ofercie symulację piłki nożnej. Także Eidos, którego najnowsza „piłka", World League Soccer '98, jest dziełem firmy Silicon Dreams.

W porównaniu z poprzednią symulacją futbolu tego samego developera (Olympic Soccer), World League Soccer '98 stanowi wyraźny postęp. Zarówno pod względem grafiki, jak i mechanizmu gry, z angielska zwanego „engine".

Oprawa wizualna widowiska piłkarskiego została starannie dopracowana. Piłkarze zachowują się na murawie bardzo realistycznie. Cały czas skoncentrowani, przed przyjęciem piłki odwracają się do niej twarzą. Podczas gry prezentują podstawowe elementy piłkarskiego rzemiosła oraz spektakularne przewrotki, strzały głową i zagrania piętą. To bez wątpienia jedna z najlepszych sportowych animacji wykorzystujących technikę motion capture, co bez wątpienia jest zasługą wielu godzin spędzonych w studio przez reprezentanta Anglii, Lesa Ferdinanda.



Widzowie zasiadający na trybunach żywo reagują na wydarzenia. Już przed gwizdkiem sędziego zaczynają zabawę, witając piłkarzy specyficzną odmianą meksykańskiej fali. Podczas meczu nie zastygają w bezruchu (ani w milczeniu) nawet na chwilę.

Ray Wilkins i Peter Brackley również się nie oszczędzają. Na bieżąco komentują wydarzenia na boisku, bez stosowania skomplikowanych konstrukcji werbalnych i zbędnych dygresji.

Natomiast realizatorzy telewizyjni mają nawał pracy dopiero wtedy, gdy zostanie strzelona bramka. Aż do znudzenia prezentują powtórki skutecznej akcji z najróżniejszych ujęć kamery. Dla gracza to dobry moment, aby przyjrzeć się architekturze stadionu (jednego z 14 dostępnych w grze), docenić grę cieni rzucanych przez zawodników, chmury i zadaszenie trybun oraz przeanalizować ruch efektownie, choć trochę sztucznie falującej siatki.

Po dłuższym kontakcie z WLS przychodzi ochota na pogrzebanie w edytorze. Oglądanie wyczynów Roneldo, Seamaine'a i Beerhopha zaczyna denerwować nawet mniej fanatycznych kibiców futbolu. Tych, którzy odważą się poprawić nazwiska wszystkich piłkarzy pojawiających się w grze, czeka duuuużo pracy. Baza danych obejmuje drużyny grające w ligach: angielskiej, francuskiej, niemieckiej, włoskiej, hiszpańskiej, holenderskiej, szkockiej, amerykańskiej i japońskiej oraz składy 44 reprezentacji narodowych.

Choć WLS nie jest oficjalną grą mundialu Francja '98, jej twórcy nie pominęli turnieju finałowego piłkarskich mistrzostw świata. Ukryli go pod nazwą International Cup, a 32 drużyny (z wyjątkiem Belgii) w nim uczestniczące umieścili razem w jednej „lidze" zespołów pod nazwą International 1.

Uczestniczący w wirtualnej imprezie tej rangi natychmiast zauważy wady zastosowanego w grze systemu sterowania. Obrona dostępu do bramki w WLS polega przede wszystkim na operowaniu dwoma klawiszami wślizgu – „krótkim" i „długim" wślizgiem. Jest to jedyna skuteczna metoda odbioru piłki, sprawdza się podczas gry, ale nie jest realistyczna (brak tzw. wejścia w przeciwnika).



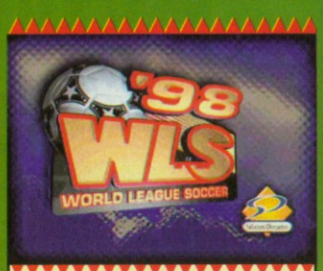
Pomocnicy mają w swoim repertuarze cztery rodzaje podań: po ziemi do najbliższego piłkarza z drużyny, precyzyjne podanie górą, podanie górą wszerz boiska (nowość!, przydatne przy dośrodkowaniach z narożnika) i dalekie, kilkudziesięciometrowe podanie w wybranym kierunku. Niestety, przy żadnym nie znamy adresata podania. Komputer nie pozwala go wybrać, ani nie wskazuje sam na ekranie za pomocą jakiegoś znacznika (jak to robi np. w FIFA '98).



Również automatycznie przenoszona jest kontrola nad poszczególnymi zawodnikami drużyny. Gracz może sterować jedynie piłkarzem znajdującym się najbliżej piłki, czyli np. nie zastosuje podwójnego krycia, tak skutecznego w piłce nożnej. Ten właśnie „automatyzm" jest największą wadą World League Soccer '98.

Podsumowanie: piłka nożna Eidosu to gra bardzo dobra. Wybija się na tle licznej ostatnio konkurencji, ale nie jest najlepsza w swojej kategorii.

KRISTOFF



Eidos/Silicon Dreams 1998
Mirage
Sportowa
Grafika: 83%
Dźwięk: 73%
Ogółem: 79%

Wymagania sprzętowe:
P120, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

JOINT STRIKE FIGHTER

Dawno już nie miałem okazji do symulowania latania w najlepszym tego słowa znaczeniu. Były jazdy wszelakiego typu, ale symulatora lotu jakoś nie... Teraz w swoje pazurki dostałem JSF.

Na początku skrzywiłem się – Eidos nie był do tej pory najmocniejszy na tym polu. Do tego ten tytuł – JOINT... Potem pudełko z grą rzuciłem w kąt; czekała kilka dni, aż będę miał czas się nią zająć.

Jak wiele straciłem, wiem dopiero teraz, gdy wreszcie zagrałem. Nic to, że symulowane samoloty X-32 i X-35 na razie istnieją (może) w stadium prototypu, nic to, że kokpit pełni rolę drugoplanową.

Gdy zobaczyłem tę płynniutką graficzkę, usłyszałem wspaniały dźwięk, a potem poleciałem i zostałem zestrzelony pierwszą salwą MiG-a 29, poczułem, że to jest to!

Co jest co? To! Joint Strike Fighter! Dwa samoloty do wyboru i cztery scenariusze: Afganistan – łatwy, Kolumbia – średni, Korea – trudny i Półwysep Kola – najtrudniejszy.



Do walki masz najnowsze osiągnięcia konstrukcyjne, czyli wspomniane X-32 i X-35, produkty programu JSF – następców popularnego F-16, a także F/A-18 marynarki. Są to samoloty wielozadaniowe, dysponujące najnowszymi systemami walki i w ogóle wiele mogące.

Na początku, po wybraniu scenariusza, planujesz misję. Cele ogólne masz jasno określone. Jak je osiągniesz – Twoja sprawa.

Skrywasz się przed radarem, wykorzystując rzeźbę terenu, zachowujesz częściową niewidzialność wg technologii stealth i walczysz z wrogiem.

I tu dochodzimy do Sztucznej Inteligencji. Komputerowi piloci potrafią manewrować jak mało którzy. Wygrać z asami jest trudno, z weteranami czeka Cię nieliobrona naziemna, czyli wyrzutnie SAM-ów i artyleria plot. Nie jest lekko. Szkoda tylko, że rakiety dosyć łatwo zgubić i Twoje własne będą pudłować żałośnie...







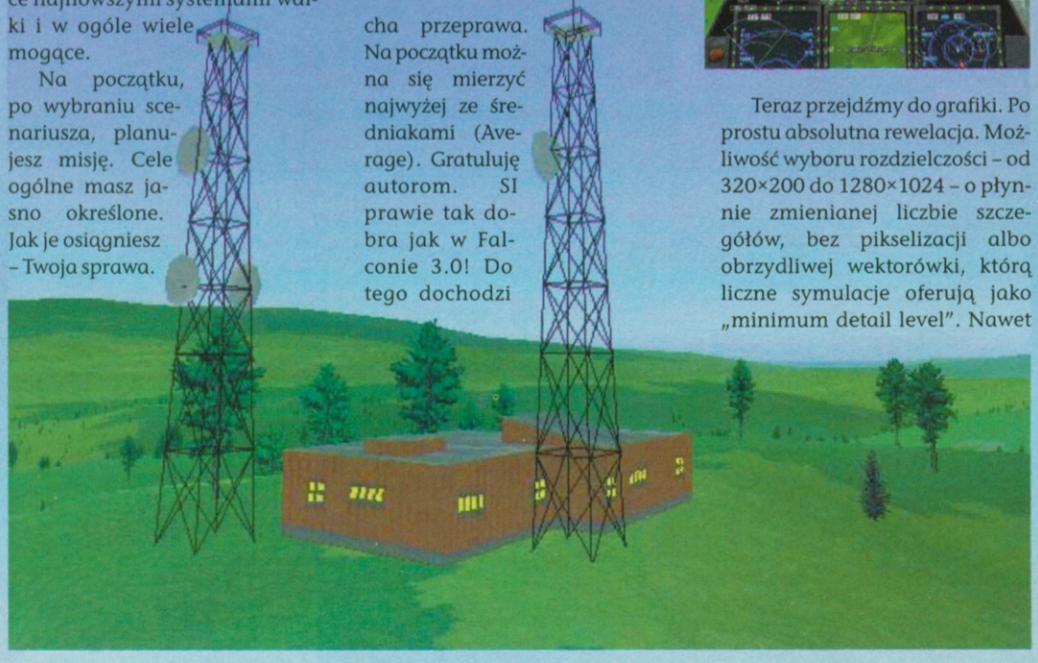
cha przeprawa. Na początku można się mierzyć najwyżej ze średniakami (Average). Gratuluję autorom. SI prawie tak dobra jak w Falconie 3.0! Do tego dochodzi

Teraz przejdźmy do grafiki. Po prostu absolutna rewelacja. Możliwość wyboru rozdzielczości – od 320×200 do 1280×1024 – o płynnie zmienianej liczbie szczegółów, bez pikselizacji albo obrzydliwej wektorówki, którą liczne symulacje oferują jako „minimum detail level". Nawet bez Potworka gra wygląda pięknie i wyjątkowo bliska jest rzeczywistości. Już grafika ADF wydawała mi się niemal doskonała, ale z chwilą ukazania się JSF, jej wartość trochę się zdewaluowała.

Podkład muzyczny przedni, a oprawie dźwiękowej (ach, to wycie silnika) i tekstom radiowym nic nie można zarzucić. Niech inni się uczą...

Joint Strike Fighter to czarny koń gatunku symulacji komputerowych. Z zewnątrz wygląda przeciętnie, ale wcale przeciętny nie jest. Wspaniała grafika i mocna oprawa dźwiękowa, a także, co najważniejsze, baaardzo dobra Sztuczna Inteligencja czynią tę grę interesującą. Do tego model lotu, może o nie najwyższym stopniu realizmu, ale bez zbędnych uproszczeń. Zobacz sam, na jakich wspaniałych maszynach będą latać ludzie już za kilka lat (tak różnych od obecnych F-16 czy MiG-ów).

WIKTOR KOZŁOWSKI



JOINT STRIKE FIGHTER
JSF

Eidos 1998
Mirage
Symulacyjna
Grafika: 96%
Dźwięk: 87%
Ogółem: 89%

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

MONSTER TRUCK MADNESS 2

Microsoft dwie gry wydawał „od zawsze": Golf i Flight Simulator. Regularny atak na rynek elektronicznej rozrywki firma Billa Gatesa przypuściła dopiero 2 lata temu, a jednym z jej pierwszych udanych produktów był Monster Truck Madness. Program ten zapoczątkował w branży gier modę na wielkokołowe giganty, dzięki czemu mogliśmy oglądać np. Monster Trucks, Hardcore 4×4 czy Test Drive Off-Road. Prymat MTM pozostał jednak nie zachwiany, zwłaszcza że jest to jedyna gra wykorzystująca logo i pojazdy amerykańskiej ligi Monster Trucków.

Moja sympatia do stalowych potworów rośnie wprost proporcjonalnie do zatłoczenia warszawskich ulic i czasu, który spędzam w korkach. Wydanie kontynuacji MTM przyjąłem więc z ogromną radością.

MTM 2 to sequel zrealizowany zgodnie z zasadą: „szybciej, więcej, lepiej". Ulepszono każdy element gry, przy czym koncepcja całości niewiele się zmieniła. Tym razem do walki staje aż 20 potworów, ścigających się na 11 trasach. Poza 7 torami, na których musimy wykonać kilka okrążeń, wprowadzono też 4 trasy o charakterze rajdowym – przejeżdżamy przez kilka punktów kontrolnych. Ponadto pojawiły się trzy areny do trybu multiplayer (można grać po kablu, w sieci lub Internecie), na których toczy się walki na obraz i podobieństwo Destruction Derby. Na każdą z tras możemy wyjechać w 8 różnych porach dnia i typach pogody. Podczas śnieżycy nasz pojazd znacznie gorzej trzyma się podłoża, a w nocy, jak się łatwo domyślić, niewiele widać poza zasięgiem światła naszych reflektorów.

Są pewne różnice w prowadzeniu pojazdów, lecz niewielkie. Można je trochę pogłębić, wybierając przed wyścigiem jeden z 3 typów zawieszenia, jedną z 3 głębokości bieżnika oraz ustalając, czy pojazd ma osiągać duże prędkości i wolno przyspieszać, czy na odwrót. W zasadzie to tylko kosmetyka.



Niestety brakuje powiązania poszczególnych wyścigów w ligę albo puchary. Możemy jedynie przejeżdżać kolejne tory różnymi Monster Truckami na coraz wyższych poziomach trudności. Tu trzeba dodać, że stopniowanie trudności zostało wykonane niemal wzorcowo. Na poziomie najniższym pojazd prowadzi się pewnie jak resorak trzymany w ręku, zaś przeciwnicy jeżdżą potulnie i powoli. Poziom średni wprowadza realistyczne zachowanie potworów na drodze. Zapewne domyślacie się, że nie jest łatwo opanować poślizg pięciotonowego giganta wyposażonego w trzymetrowe koła i silnik o mocy, bagatela, półtora tysiąca koni... Natomiast na poziomie najwyższym wrogowie ożywiają się – prują jak szaleni na skróty i bezczelnie spychają nasz pojazd z trasy.



Pierwsza edycja MTM imponowała wykonaniem. Podobnie jest i tym razem. Dokładne modele samochodów, dopracowane szczegóły trasy, piękne widoki, fotorealistyczna grafika. Gdy po raz pierwszy zobaczyłem zachód słońca na trasie, poczułem się jakbym rzeczywiście na niej był. Warto dodać, że gra wykorzystuje nowinki sprzętowe – oczywiście karty 3D, ale także magistralę AGP, joysticki MS Force Feedback Pro oraz karty muzyczne z efektami 3D. Animacje są płynne przy maksimum detali już na P233 z Voodoo.



Gra ma multimedialną oprawę. Dostępna jest miniencyklopedia Monster Trucków, oferująca m.in. historię tego niezwykłego sportu oraz komplet informacji o każdym pojeździe. W filmikach, które oglądamy po wyścigach, pojawiają się kierowcy naszych szalejących maszyn, a także dwie megagwiazdy wrestlingu, Bret „the Hitman" Hart i sam Hulk Hogan (obaj panowie mają „swoje" pojazdy, którymi oczywiście możemy jeździć).

Monster Truck Madness 2 to nie lada gratka dla wszystkich miłośników zręcznościowych wyścigów. Ślicznie wykonana gra akcji, ale nie z gatunku: „gaz do dechy od startu do mety". Polecam tym, którzy lubili część pierwszą no i, oczywiście, wszystkim sfrustrowanym kierowcom. Tylko nie wciągnijcie się za bardzo, bo Jacek Piekara napisze o Was artykuł!

ALEX



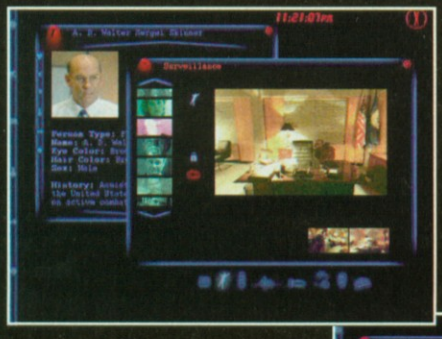


Microsoft/Terminal Reality 1998
Microsoft Polska
Wyścigi
Grafika: 94%
Dźwięk: 69%
Ogółem: 78%

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

THE X FILES
UNRESTRICTED ACCESS

Na początku chciałbym jasno i wyraźnie oznajmić: TXFUA nie jest grą. To multimedialna encyklopedia historii opowiedzianych w kolejnych odcinkach popularnej serii oraz osób w nich występujących. Przy okazji trzeba zaznaczyć, że materiały znajdujące się na płytkach dotyczą tylko i wyłącznie filmu. Nie znajdziecie żadnych informacji na temat aktorów, reżyserii czy tricków użytych podczas kręcenia filmu.

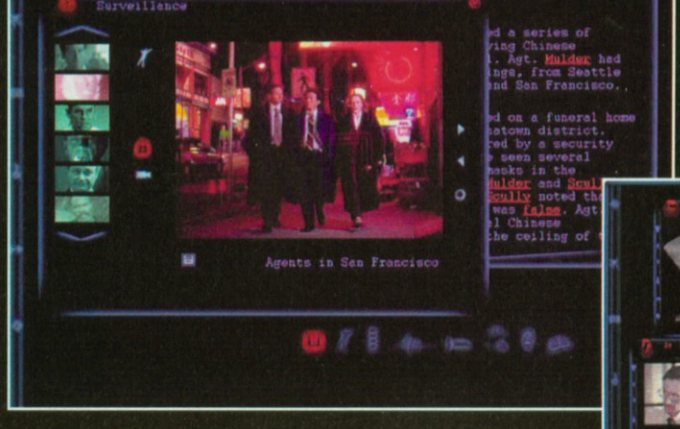


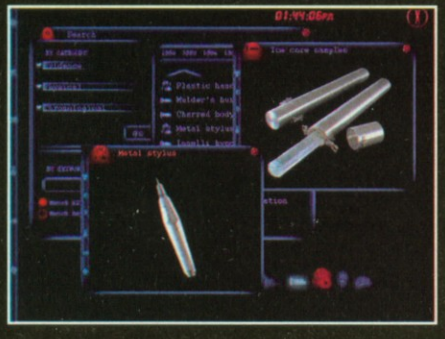
Program oferuje użytkownikowi kilka „trybów dostępu" do informacji zgromadzonych na płytce. Korzystając z opcji Search, uzyskujesz dostęp do interesujących Cię materiałów w danej dziedzinie (UFO, zjawiska paranormalne, okultyzm itp.). Oprócz plików hipertekstowych nafaszerowanych odsyłaczami, przejrzeć możesz obszerną bibliotekę zdjęć, nagrań dźwiękowych oraz urywków filmowych. Dostępne są wszelkie materiały dotyczące poruszanej sprawy, w tym raporty FBI oraz zdjęcia dowodów rzeczowych. Informacje podzielone są na tzw. Case Files, czyli akta. Każda „teczka" zawiera informacje na temat jednej z zagadek, z którymi stykali się bohaterowie serialu „X-Files".

Drugą opcją jest tzw. tryb Surveillance. Uzyskujesz w nim dostęp do wszelkich informacji na temat jednego z 16 głównych bohaterów serialu. Oprócz obszernych notek biograficznych, umieszczono liczne zdjęcia danej osoby oraz sceny z filmu, w których ta osoba występowała. Postacie pierwszoplanowe omówione są najdokładniej. TXFUA zawiera również dane ogromnej liczby postaci epizodycznych, które przewinęły się przez odcinki serialu lub zaistniały w nim choćby przez krótką chwilę.

Ciekawą opcją jest „odświeżanie" informacji przez Internet. Razem z programem na dysku instaluje się również Internet Explorer 4.0. Jeżeli Twój komputer podłączony jest do sieci, możesz za pośrednictwem rzeczonego IE dostać się z poziomu programu na stronę WWW poświęconą tematyce X-Files, skąd możesz ściągnąć najnowsze dane, które nie były dostępne w chwili premiery TXFUA. Możliwe jest również regularne (cotygodniowe lub comiesięczne) przeszukiwanie sieci w celu zdobycia nowych danych. Fox Interactive zapewnia, że strona WWW będzie stale uaktualniana, więc baza danych, założona dzięki zainstalowaniu TXFUA, będzie ciągle rosnąć i nigdy nie stanie się przestarzała. Do tego jednak, niestety, niezbędny jest stały dostęp do Internetu, co w polskich warunkach nie jest łatwe.







The X Files oferuje także zestaw dodatków pod wspólną nazwą Desktop Designer. Dzięki nim będziesz mógł zmienić szereg elementów w Windows (tapety, kursory, wygaszacze ekranu). Bardzo dobra opcja dla wielbicieli filmu – gdy zainstalują wszystkie te wodotryski, ich Okienka będą wyglądały jak system operacyjny samego Muldera.

Na koniec kilka słów o oprawie programu. Chociaż system ikon służących do obsługiwania bazy danych TXFUA trudno opanować, całość wykonana jest całkiem przyzwoicie. Filmy, choć wyświetlane na małym ekraniku, znośnej jakości – znakomicie ułatwiają korzystanie z programu. Bardzo przydatne są odsyłacze (dokładnie takie jak HTML-owe odnośniki na stronach internetowych). Dzięki nim można szybko i łatwo znaleźć potrzebne informacje. Korzystanie z programu uprzyjemnia nastrojowa muzyka w tle.



Cóż więc napisać na koniec? The X Files to produkt przeznaczony dla zagorzałych wielbicieli serii. Przeciętny gracz z pewnością znudzi się już w drugiej minucie oglądania. Dla fanów natomiast TXFUA jest niewyczerpanym źródłem interesujących informacji i materiałów. Powstrzymam się od wydania szczegółowych ocen, jak to robimy w stosunku do gier. Tutaj bowiem nie jest ważna grafika czy muzyka ani tym bardziej grywalność. Oceny musicie wystawić sami.

FROGGER



THE X FILES
UNRESTRICTED ACCESS

Fox Interactive 1998
Baza danych

Ogółem: 80%

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

SPEC OPS

Kiedy przeczytałem pierwszą informację o Spec Ops, oszalałem ze szczęścia – oto jedna z moich ulubionych gier powraca na ekrany PC w zupełnie nowym wystroju i z nieco zmienioną zawartością merytoryczną. Miałem na myśli, oczywiście, Seal Team. Oczekiwałem wiele, zwłaszcza widząc całkiem ciekawe screeny publikowane w Necie.

Spec Ops to kolejna próba stworzenia symulatora żołnierza. Tym razem autorzy zabrali się za amerykańskich rangerów. To jednostki wysyłane wszędzie tam, gdzie dzieje się coś interesującego. Wyposażone w najnowsze osiągnięcia techniki wojskowej, gotowe do przerzucenia w każdym momencie w dowolny punkt globu, należą do najlepszych oddziałów szybkiego reagowania. Zadaniem gracza będzie wykonanie szeregu rozmaitych misji w różnych rejonach świata. Taki temat był moim marzeniem. Zastanawiałem się, jak rozbudowana będzie ta gra i czy wciągnie mnie, tak jak ongiś Seal Team.

Gdy odpaliłem ją po raz pierwszy, przeżyłem szok – w menu głównym nie ma ŻADNYCH możliwości skonfigurowania kontrolera. Rangerem można sterować tylko za pomocą klawiatury. Rozeźliło mnie to niesamowicie i bardzo negatywnie nastawiło do dalszej zabawy. A dalej... było jeszcze gorzej. Rangera nie da się samodzielnie uzbroić. Można wybrać jeden z kilku wariantów uzbrojenia (snajper, MP5 z tłumikiem i takie tam) dla pierwszego i dla drugiego żołnierza. I to wszystko!

Odprawa przed misją składa się z dwóch części. Pierwsza to slideshow GIF-ów z przeplotem, które powinny nam wytłumaczyć, dlaczego robimy to, co robimy. Druga to kilka linijek rozkazu – mamy wysadzić to i to albo zastrzelić tego i tego. Kiedy przypomnę sobie szczegółowe odprawy w Seal Team, na których podawano nie tylko sytuację, ale także rozmieszczenie sił wroga, namiary na cel, sposób ewakuacji – aż mnie ściska.



Sama gra to po prostu STRZELANINA!!! Jak można z takiego tematu zrobić debilną strzelaninę, prostszą w założeniach nawet od Wolfensteina? Żeby skończyć misję (co jest zresztą tytanicznym wysiłkiem nawet na Easy) wystarczy używać czterech klawiszy – przód, prawo, lewo i strzał. Przepraszam, czasem trzeba jeszcze użyć apteczki (leczącej natychmiast wszystkie rany). Aha, oprócz tego należy przed misją włączyć kompas i noktowizor. Ten drugi jest bardzo przydatny, bo tylko dzięki niemu zauważycie, kto właśnie do Was strzela.

Niestety, ciche podejście do wroga nie wchodzi w grę, on Was i tak zobaczy – w deszczu, w nocy, w zawierusze i tyłem. Potem zacznie biec w Waszą stronę, wymachując swoim AK-47 i wołając: „Wasia – strielaj, strielaj!!!" I trzeba go będzie zastrzelić. Wszelkie próby pozostania niezauważonym są z góry skazane na niepowodzenie. Szkoda – w Seal Team najprzyjemniejsze było właśnie uczucie podniecenia, kiedy czterech komandosów czołgało się przez 15 minut między patrolującymi okolicę oddziałami Vietcongu.

Błędy merytoryczne i logiczne są denerwujące. Kiedy wydajemy jakikolwiek rozkaz naszemu partnerowi (skądinąd głupiemu jak but), rozlega się donośne: „Follow me!!!" Nawet w głupich amerykańskich filmach widać, że siły specjalne mają bardzo rozbudowany system znaków do bezgłośnego przekazywania rozkazów i informacji. Ale nie w SO – tu chłopcy radośnie do siebie krzyczą, w nosie mając czającą się wokół brygadę Specnazu. Nie rozumiem też, dlaczego przeciwnik stojący za domkiem o 50 m od moich pozycji zaczyna nagle biec i strzelać. Może to psionicy? Nieeee....



Spec Ops bardzo mnie rozczarował. Jednak, co najśmieszniejsze, nie jest to gra zła. Ma bardzo specjalną atmosferę i nawet do topornego sterowania można się po pewnym czasie przyzwyczaić. Nasz ranger wykonuje tylko podstawowe czynności (stać prosto, kucnąć, położyć się i poruszać się w tych pozycjach), ale do tak uproszczonej gry zupełnie wystarczą. Misji jest sporo, do tego nieziemsko trudnych, więc spędzicie dużo czasu przy komputerze, zanim uda Wam się dojść do ostatniej.

Grafika, choć nie umywa się do tej z Unreala, jednak w sprytny sposób maskuje wszelkie niedociągnięcia engine'u. Fenomenalnie wygląda kolumbijska dżungla, w której walczymy z handlarzami narkotyków. Dźwięków nie ma wiele – głównie odgłosy strzałów i krzyki ludzi. Niczego ponad normę nie stwierdzono.

Spec Ops to średnia gra ze średnią oprawą i GENIALNYM pomysłem. Właściwie jedynym czynnikiem, który mnie do niej przyciąga jest fakt, że po prostu nie ma innej (Commandos to gra logiczna). Ripcord wpadł na doskonały pomysł i... zupełnie sobie z nim nie poradził. Szkoda że nie jest to gra tak złożona jak Seal Team. Ale z drugiej strony, pozostała nie wykorzystana nisza. Miejmy nadzieję, że w końcu znajdzie się ktoś, kto stworzy symulator żołnierza z prawdziwego zdarzenia.



RANGER ZOOLTAR



Ripcord 1998
L.E.M.
Zręcznościowa
Grafika: 65%
Dźwięk: 65%
Ogółem: 59%

Wymagania sprzętowe:
P90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×

DERBY 2 DESTRUCTION

Firma CD Projekt wkroczyła na dynamicznie rozwijający się rynek gier budżetowych, wydając swe stare hity w serii „Strefa Niskich Cen" (bywalcy Gambleriady znają tę nazwę). Na razie ukazały się trzy: Nowy Teenagent za 14,99 zł, Katharsis za 29,90 zł i Destruction Derby 2 za 39,90 zł. O pierwszych dwóch pisaliśmy już, chciałbym jedynie zwrócić uwagę na rewelacyjną cenę Nowego Teenagenta (rekord Polski) – tyle kosztuje bilet do kina (w Warszawie), a NT nawet dziś dostarcza więcej zabawy niż niejeden film.

Natomiast o DD2 dotychczas nie wspominaliśmy (poza działem konsolowym), wypada więc zrobić to teraz, zwłaszcza że gra została zlokalizowana. Oczywiście, przygotowanie wersji polskiej nie było wielkim wyzwaniem, niemniej jednak zrobiono ją nader porządnie – warto docenić tę inicjatywę wydawcy, bądź co bądź na tym produkcie nie zrobi kokosów.

DD2 to szalone wyścigi samochodowe, w których liczy się nie tylko kolejność na linii mety, ale także sam fakt dotarcia do niej. Do dyspozycji mamy 3 samochody: dla nowicjusza, amatora i profesjonalisty. Będziemy się ścigać na 7 torach i 4 arenach, na początku dostępne są odpowiednio 4 i 1, zaś na kolejne wjedziemy w miarę awansowania do coraz wyższych lig.



Walka toczyć się będzie w 3 kategoriach: wyścigi rozbijaków, wyścigi wozów fabrycznych i totalna demolka, czyli tytułowe Destruction Derby. Wyścigi rozbijaków odbywają się na torach, ale naszym zadaniem jest głównie efektowne taranowanie przeciwników, za co przyznawane są punkty. Wyścigi wozów fabrycznych to w miarę normalne ściganie się, natomiast w totalnej demolce, toczącej się na specjalnych, owalnych arenach, chodzi tylko o jedno – przetrwać.

Podczas wyścigu nasz pojazd ulega efektownym uszkodzeniom – może stracić maskę, klapę bagażnika lub koło; miejsca uderzeń znaczone są wgnieceniami karoserii, a z rozbitej chłodnicy wydostaje się para. O stanie zniszczeń informuje specjalny wskaźnik. Gdy jakąś część samochodu nadwerężymy ponad miarę, auto rozpada się i – koniec wyścigu.

DD2 oferuje grafikę w podwyższonej rozdzielczości (320×400). Wykonanie gry, choć w dzisiejszych czasach nie zachwyca, w dalszym ciągu utrzymuje się powyżej przeciętnej. Gra NIE obsługuje kart 3D, ale nie jest to wielka strata – i bez nich grafika jest szybka. Muzyka, efekty dźwiękowe i polskie gadki sytuują DD2 w górnych strefach.

Destruction Derby 2 w dzisiejszych czasach niczym nie szokuje. Jest to przeciętna gra o nieprzeciętnie niskiej cenie.

ALEX



Psygnosis 1996
CD Projekt
Wyścigi
Grafika: 55%
Dźwięk: 82%
Ogółem: 53%

Wymagania sprzętowe:
P90, 8 MB RAM

WACKI

Tytułowe Wacki to Edek i Franc. Kiedy nadeszły wakacje i chłopcy nudzili się (siedzieli na ławce i kontemplowali otaczający ich pejzaż), pojawił się Aargh – tajemniczy przybysz z innej czasoprzestrzeni. Prosił o pomoc, gdyż grupa terrorystów skradła wehikuł czasoprzestrzenny. Teraz jego rodzimej planecie, Xymenie, grozi zagłada w wyniku zderzenia ze zbliżającym się asteroidem. Ziemia, jej bliźniacza planeta, jest również zagrożona. Edek i Franc będą musieli odszukać poszczególne części maszyny, porozrzucane po ziemskim globie i uratować świat.



Gra podzielona jest na etapy, składające się z kilku lokacji. W każdym należy odnaleźć fragment poszukiwanej maszyny, a następnie uruchomić środek transportu, którym bohaterowie przeniosą się do kolejnego etapu. Przemieszczaniu się między etapami towarzyszą animacje o ciekawej, humorystycznej treści, ale wykonane w sposób archaiczny.

Najsłabszą stroną gry jest grafika. Chociaż w podwyższonej rozdzielczości, absolutnie nie dorównuje obecnym standardom. Jeszcze gorzej wyglądają filmiki – zrobione w niskiej rozdzielczości, na dodatek niezbyt płynne. Wszystko wykonano jakby w przekonaniu, że formuła komedii nie wymaga stosowania bardziej wyszukanej formy.



Dochodzi do tego kilka błędów koncepcyjnych: niemal całkowity brak dialogów z napotkanymi postaciami, trudności w obsłudze spowodowane rozmiarem niektórych przedmiotów (trzeba celować, żeby w nie trafić myszką), ciągle wyskakujące napisy „Lołding" między poszczególnymi ekranami (!).

Do dobrych stron programu można zaliczyć dźwięk oraz zagadki. Muzyka jest przyjemna, stereofoniczna, odgłosy wyraźne i dobrze dopasowane, bohaterowie mówią poprawną polszczyzną. Dodatkowo na kompakcie są cztery utwory zespołu Maverick, który współpracował w tworzeniu gry. Zagadki są średnio skomplikowane. W każdym etapie trzeba wykonać co najmniej kilkanaście manipulacji, zanim będzie można przejść do następnego. Należy uważać na błędy – ich liczba jest ograniczona, przekroczenie limitu oznacza koniec gry.

Podsumowując: pomysły dobre, ale w nędznej oprawie graficznej. Gra dla wyrozumiałych.

HOMBRE



Seven Stars Multimedia 1998
Przygodowa
Grafika: 35%
Dźwięk: 60%
Ogółem: 40%

Wymagania sprzętowe:
486 DX2, 8 MB RAM



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

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

ritual™
entertainment
www.ritual.com

Windows®95/NT
CD-ROM

ACTIVISION®
www.activision.com



W samym centrum akcji

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



Broń, jakiej jeszcze nigdy nie widziałeś.

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



Niezwykle interaktywne środowisko

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



Prawdziwa uczta dla wielu graczy

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

LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

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

Widzisz tylko to, co chcesz zobaczyć

SAM CZYTAM

Sam czytam to drugi program z serii „Język polski dla dzieci". Pierwszą część cyklu – Sam piszę – prezentowaliśmy w ubiegłym miesiącu.

Tym razem jest to seria zabaw opartych na legendzie o Smoku Wawelskim. Bajki można wysłuchać, oglądając towarzyszące tekstowi rysunki i animacje, przeczytać samemu, poznać znaczenie nieznanych wyrazów (ich objaśnienia znajdują się w słowniczku). Po wysłuchaniu bajki można się zająć kolorowanką, układać nazwy rzeczy znajdujących się na rysunku lub puzzle.

To dopiero początek zabawy. Z głównego menu dziecko przenosi się do: listu, czyli rebusa sporych rozmiarów; domina słownego, w którym należy klocek po klocku ułożyć fragment legendy; quizu sprawdzającego znajomość tekstu; krzyżówki utrwalającej trudniejsze wyrazy; labiryntu, w którym łączy się wyrazy w usłyszane zdania. Oprócz tego można odbyć pojedynek ze smokiem, polegający na dopisywaniu właściwych zakończeń wyrazów, oraz zaliczyć test czytania, w którym należy dopisać (tak, tak, a nie doczytać) brakujące litery.





Sam piszę koncentrowała się na ortografii, o tyle Sam czytam nie ma żadnego motywu przewodniego (trudno ją jednoznacznie sklasyfikować jako przeznaczoną tylko do czytania. Trafniejsze byłoby połączenie obu programów, ponieważ Już piszę spokojnie



może służyć także do nauki czytania. A tak dostajemy nową bajkę i kolejną dawkę podobnych zabaw językowych pod nowym szyldem.

PAŁCJUSZ



Albion 1998
Edukacyjna
Ogółem: 63%
Wymagania sprzętowe:
486DX2/80, 16 MB RAM,
CD-ROM 2×, Windows 3.1 lub 95

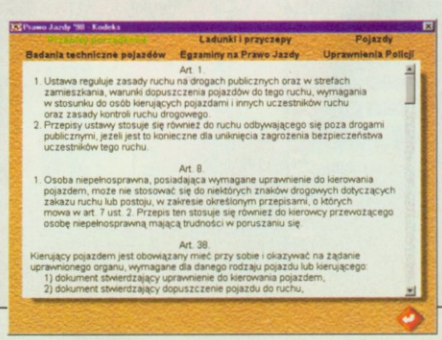
PRAWO JAZDY '98

W dużych miastach samochody ciągle stoją w korkach, toteż mogłoby się wydawać, że podręcznik prawa jazdy nie jest ich właścicielom potrzebny. A jednak kurioza to nasza specjalność – właśnie do stania ów podręcznik jest niezbędny! Niedawno ukazał się nowy komputerowy kurs prawa jazdy. Najwyraźniej dla tych, którzy nie chcą chodzić po naukę jeżdżenia, by potem móc stać.

Kurs wygląda solidnie z kilku powodów. Po pierwsze, zawartością merytoryczną odpowiada dobremu podręcznikowi książkowemu. Wiedzę pogrupowano w 15 rozdziałów, z których możemy się dowiedzieć wszystkiego o znakach drogowych, manewrach, ale także o technice kierowania pojazdem, czynnościach kontrolno-obsługowych i pierwszej pomocy w razie wypadku.

Oczywiście, gdyby to była jedyna atrakcja, nikt nie chciałby wyłożyć za program 69 zł. Czym więc różni się program od książki? Część zatytułowana „Nauka" – przede wszystkim obrazowością (w sensie dosłownym) wykładu i hipertekstowym połączeniem wszystkich najważniejszych terminów ze słownikiem tłumaczącym ich znaczenie. Obrazowość polega na tym, że wszystko, co się dało, zostało zilustrowane rysunkiem bądź animacją. Nawet tak prosty manewr jak hamowanie doczekał się własnego filmu, choć w rzeczywistości rozwiązanie to docenia się, oglądając animacje ruchu na skomplikowanych skrzyżowaniach.



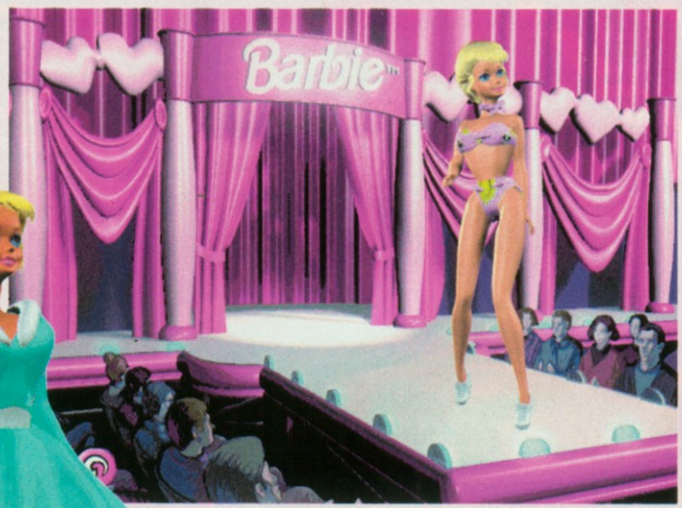


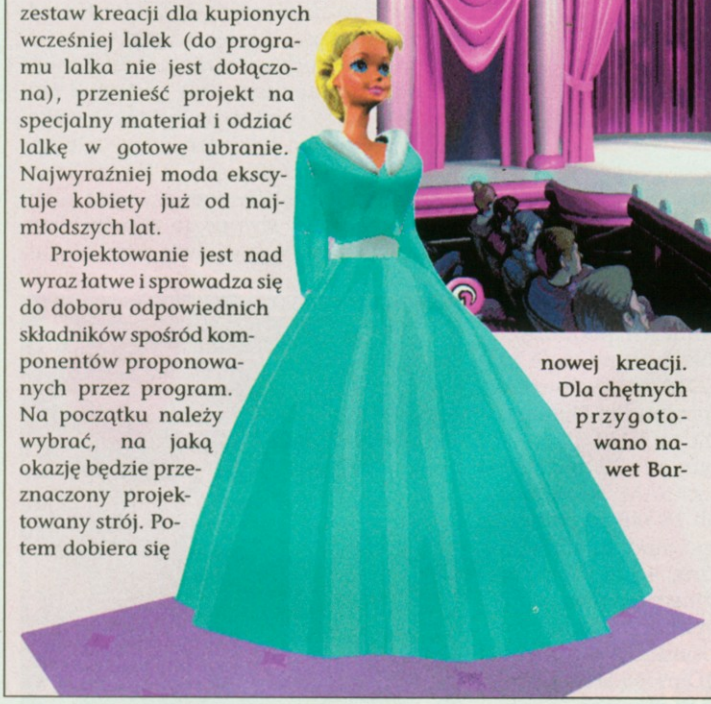
BARBIE PROJEKTANTKA MODY

Programy dla dziewcząt były swego rodzaju odkryciem na ubiegłorocznych targach E³. Szybko okazało się, że ich nakłady dorównują nakładom największych przebojów wśród gier – Projektantka mody zajęła 6. miejsce w USA pod względem sprzedaży na ubiegłorocznej TOP 20 magazynu PC DATA, wyprzedzając Red Alert, Tomb Raidera i obie wersje Quake'a.

Cóż takiego tkwi w programie, że idzie jak ciepłe bułki? Przede wszystkim jest ściśle powiązany z wypromowaną już lalką Barbie i to widzę jako główne źródło sukcesu. Projektantka mody pozwala przygotować na komputerze dodatkowy zestaw kreacji dla kupionych wcześniej lalek (do programu lalka nie jest dołączona), przenieść projekt na specjalny materiał i odziać lalkę w gotowe ubranie. Najwyraźniej moda ekscytuje kobiety już od najmłodszych lat.

Projektowanie jest nad wyraz łatwe i sprowadza się do doboru odpowiednich składników spośród komponentów proponowanych przez program. Na początku należy wybrać, na jaką okazję będzie przeznaczony projektowany strój. Potem dobiera się kolejno górę i dół w kilku wariantach, dodatki (torebki, paski, apaszki, buty), wzory, kolory i już można oglądać Barbie w nowej kreacji. Dla chętnych przygotowano nawet Barbie na wybiegu – prezentuje projekt w ruchu. Jeśli projektantka jest zadowolona ze swego dzieła, może je zawiesić w szafie.





Teraz zaczyna się druga faza zabawy – realizacja projektu. Drukuje się go na specjalnym materiale, dołączonym do programu, wycina i ozdabia (cekiny, tasiemki, rozetki) i dodaje szwy samoprzylepne, z innej tkaniny sporządza się welony, woalki, dekoruje to i owo srebrną farbą i... można ubierać Barbie.

Nietrudno zauważyć, że Projektantka mody to coś więcej niż program. Rozbudza kreatywność w młodej osóbce, zmusza ją do oderwania się od komputera i ćwiczenia sprawności manualnej zgodnie z hasłem „Zrób to sam" – Adam Słodowy lepiej by nie wymyślił. Niby nic nowego – podobne programy już istnieją, choćby



AutoCAD. Tylko z pewnością nie są adresowane do dzieci od lat 6.

PAŁCJUSZ



Mattel Media 1997
Young Digital Poland
Edukacyjna
Ogółem: 82%

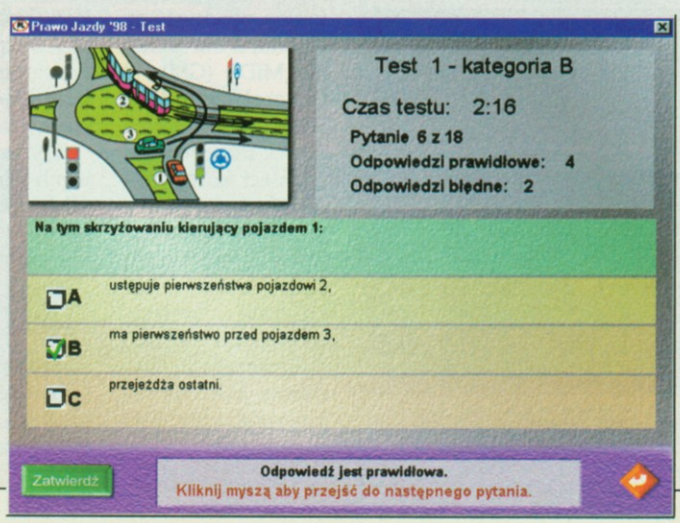
Wymagania sprzętowe:
486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×; zalecana drukarka laserowa lub atramentowa

Dział „Nauka" nie wyczerpuje jednak zawartości programu. Przyswoiwszy wiedzę, można sprawdzić się w 20 testach, zawierających po 18 pytań w wersjach dla kierowców starających się o kategorię B, C, D. Pytania są takie jak na egzaminach w nowej wersji testów, ponieważ wydawca programu, firma MarkSoft, zakupił licencję od jej posiadacza – Grupy Image. Z ciekawości przetestowałem się kilkakrotnie i stwierdziłem, że – wydając mi prawo jazdy przed 10 laty – uprawnione do tego organy popełniły wielką pomyłkę. Dziś nie mógłbym jeździć nawet na rolkach.

Prawo Jazdy '98 zawiera jeszcze wzór umowy sprzedaży i obszerne wyjątki z kodeksu drogowego. Małą niedoróbką jest właśnie wzór umowy, który co prawda można wydrukować, ale wypełnić trzeba długopisem. Najwyraźniej autorzy programu stwierdzili, że umowy zawierane są poza domem, bez komputera pod ręką.

Program, oszczędny i przejrzysty w formie, może być znakomitą pomocą dla ludzi chcących zdawać egzaminy eksternistycznie. Co prawda, znacznie lepiej czyta się tekst w książce niż na ekranie, ale potrzebne informacje łatwiej zdobyć za pośrednictwem komputera.

PAŁCJUSZ





MarkSoft 1998
Edukacyjna
Ogółem: 80%

Wymagania sprzętowe:
486DX2/66, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

Maxi Sound 64 Dynamic 3D



Na sukces gry komputerowej składają się zasadniczo trzy czynniki: grywalność, wspaniała grafika i potęgująca nastrój muzyka. To pierwsze zależy od inwencji twórców gry. Drugim zajmuje się odpowiednia karta graficzna i dopalacz 3D. Pozostaje trzeci element – dźwięk. Coraz częściej twórcy gier angażują profesjonalnych muzyków, których kompozycje zapisane są na krążkach CD w plikach MIDI albo jako ścieżki CD-Audio. W dodatku gros tytułów korzysta już z przestrzennych efektów dźwiękowych, które niejako otaczają gracza i powodują, że bez reszty pochłania go akcja gry.

Na nic jednak wysiłki speców od dźwięku, gdy w naszym pececie siedzi tani Sound Blaster 16 lub jeszcze prostszy jakiś jego klon. Karty te dysponują prymitywnym syntezatorkiem FM, który swoimi piszczałkami niezdarnie naśladuje prawdziwe instrumenty. Ich szumnie reklamowany na pudełku dźwięk 3D to tak naprawdę tylko rozszerzone stereo.

Dynamic 3D to tania wersja kart z serii **Maxi Sound 64** firmy **Guillemot**, przeznaczona przede wszystkim dla graczy, którzy nie mogą sobie pozwolić na kupno kart Home Studio 2 czy Home Studio Pro, kosztujących dwa razy więcej. Dlatego Guillemot okroił trochę wersję Home Studio 2, dzięki czemu jej cena spadła o połowę. Serce karty – potężny procesor **Dream SAM9407** – pozostał nie zmieniony. O jego klasie może świadczyć fakt, że półprofesjonalna (w cenie 2000 zł) karta EWS64XL została stworzona na jego bazie.

Układ Dream to silny procesor sygnałowy (Digital Signal Processor – DSP) dysponujący mocą 50 MIPS (czyli równą 10 procesorom 386DX/33). Stanowi w pełni sprzętowy, 64-głosowy syntezator typu **WaveTable**. Dla porównania: popularny, pseudo 64-głosowy Sound Blaster AWE64, będący tylko rozszerzoną wersją SBAWE32, generuje sprzętowo tylko 32 głosy, zaś pozostałe 32 tworzone są programowo.

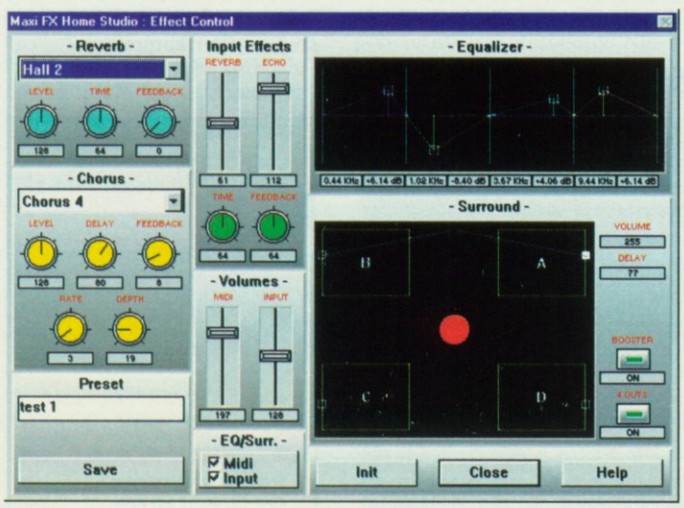
WaveTable oznacza, że karta Dynamic 3D odtwarza muzykę za pomocą prawdziwych, zdigitalizowanych przedtem instrumentów. Na podobnej zasadzie działają karty SBAWE oraz Gravis UltraSound (GUS). Karty WaveTable nie stosują modulacji częstotliwości (Frequency Modulation – FM), ale korzystają z syntezy **PCM** (Pulse Code Modulation – Modulacja Pulsowo-Kodowa), przechowując dźwięk instrumentów w formatach podobnych do plików WAV. Próbki te są na stałe zapisane w pamięci ROM zainstalowanej na karcie lub, jak w przypadku Dynamic 3D, ładowane do pamięci RAM.



Karta Maxi Sound 64 Home Studio, „starszy brat" Dynamic 3D.

Maxi Sound 64 Dynamic 3D ma standardowo 2 MB pamięci RAM, którą można rozszerzyć do 6 lub 18 MB za pomocą zwykłego, 72-pinowego modułu SIMM (o pojemności odpowiednio 4 i 16 MB). Karta korzysta z banków instrumentów, zapisanych w opracowanym przez firmę Dream formacie .94B. Posiadacze dwumegowych kart Dynamic 3D mogą skorzystać z gotowego, jednomegabajtowego banku **BANK1M.94B**, dołączonego na krążku CD-ROM. Zawiera on 405 instrumentów, z których 128 to instrumenty akustyczne, 70 – dźwięki dodatkowe, zaś pozostałe 207 to instrumenty perkusyjne. Tak pokaźny zestaw zapewnia karcie zgodność ze standardami General MIDI (GM) i General Standard (GS).

Po rozszerzeniu pamięci karty możemy skorzystać z mnóstwa dodatkowych banków instrumentów – kilkanaście umieszczono na płytce dołączonej do Dynamic 3D, zaś resztę można znaleźć w Internecie.

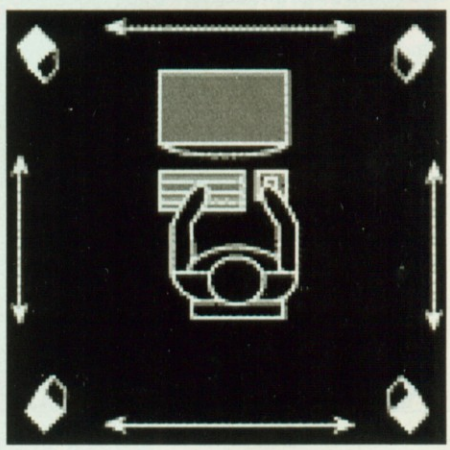




Układ Dream SAM9407, jak na prawdziwy procesor DSP przystało, potrafi w czasie rzeczywistym dodać do generowanych dźwięków (WAVE, MIDI itp.) efekty typu pogłos czy echo. Specjalny mikser dołączony do Dynamic 3D zawiera ponadto czterozakresowy equalizer!

Karta potrafi nagrywać i odtwarzać dźwięk stereo z częstotliwością do 44,1 kHz oraz rozdzielczością 16 bitów (co odpowiada jakości dźwięku z płyt CD). Rejestrowanie i odtwarzanie dźwięku może się odbywać jednocześnie w trybie Full Duplex, karta więc może być także wykorzystywana jako np. internetowy telefon.

Procesor Dream zajmuje się też generowaniem prawdziwego dźwięku przestrzennego. Aby słyszeć go w pełni, trzeba do karty podłączyć dwie pary głośników: dwie kolumny z przodu i dwie z tyłu. Dlatego Dynamic 3D ma dwa niezależne wyjścia (typu mały jack) – dla głośników przednich oraz tylnych.



Aby zilustrować generowanie dźwięku 3D, Guillemot dokłada do karty grę **Pod**, obsługującą Maxi Sound 64 w trybie bezpośrednim. Odgłosy samochodów rzeczywiście dochodzą z różnych stron, jednak efekt ten jest najlepiej słyszalny na czterech głośnikach.

Dynamic 3D to karta dla prawdziwych graczy. Muzycy-hobbiści mogą ją także stosować jako sampler z własną pamięcią RAM. Szkoda jednak, że bazuje na wymierającej magistrali ISA...

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

Sprzęt do testów dostarczyła firma **UltraMedia**, Warszawa, ul. Nowogrodzka 4, tel. (022) 628 80 74. Cena: 527 zł (z VAT).



MA ZASZCZYT ZAPREZENTOWAĆ
NOWĄ SUPER STRATEGIĘ W CZASIE RZECZYWISTYM

WARGAMES™

Masz ochotę zagrać ...na serio?

Rozpowszechnianie:

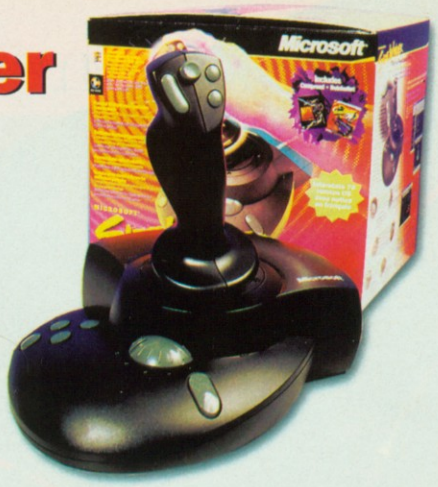
ELECTRONIC ARTS™

WARGAMES GAME ©1998 MGM Interactive Inc. WARGAMES TM & ©1983 Metro-Goldwyn-Mayer Inc. Package Design ©1998 MGM Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the United States and/or other countries. All Rights Reserved. Windows is either a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries ©1997 3Dfx Interactive Inc. The 3Dfx Interactive logo and voodoo Graphics are a trademark of 3Dfx Interactive, Inc.

Szczegółowych informacji udziela dystrybutor, firma
IPS COMPUTER GROUP Sp. z o. o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (0-22) 642 27 66
lub 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 69
nasza filia w Zabrzu:
41-800 Zabrze, ul. Wolności 262, tel. (0-32) 275 39 72
Internet: http://www.ipscg-waw.pl

IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.

Microsoft SideWinder Force Feedback Pro



Kiedyś joystick nie był skomplikowany. Kupowało się QuickShota Top Stara (całkowicie niezniszczalny) i katowało go, jak tylko się dało (sam miałem takiego joya, rzucałem nim o ścianę, a on nic; serdecznie go za to przepraszam). Nie mieliśmy problemów z driverami, bo wszystkie joye były wariacjami na temat jednego typu.

Czasy się zmieniają i dobry joystick analogowy kosztuje teraz przynajmniej 200 zł. Oczywiście, można kupić coś znacznie tańszego, ale z własnego doświadczenia wiem, że nie warto schodzić poniżej 150 zł. W ekstraklasie joysticków znajduje się m.in. seria Wingman Logitechu oraz SideWindery naszej „ólóbionej" firmy Microsoft.



Nie da się ukryć, że SW są bardzo dobre. Począwszy od modelu Precision są całkowicie cyfrowe, więc niezmiernie dokładne i nie trzeba ich kalibrować. Model Precision Pro wniósł do serii nowy image (przepustnica w formie pokrętła, a nie suwaka) i przycisk Shift, zwiększający liczbę możliwości oddania strzału do 8. Nie da się też ukryć, że wszystkie joysticki Microsoftu są bardzo drogie – od ok. 300 zł w górę. Ale za wysoką cenę oferują wysoki komfort grania.



Jak dotąd seria SW przeznaczona była raczej dla miłośników symulacji. Joye miały wszystko, co potrzebne do grania w tego typu gry: przepustnicę i ster ogonowy. Jednak w skali wszechświata liczba „symulantów", chociaż spora, nie może się równać z liczbą miłośników zręcznościówek. Aby zaspokoić potrzeby tych drugich, Microsoft stworzył **SideWindera Force Feedback Pro**.

FFP wykorzystuje ten sam projekt co Precision Pro, różni się jednak kilkoma elektrycznymi silniczkami, ukrytymi we wnętrzu. Silniki te symulują siły działające na drążek, pojawiające się np. w momencie oddawania strzału. Wygląda to tak, że kiedy zaczynamy strzelać, cały joystick dygocze jakby był kolbą pistoletu. Wrażenie niesamowite.

Oczywiście, nie tylko strzelaniem człowiek żyje. Joy potrafi wydać z siebie całą gamę wstrząsów i doskonale symuluje efekty działania piły łańcuchowej (heh, skąd ja to znam), działka plazmowego, gatling guna (taki minigun), a nawet podskoki. Gra się bardzo przyjemnie.

Teoretycznie wszystko byłoby piękne, gdyby nie cena joysticka – ok. 500 zł (130 USD) – za wysoka jak na możliwości zwyczajnego gracza. Jednak i na to można spojrzeć z innej strony. W pudełku z joyem znajduje się dodatkowo wersja demonstracyjna **MDK** i pełna **Interstate '76**. Obie gry oczywiście wykorzystują możliwości dawane przez FFP. Wynika z tego, że oprócz samego kontrolera wartego ponad 300 zł dostajemy jeszcze grę za 180 zł. Swoistą premią są doskonałe audio tracki z I'76, których można słuchać na normalnym CD. W tym momencie cena nie wydaje się już tak obłędna.

MS FFP jest doskonałym prezentem na wszelkiego rodzaju okazje. Jeżeli więc jesteście w wieku, w którym dostaje się prezenty – poproście o coś takiego z racji urodzin/imienin/jakiegokolwiek_innego_święta; jeżeli to Wy dajecie prezenty swoim pociechom – nie wahajcie się ani chwili – problem z głowy.

Microsoft ma doskonałe układy z producentami gier, dzięki czemu większość nowych zręcznościówek (np. Misteries of the Sith) ma pełen zestaw sterowników do obsługi nowego joya. Poza tym, oczywiście, współpracują z nim nowe gry Microsoftu, np. **Monster Truck Madness 2** czy **Outwars**. Wszystko to daje gwarancje, że Microsoft Force Feedback Pro nie stanie się tylko oryginalnym dziwactwem, jak np. CyberMan 1 z Logitechu.

ZooltaR Food Feedback

Joystick do testów dostarczyła firma **Microsoft Polska**, Warszawa, ul. Grzybowska 80/82, tel. (022) 661 54 05. Przewidywana cena: ok. 130 USD.



SAY GOOD-BYE TO YOUR FRIENDS AND FAMILY.

QUAKE II MISSION PACK: THE RECKONING™
15 nowych, nigdy wcześniej nie widzianych poziomów, pełnych nowych przeciwników oraz broni służącej do ich anihilacji.

Spotkaj luminescencyjne podwodne formy życia, stalagmity, stalaktyty i inne zapierające dech w piersiach twory natury.

Będąc prawie nie do wykrycia, te szybkie jak błyskawica *stwory*, będą wyłaniać się z cienia i polować na Ciebie z niezwykłą zaciekłością.

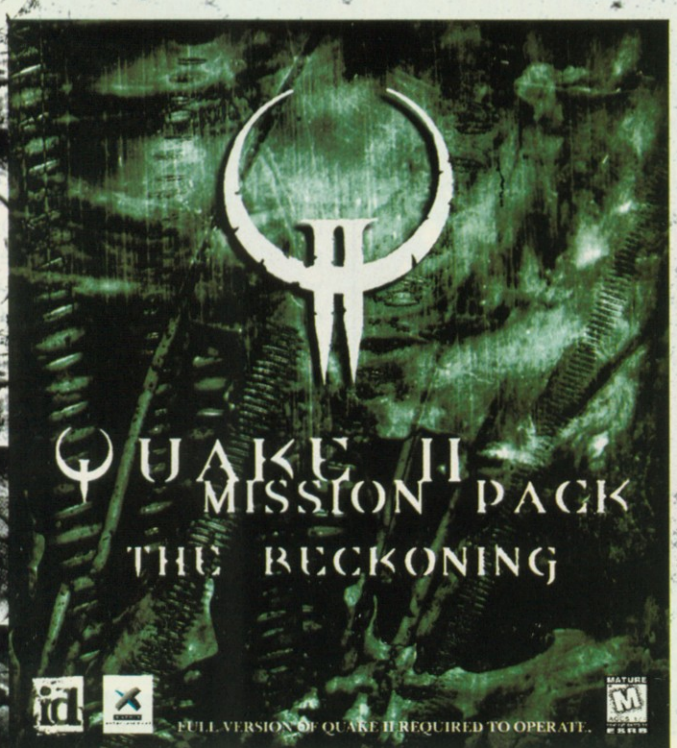
Pułapki, które zamieniają przeciwników w pożywienie dla gracza.







YOU WON'T BE SEEING THEM FOR A WHILE.



JEDYNY OFICJALNY I AUTORYZOWANY PRZEZ id SOFTWARE, PAKIET MISJI DO QUAKE II.™

Wyłączna dystrybucja w Polsce
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA
Tel. (0-22) 642 99 21

Dystrybucja
ACTIVISION.
www.activision.com

Wydawane przez
www.idsoftware.com

Produkcja
XATRIX

Quake II Mission Pack: The Reckoning™ ©1998 Id Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowane przez Xatrix, Inc., dla Id Software, Inc. Dystrybucja Activision, Inc. QUAKE® jest zarejestrowanym znakiem handlowym Id Software, Inc. Nazwy: Quake II Mission Pack: The Reckoning™, Quake II™, Id Software™, logo Q II™ i logo id™ są znakami handlowymi Id Software, Inc. Activision® jest zarejestrowanym znakiem handlowym Activision, Inc. Xatrix® zarejestrowanym znakiem handlowym Xatrix, Inc. Wszelkie inne znaki handlowe i nazwy własne są wyłączną własnością używających je firm.

Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

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

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

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

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

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

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

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

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

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

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

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

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

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

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

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

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

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

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 22
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

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

KARPATY
ul. Rynek 14
38-200 Jasło

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

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

Twoje pismo, Twój klub

Alfabetyczny wykaz miast, w których działają sklepy GamblerClubu

Miejscowość	Nazwa sklepu
Augustów	• AGA Electronics
Białystok	• AMIKOM PPHU
	• COMPACT – komputery
	• WIZARD s.c.
Bielsko-Biała	• DIGITEL
	• HDD-Komputer
	• Service-Q
Biłgoraj	• P.U.P. „Wach"
Chorzów	• Księgarnia „Wojciech Skolik"
Ciechanów	• Pendex
Częstochowa	• FLOP
	• GOLDREGEN
Gdynia	• Mawix
	• Rescom
Jasło	• KARPATY
Jastrzębie	• ComarLand s.c.
Jaworzno	• ART-COM
Jelenia Góra	• WAM-CD
Kamieniec Ząbkowicki	• PUK
Katowice	• ADAP – Stoisko Firmowe
Kędzierzyn-Koźle	• BHU Share
Kraków	• ARR GROUP
	• CD Projekt – sklep firmowy
	• Galeria Programów
Lublin	• XYZ
Łódź	• CD Perfect
Myślenice	• Pracownia Komputerowa AB
Olecko	• INFOLAND
Ostrołęka	• A.T.K. Mega Arts
Pabianice	• Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski"
Poznań	• Kombit
Radom	• CD Projekt – sklep firmowy
Rybnik	• MASTER
Rzeszów	• MULTIMEDIA SZOP
Sieradz	• PALADYN – P.P.H.U.
Stara Miłosna	• H.U.G. – Komputer
Szczecin	• BILANG-Centrum Komputerowe
	• GIL
Szczytno	• AGATON
Tomaszów	• DeMeN Komputer
Toruń	• CD-MEDIA
	• Floppy Computer Systems
Warszawa	• CD Projekt – sklep firmowy
	• CD Projekt – sklep firmowy
Wieluń	• IP Wieluń
Włocławek	• ALTAR – sklep komputerowy
	• Daniel PPH
Wrocław	• PIXEL
Zamość	• AMICOM

GamblerClub zrzesza wszystkich prenumeratorów naszego pisma. Osoby te nie tylko płacą za Gamblera mniej, mogą także korzystać ze zniżek w prawie 50 sklepach GC, których listę przedstawiamy na tych stronach. Osoba okazująca kartę (warto mnieć przy sobie jakiś dokument ze zdjęciem) otrzymuje w nich zniżkę 5% przy zakupie dowolnego oprogramowania. Warto też dodać, że członkowie GC mają wolny wstęp na wszystkie edycje Gambleriady.

Klub czeka na Was!

Redakcja

PS Wszystkie sklepy zainteresowane przystąpieniem do GC prosimy o kontakt z redakcją.

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

MASTER
ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

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

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

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

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

P.U.P. „WACH" Salon Komputerowy
ul. Kościuszki 100
23-400 Biłgoraj

INFOLAND
pl. Wolności 15
19-400 Olecko

MULTIMEDIA SZOP
ul. Matejki 18
35-064 Rzeszów

Rescom
ul. 10 Lutego 23
81-364 Gdynia

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

IP Wieluń
ul. Kaliska 5
98-300 Wieluń

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

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

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

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

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

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

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

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



Przyczynek do sytuacji

Widziane z Zacisza

Narzekanie na gry staje się coraz powszechniejsze. Dwa, trzy lata temu narzekało znacznie mniej osób niż dzisiaj. Już dawno doszedłem do wniosku, że liczba narzekających pozostaje w bezpośrednim związku z rozwojem rynku gier komputerowych, jednak dopiero teraz zdecydowałem się ujawnić swoje przemyślenia. Bezpośrednim powodem stała się rozmowa telefoniczna, którą odbyłem z Haszakiem po jego powrocie z E³. „Same sequele" – tak brzmiało najkrótsze podsumowanie targów. A potem był już tylko komentarz.

Ta wielka liczba sequeli bardzo dobrze pasuje do mojej teorii, którą niniejszym przedstawiam na forum publicznym.

W rozwoju rynku gier można wyróżnić kilka okresów. Pierwszy, pioniersko-heroiczny, to wczesne lata 80. Wtedy każda gra była odkryciem, każde podejście było nowatorskie, a każdy tytuł zawierał pokaźny ładunek nowych pomysłów. W efekcie rynek był zalewany grami nowych typów – na przestrzeni dwóch, może trzech lat pojawiły się zręcznościówki, przygodówki i strategie, a każda w kilku sporo się od siebie różniących odmianach. Już wtedy gracze zaczęli się dzielić na dwie grupy – miłośników jednego, konkretnego typu gier (jak Haszak, specjalista od strategii) i ludzi szukających ciągle nowych wrażeń w kolejnych nowych grach (jak ja). Na tym pierwszym etapie obie grupy były zadowolone.

Potem przyszedł długi okres szlifowania pomysłów. Moc obliczeniowa sprzętu powoli (ładne mi powoli!) rosła, podobnie liczba wyświetlanych kolorów, rozdzielczość też nie zostawała w tyle; dyski, pamięci, megabajty i megaherce, ethernety i Internety... Ogólnie rzecz biorąc, stare gry mogły wyglądać coraz lepiej, jednak coraz trudniej było wymyślić coś nowego. Strategie dla Haszaka były coraz piękniejsze i bardziej rozbudowane, przeciwnik coraz mądrzejszy, ja jednak miałem coraz większe kłopoty ze znalezieniem czegoś nowego. Wprawdzie właśnie w tym okresie pojawiło się kilka istotnych, nowych typów gier (kto pięć lat temu umiałby rozszyfrować skróty FPP i RTS?), jednak w porównaniu z wcześniejszym zalewem nowych koncepcji były to pojedyncze przypadki.

Teraz zaś mamy okres swoistego zastoju. Pomysły na nowe typy gier zostały praktycznie wyczerpane, zaś programiści większość czasu poświęcają na konwertowanie starych koncepcji pod Windows 95 (za chwilę 98) i akceleratory 3D. Scenarzystów stać wyłącznie na ryzykowne koktajle pomysłów pochodzących z różnych dziedzin albo na sequele – „Rewolwer Rambo ‚357" czy „Akademia Policyjna 8,5".

To, że odwołałem się do tytułów filmów to nie przypadek – mam wrażenie, że rynek gier staje się coraz bardziej podobny do filmowego. Istnieje tam kilka podstawowych typów (melodramat, kryminał, komedia, film akcji, film obyczajowy), mieszanych przez różnych reżyserów w dowolnych proporcjach – czy to Wam czegoś nie przypomina? Idźmy dalej tym tropem. Co roku powstaje na świecie kilka tysięcy filmów, z których obejrzeć daje się kilkadziesiąt, a wybitnych jest kilka. Będę się powtarzać – czy to Wam czegoś nie przypomina? Powstają gigantyczne produkcje za wielkie pieniądze, a od czasu do czasu świetne tytuły nakręcone półamatorsko. Czy to Wam również czegoś nie przypomina?

Podsumowując: najlepsze lata w historii gier mamy już za sobą. Teraz pozostaje z jednej strony liczyć na solidne rzemiosło, a z drugiej czekać, aż jakiś odpowiednik Spielberga, Felliniego czy Polańskiego, korzystając z tych samych elementów co inni, stworzy raz na jakiś czas grę wybitną, wartą Oskara (lub choćby Złotej Kaczki). Czego i Wam, i sobie życzę.

Nacz. w st. spocz.

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

25 zł -Super Gry w Super cenach (full)- 50 zł

Azrael Tears, Battle Beast, Last Dynasty Lawn Moverman, Jungle/Desert Strike, Gene Wars, Little Big, Catz Adventure, Magic Carpet, Populous

Conquest of The New World, Man Of War KKND, Zork, Final Doom, Syndicate Wars Nemesis, Earth 2140, Realms Of Arkania, Jack Orlando, Mortal Combat 3



Chronomaster
Gra przygodowa w stylu virtual reality, akcja dzieje się w mieście przyszłości, które musisz obronić przed wrogimi siłami.



DeLuxe Pack 4
Zestaw 4 ciekawych programów. Chesmaster 4000 - szachy M.B. Type Master - nauka szybkiego pisania na klawiaturze Atlas Świata, Atlas USA.

Erotyka - zdjęcia - 22 zł
Black Beautis, Centerfold Babes, Pure Blondes, Heavently Bodies, Hooters, Sixty Nine 2



Kreskówki
Erotyczne gry, animacje, kreskówki i opowiadania
część 1, 2



Extra Levels Na kazdym CD dodatki do jednej gry
Civilization 2, Warcraft 1&2, Doom 2, Command& Conquer, Dark Forces, Duke Nukem 3D, US Navy Fighters, Hexen, Grand Prix 1&2, Need for Speed, Sim City 2000, Microsoft Flight Simulator, Quake, Heretic & Hexen,



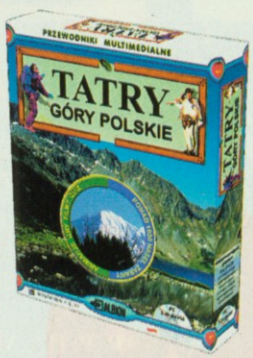
Midi MK 149
Klawiatura muzyczna MIDI dynamiczna, 4 oktawy, 49 klawiszy, pełnowymiarowa, pokrętło tonów i modulacji, wyświetlacz zawiera kabel MIDI, oprogramowanie MIDI



Primax Mobil
Kolorowy skaner ręczny, z automatycznym przesuwem idealny do zdjęć, dokumentów itp. CD z programami.
Wersja bez automatycznego przesuwu 130 zł

NOWY KONKURS !!!
Każdy zamawiający od 01.05.98 do 31.08.98 bierze udział w naszym konkursie:
ZAMAWIAM: .....
.....
Imię, nazwisko i adres .....
.....
Do wygrania 10 CD (niespodzianka), 16 bitowa karta dźwiękowa oraz Klawiatura Muzyczna MIDI !!!
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową. Zamówienia: telefonicznie, listownie, faksem lub przez INTERNET

PROGRAMY MULTIMEDIALNE



TYTUŁ	CENA w zł*
Encyklopedia dla dzieci	139
Hello - angielski dla dzieci	89
Magiczne puzzle	39
Matematyczne przygody	69
Między nami literkami	69
Multimedialny słownik ortograficzny dla dzieci	89
Najpiękniejsze miasta świata	49
Pokoloruj świat	49
Polskie kliparty	69
Sam czytam	79
Sam piszę	79
Tatry - góry polskie	119
Zwierzęta świata - ssaki	49
Grecja	39
Hiszpania	39
Włochy	39

ZESTAWY PROGRAMÓW I GIER

Bitwy morskie	25	Gry strategiczne	25
Bitwy powietrzne	25	Gry strzelanki	25
Galeria klipartów	35	Gry układanki	25
Gry akcji	25	Gry w karty	25
Gry edukacyjne	25	Gry w szachy	25
Gry fantasy	25	Gry wirtualne 3D 2	25
Gry hazardowe	25	Gry wojenne	25
Gry i zabawy dla najmłodszych 3	25	Gry wyścigi 2	25
Gry karate 2	25	Gry zręcznościowe	25
Gry kosmiczne	25	Język angielski 2	25
Gry labiryntowe	25	Język angielski dla dzieci	25
Gry logiczne	25	Język niemiecki 2	25
Gry planszowe	25	Programy edukacyjne 2	25
Gry platformówki	25	Programy i gry dla dzieci 3	25
Gry przygodowe 2	25	Symulatory 2	25
Gry sportowe 2	25		

hurt i detal - również sprzedaż wysyłkowa ● poszukujemy dystrybutorów - - wysokie rabaty ● napisz lub zadzwoń po pełną ofertę handlową

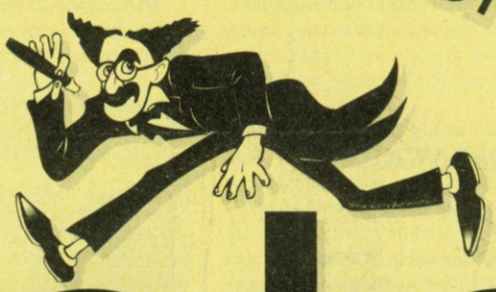
*ceny z VAT

Albion, pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław
tel. (071) 344 21 01, 344 20 13, fax (071) 44 82 16
e-mail: albion@albion.pl, http://www.albion.pl

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

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

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW



tete

U K A Z U J E S I Ę R A Z W M I E S I Ą C U

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY

DISKEDITOR DREAM TEAM 44
Shadow Master 44
Cold Dreams 44

KLUB 3D 45

GILDIA RPG 46

EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 47

KS GAMBLER 50

CLUB SIMULATOR 51

ROZWIĄZANIA
Atlantis (PC) 52
Blade Runner (PC) 52
Might & Magic VI (PC) 53

T&T 54
Ardeny (PC) 54
Commandos: Behind Enemy Lines (PC) 54
Entrepreneur (PC) 54
Guts' N' Garters (PC) 54
Interstate '76: Nitro Pack (PC) 54
Motorhead (PC) 54
Unreal (PC) 54
Warbreeds (PC) 54

Konkursy 55
qViZ 55
Konkurs G-Police - rozwiązanie 55

Reakcje Redakcji 56

Wstęp

Na wstępie Wstępu muszę, niestety, przeprosić Was w imieniu autora rozwiązania **Feeble Files**. Otóż kolejna próba reanimacji Systemu Operacyjnego™ w jego komputerze skończyła się czyszczeniem twardziela - dziewięć bitych godzin grania poszło z dymem... Obiecuję, że w następnym numerze ukaże się jednak ciąg dalszy.

Weselsze informacje mam dla fanów **Unreala:** w dzisiejszym wydaniu TeTe znajdą spis nazw wszystkich poziomów. Będą mogli zwiedzić tę fascynującą grę, nie grając w nią :). Zawsze twierdziłem, że cheaty psują charakter.

Zaś miłośników **Magic: The Gathering** zapraszam na stronę 55, znajdą tam rzecz dotąd w TeTe nie spotykaną... Nie powiem, co to takiego, ale amatorów tego typu rozrywek uprzedzam: bez dobrej znajomości MTG nie dacie rady.

Zgredaktor

Ultimate Soccer Manager '98 (PC)

Daj jednemu z trenerów podwyżkę do 999 999 999 funtów tygodniowo. Następnie zaproponuj mu nowy kontrakt. Od tej pory trener będzie co tydzień wpłacał około 13 miliardów funtów na Twoje konto.

Mech Commander (PC)

W katalogu z grą stwórz plik o nazwie **buymechcommander.2** i dowolnej treści. Od tej pory możesz wstukać podczas gry:
lorrie - aby uzupełnić amunicję,
osmiu - aby włączyć/wyłączyć God Mode.

Forsaken (PC)

Do wstukania w dowolnym menu:

bubbles - włącza kody;
thefullmonty - dostęp do wszystkich poziomów (z menu);
iamzeus - God mode (niewrażliwość, wszystkie typy broni, nieograniczona amunicja i nitro, 4 power „pody", 2 nowe typy broni);
titsoot - jeśli masz dostęp do specjalnego statku, włącza miłe teksturki na ścianach;
lumberjack - od tej chwili wybranie pocisków Mug po raz drugi (klawiszem!) włącza korkociąg, a trzeci - odbijanie; wybranie pocisków Solaris po raz drugi włącza samonaprowadzające się pociski plazmowe (takie, jak w wieżyczkach), a trzeci - jeszcze potężniejsze pociski;
jimbeam - wybranie lasera po raz drugi włącza electro-beam (taki, jakiego używa LevTank), a trzeci - superbeam (Hades).

Tym razem rubryka jest trochę krótsza, ale cóż, zbliża się właśnie sesja egzaminacyjna - i tak już wpompowuję w siebie hektolitry kawy, żeby nie zasnąć... Ten chwilowy brak czasu odbił się jednak tylko na poprawkach - wszystkie pozostałe rubryki nie ucierpiały.

DDT
DISKEDITOR DREAM TEAM

POPRAWKI

Cold Dreams

Save'y tworzone są w plikach **STATEx.DAT**, x przyjmuje wartości od 1 do 5 i odpowiada pięciu slotom, w których możemy zapisać grę.

TYPY BRONI

offset:	znaczenie
4EE5h	energia gracza (maksymalną wartość uzyskamy, wpisując 00h)
4B7Ch	liczba strzałów dla pierwszej broni
4B7Dh	liczba strzałów dla drugiej broni
4B7Eh	liczba strzałów dla trzeciej broni
4B7Fh	liczba strzałów dla czwartej broni
4B80h	liczba strzałów dla piątej broni

Maksymalna liczba strzałów to FFh, lecz zalecam np. 63h (99), gdyż po zebraniu dodatkowej amunicji licznik może się „przekręcić".

4B8Bh liczba strzałów dla broni robota

Nie rozgryzłem tego dokładnie, ale wszystkie wartości oprócz bliskich FFh powinny działać.

PRZEDMIOTY

Dane dotyczące posiadanych przedmiotów rozpoczynają się od offsetu 4F22h i kończą na offsecie 4FE8h. Każdy przedmiot zajmuje dwa bajty. Pod offsetem 4FEAh zapisana jest liczba posiadanych przedmiotów. Maksymalnie może być nawet 100, ale wtedy bardzo długo przewija się w grze ich listę. Wartości, które można wpisać:

01 00h	Silver Key	04 00h	Robot	07 00h	Lightning stopper
02 00h	Heart	05 00h	Gold Key	08 00h	Robot ammo
		06 00h	Bomb		(2 strzały)

Leon/idas

Shadow Master

Pliki znajdują się w podkatalogu **SAVES** i mają rozszerzenie **.SAV**. Nazwy nadaje im gracz przy zapisywaniu.

offset:	znaczenie
4Bh	aktualny poziom w grze (np. 03h - pierwszy poziom)
2Bh	poziom pierwszej broni (maks. 05h)
31h	gdy wpiszemy 03h w ten bajt, mamy do dyspozycji granaty
33h	gdy wpiszemy 03h w ten bajt, dostajemy rakiety
2Fh	wpisanie 03h w ten bajt - dostępny Rail Gun
3Ch	liczba naboi dla broni maszynowej (maks. 7Fh)
39h	liczba granatów (maks. FFh)
3Fh	liczba rakiet (maks. FFh)
3Dh	liczba strzałów z Rail Guna (maks. FFh)

Skajłoker

PODSTAWY

Odcinek 4: Liczby bez i ze znakiem

Wiemy już, jak wpisywać do pamięci liczby większe od zera. Jednak w grach potrzebne są czasami także wartości ujemne, warto więc poznać sposób ich zapisywania.

To od programisty zależy, czy dana liczba będzie traktowana przez grę jako „bez znaku" (tylko wartości dodatnie), czy „ze znakiem" (wartości dodatnie i ujemne). Wiemy już, że bajt przyjmuje wartości z zakresu 0...255, jeżeli jednak będzie zapisywany ze znakiem, wówczas przedział wartości zmieni się na -128...127.

Aby zaznaczyć, że dana liczba jest ujemna, korzystamy z ostatniego (najstarszego) bitu. Jeżeli jest zgaszony (0), wówczas liczba ma wartość dodatnią, jeśli zapalony (1) - ujemną. Nie będę zasypywał Was teraz cyframi - zainteresowani mogą zajrzeć do DDTpack po bardziej szczegółowe informacje. Zapamiętajcie tylko, że dla bajtu ze znakiem wartości od 00h do 7Fh są dodatnie (dokładnie takie same, jak dla bajtu bez znaku), natomiast od 80h do FFh są ujemne (od -128 do -1). Dla słowa jest analogicznie - od 0000h do 7FFFh mamy liczby dodatnie, a dla zakresu 8000h...FFFFh - ujemne.

Dla ułatwienia dodam, że pojedyncze bajty rzadko bywają ujemne, natomiast nigdy nie spotkałem podwójnego słowa bez znaku.

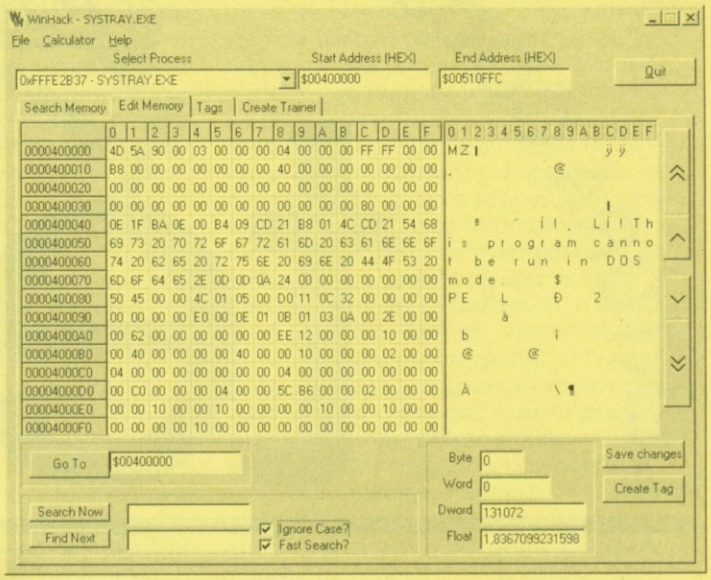
W następnym odcinku: o edytorze dyskowym...

Marcin Wichary

PROGRAMY

WinHack

Namnożyło się ostatnio uniwersalnych trainerów pod Windows 95... W Internecie, oprócz opisywanego już na łamach DDT GameHacka, święci ostatnio triumfy Magic Trainer Creator, który pozwala na tworzenie własnych



trainerów. Niestety, fatalny interfejs oraz łamana angielszczyzna programu skutecznie zniechęcają mnie do przyjrzenia się mu bliżej. Lecz być może ktoś z Was podejmie próbę opisania MTC... Od kilku miesięcy umieszczony jest w pakiecie DDTpack...

Dzisiaj chciałbym opisać kolejny uniwersalny trainer, czyli WinHack. Program został sprawdzony i powinien działać poprawnie także pod Windows 98. Zresztą autor bardzo poważnie podchodzi do tematu - obiecał, że poprawi wszystkie zgłoszone błędy i dopiero wtedy opublikuje wersję 2.00 (obecna to 1.10).

Cechą odróżniającą WinHacka od innych uniwersalnych trainerów jest możliwość edytowania pamięci dowolnego procesu praktycznie w taki sam sposób, w jaki zwykliśmy modyfikować savegame'y. Dzięki dodatkowym funkcjom szukania ciągów liczb bądź znaków oraz automatycznemu przeliczaniu wskazywanej kursorem liczby ta opcja programu może być przydatna nie tylko przy „poprawianiu" gier.

Tradycyjnie już wyznaczamy szukane adresy metodą „zmień-i-przeszukaj". WinHack daje kilka dodatkowych możliwości (dostępnych jednak tylko w wersji zarejestrowanej). Możemy np. określić - bez podawania konkretnych wartości - czy szukana zmienna zwiększyła się, czy zmniejszyła (np. dla pasków energii) lub tylko, czy zmieniła swoją wartość. Chociaż wydłuża to znacznie proces przeszukiwania, czasem może okazać się jedynym skutecznym rozwiązaniem.

Stało się już standardem, że oprócz zwykłej zmiany wartości wyszukanych komórek pamięci, możemy również „zamrozić" je na stałe. Tak jest też w WinHacku. Jednak tylko w tym programie możemy również „zamrozić" dane zmieniające się np. parami (jedna będzie się zmieniała tak jak druga).

Kolejnym plusem jest możliwość tworzenia samodzielnych trainerów (plików .EXE), gdy wyszukamy odpowiednie adresy. Niestety, na niekorzyść WinHacka przemawia fakt, że nie jest tak skuteczny jak konkurenci. „Poprawiałem" za jego pomocą kilka gier (m.in. Postal i Overboard!), ale udało się tylko z połową, gdy np. GameHack nie poradził sobie tylko z jedną grą.

Program w wersji shareware'owej (oprócz podanych wyżej ograniczeń) może zapamiętać tylko 15 adresów - lecz nie powinno to być zbyt wielkim problemem, można przecież stworzyć kilka osobnych trainerów i uruchomić je równocześnie. Rejestracja programu, która usunie te ograniczenia i pozwoli na wpisanie swojego nazwiska przy kreowaniu trainera, kosztuje 20 USD i można jej dokonać na podanej niżej internetowej stronie.

Autor: Grant Malinverni
E-mail: 113210.1014@compuserve.com
WWW: http://ourworld.compuserve.com/homepages/GrantMalinverni/winhack.htm

PLIKI

Krótkie informacje, co nowego możecie znaleźć w aktualnym wydaniu DDTpack na kompakcie Gamblera CD. Przede wszystkim najnowszą wersję opisywanego WinHacka (1.10) - możecie sami przetestować ten, moim zdaniem, całkiem udany program. Poza tym króciutki freeware'owy edytorek pod Windows - Hex Edit - w sam raz do szybciutkich poprawek. No i oczywiście czeka nowa porcja świeżutkich trainerów i edytorów, tym razem ponad trzydzieści.

Marcin Wichary
mwichary@gambler.com.pl



KLUB 3D

Hi...

Wyzdrowiałem. Nie do końca - ciągle jeszcze coś mi się pałęta w płuckach, ale generalnie odżyłem i mogę powrócić do swoich obowiązków. A mam do czego wracać, bo jest już i Unreal, i The Reckoning. Jest więc w co grać oraz o czym dyskutować.

Zanim zacznę - SUPERNEWS. George Broussard, człowiek odpowiedzialny za Duke Nukem 4 Ever, oświadczył oficjalnie, że nowy Książę będzie wykorzystywał... ENGINE UNREALA, A NIE QUAKE'A II!!! Swoją decyzję uzasadnia tym, że engine „nierealnego" daje większe możliwości - da się zrobić ładniejsze sektory zewnętrzne, grafika znacznie lepsza itd. Co taka informacja oznacza dla zwykłego zjadacza klawiatury? Przede wszystkim nowy DN będzie miał bardzo wysokie wymagania sprzętowe (tak jak Unreal). W naszych warunkach to ogromna wada.

Z drugiej strony - gra będzie piękna. Ci, którzy już widzieli Unreala, wiedzą, o czym mówię. Jednak z trzeciej strony - w grze wieloosobowej liczy się nie tyle piękna grafika co sama „fizyka grania". Chodzi mi o to, jak porusza się sterowana postać, jak skacze, pływa itd. Z moich doświadczeń wynika, że Quake II od tej strony prezentuje się lepiej niż produkt Epica. Ale z czwartej strony - ci, którzy nigdy nie poznali piękna Q2, nie będą mieli porównania, więc nie zrobi im to różnicy.

Pewna jest jeszcze jedna rzecz - id Software straci na tej zamianie wielu potencjalnych klientów. Część zwolenników DN3D (zwłaszcza ta, która nigdy nie pokochała Quake'a) przesiadłaby się na grę, która w rzeczywistości byłaby total conversion „Kudwy". Oznacza to, że graliby tak naprawdę w grę, której nie potrafili zaakceptować w innej formie. Teraz będą grali w total conversion Unreala. Szkoda.

A jakie są różnice pomiędzy Q2 a Nierealnym?

Unreal jest zdecydowanie najładniejszą grą 3D, jaka powstała na jakąkolwiek platformę sprzętową. O tym nie ma co dyskutować. Opinie tych, którzy nie grali, tylko widzieli na screenach, oraz tych, którzy przeszli tylko pierwsze dwa, trzy etapy, nie są miarodajne. Gra nie pokazuje wszystkiego na początku. Trzeba się w niej rozsmakować (czyli zobaczyć dużo), aby docenić zalety. Zastosowane efekty świetlne biją na głowę wszystko, co do tej pory widziałem, a widziałem sporo.

Podobnie jest z oprawą dźwiękową. Tak jak pisałem w recenzji (str. 18) - aby usłyszeć Unreala, trzeba mieć 64 MB RAM. Wtedy dopiero można skorzystać z wszystkich zalet nowoczesnego nagłaśniania - Dolby, Spatial Sound, 3D Sound - wszystko, czego dusza zapragnie.

Unreal ma także niesamowity klimat. Od początku trafiamy w zupełnie inny świat - świat, a nie miejsce rzeźni jak w Q2. Są zwierzęta na polach, mieszkańcy w domach i rybki w wodzie. Wszystko żyje. A Quake to tylko WALKA, WALKA, WALKA. W Unreala gracz zagłębia się bardziej niż w Q2, gra jest bardziej interaktywna. No i oczywiście do tego dochodzi całkiem niezły scenariusz, o niebo ciekawszy od rozwalania Stroggów na pęczki. Bo w Quake'u nie ma takich smaczków jak w Unrealu - takich jak to, że na pierwszym etapie nie spotykamy właściwie przeciwników. Wszystkie informacje, które znajdujemy, i wszelkie zdarzenia, które przeżywamy, budują napięcie i atmosferę. W Quake'u zaskoczenie polega przeważnie na otworzeniu się ukrytych drzwi i walce z dziesięcioma Parasite'ami, które stamtąd wybiegają. No cóż - nie tędy droga.

Nie znaczy to oczywiście, że Quake II jest grą złą w trybie single. Bynajmniej. Po prostu nie umywa się do Unreala. Jednak jak zwykle siła gry leży gdzie indziej. Oczywiście, w trybie multiplayer. Przyznam, że w Unreala grałem tylko z BOT-ami (po prostu jeszcze nie udało mi się znaleźć zsieciowanych PII 300 i to w liczbie przynajmniej 4) i nie podobało mi się. Poza tym jest jeszcze jedna przeszkoda, ta tajemnicza „fizyka grania". W Quake II gra mi się przyjemniej i bardziej... hmm... swojsko. Jest to zasługa specjalistów z id, którzy bardzo wiele czasu poświęcili na dopracowanie nawet najdrobniejszych szczegółów.

Quake ma jedną niesłychanie ważną cechę. Jest grą KULTOWĄ, w najlepszym znaczeniu tego słowa. Unreal nigdy nie będzie TYM PIERWSZYM. To właśnie id stworzyło zupełnie nowy sposób komunikowania się przez Internet. Tysiące ludzi na całym świecie połączyło się właśnie dzięki grze Quake (i Quake II, która zajęła jej miejsce). Przyjrzyjcie się Q z pewnego dystansu. To nie tylko zabawa dla kilku chłopaków pragnących się wyżyć. To cała organizacja. Tysiące stron poświęconych tylko jednemu tematowi; turnieje organizowane na całym świecie; nagrody warte setek tysięcy USD. No i oczywiście ludzie, którzy poznali się dzięki tej grze. Popatrzcie, ile jest teraz Klanów tylko na terenie naszego kraju. Ci ludzie spotykają się codziennie (co prawda nie osobiście, ale zawsze). Mają wspólne tematy, wspólne zmartwienia. Klany walczą ze sobą, plują na siebie, ale łączy ich wspólne hobby.

Ostatnio patrzę na to wszystko z perspektywy swoich studiów (i tego, czego tam się uczę). To, co dzieje się w Inecie jest zjawiskiem niezwykłym i niespotykanym. Dzięki Quake'owi powstał zupełnie nowy sposób komunikowania masowego - jeszcze niezbyt doskonały, ale na pewno lepszy niż bezosobowy IRC. Na mnie robi to ogromne wrażenie.

Nie sądzę, aby Unreal wywołał coś podobnego. A jeżeli nawet, to jego wielbiciele będą się poruszać po ścieżkach przetartych przez kogoś innego.

Ale odejdźmy od dyskusji akademickich. Wróćmy do szarej codzienności.

W recenzji napisałem, że dobra gra FPP w trybie multiplayer potrzebuje dwóch rzeczy - dobrej broni i ładnie wykonanych map. Broń w Nierealnym jest nierealna, a przez to cokolwiek dziwna. Strzelba plująca na przeciwników; strzelba obrzucająca przeciwników kawałkami metalu (prawie bezdźwięcznie); rakietnica strzelająca szczęściom pociskami jednocześnie itd. Generalnie - nie jest to zestaw ciekawy.

Przejrzałem mapki deathmatchowe dostarczone z grą - nie wywarły na mnie pozytywnego wrażenia. Plasują się mniej więcej na poziomie najsłabszych mapek z Q2. Oczywiście w Inecie sporo jest map nowych, zrobionych przez graczy, ale nie ma jak profesjonalnie zaprojektowane poziomy. W Quake'a II gra się głównie na mapach zrobionych przez id.

Zresztą dobra mapka to nie tylko taka, która ładnie wygląda i po której fajnie się biega. Wielkie znaczenie ma rozmieszczenie broni, apteczek, boosterów itd. W Unrealu albo ma się wszystko jednocześnie, albo biega się w poszukiwaniu czegoś innego niż blaster (który zresztą wygląda żałośnie). No cóż - jedyny ratunek w Inecie.

Wróćmy jeszcze raz do „fizyki grania". W Quake'u II wszystko zostało bardzo dokładnie przemyślane. Długość skoku, sposób biegania, strafe'owanie - dzięki tym czynnikom gracz dobrze „czuje" postać, którą steruje. Pod tym kątem projektowane są poziomy (niektóre skoki można wykonać dopiero wtedy, gdy doskonale opanuje się sterowanie postacią). Grając w Ureal nie odnoszę wrażenia, że całkowicie panuję nad sytuacją. Wydaje mi się, że poświęcono trochę profesjonalizmu na rzecz stworzenia gry „dla mas". Akurat na to patrzę trochę subiektywnie, bo w końcu staram się „zawodowo" grać w FPP.

Ale jakby nie było, przez ostatnie dwa lata cały świat grał właśnie w Quake'a i w Quake'a II, więc trzeba założyć, że te gry narzuciły pewien kanon, do którego warto nawiązywać. Czy nowy styl grania spodoba się ogółowi, będzie można stwierdzić za jakiś czas, kiedy już Unreal okrzepnie i przestanie być nowością szokującą grafiką.

Jedno jest pewne - Quake na zawsze dla wielu pozostanie zjawiskiem i obiektem kultu. Unreal to po prostu nowa GRA przełamująca pewne granice technologiczne, pokazująca, na jak wiele stać teraz komputery osobiste. I nie ma już dyskusji o wyższości konsoli nad PC - jeżeli poszukujecie Mocy, da ją Wam tylko komputer.

Trudno porównywać obie części Quake'a i Unreala. Emocje i przyzwyczajenia w znacznym stopniu ograniczają możliwość obiektywnego postrzegania. Jeżeli macie odmienne zdanie - napiszcie. Ciekawe teorie zamieszczę w Klubie.

A na koniec jeszcze **mini User Guide do Unreala**:

- Po pierwsze - „fizyka grania" nie pozwala na kierowanie lotem (ten szczegół w Quake'u II został poprawiony w patchu 3.15). Dlatego każdy skok trzeba wcześniej przemyśleć.
- Po drugie - jeżeli nie chcecie niemiłych niespodzianek, radzę wyłączyć dodging (uniki). Dwukrotne naciśnięcie kierunku powoduje skok. Może to przynieść śmierć bohaterowi, np. nad urwiskami - jedno drgnięcie palca i ładujemy grę. Sam pomysł jest niezły, ale rozwiązany niespecjalnie. Gracz często zupełnie bezwiednie naciska dwa razy niektóre klawisze.
- Po trzecie - ASMD (unrealowy railgun) ma TRZY możliwości strzelania. Fire 2 - wystrzelenie kulki energii. Kiedy w tę kulkę strzelicie Fire 1 (trzeba dokładnie wycelować), eksploduje ona z bardzo dużą siłą. Niestety, wycelowanie w odpowiednim momencie (tzn. kiedy kulka znajduje się w pobliżu przeciwnika) jest dosyć trudne.
- Po czwarte - UWAŻAJCIE NA AMUNICJĘ. Na poziomie hard i unreal jest jej bardzo mało. Liczcie się więc z każdym wystrzelonym pociskiem.
- Po kolejne - dokładnie przeszukujcie cały teren. W grze znajduje się wiele ukrytych pomieszczeń. Niestety, nie wiadomo czy to, co właśnie znaleźliśmy, jest tajemne. Nikt nas nie informuje, ale czasem można się domyślić.
- Po ostatnie - bawcie się dobrze. Starajcie się całkowicie wczuć w atmosferę. Tylko uważajcie na rodziców - bywają różni:)
- Po zupełnie ostatnie - za miesiąc postaram się zdać Wam relację z grania w Reckoning w trybie multiplayer.

ZooltaR

zooltar@gambler.com.pl

GILDIA RPG

W tym wydaniu Gildii same smakowite kąski. Rewelacyjne informacje na temat Diablo, ujawnione tajemnice Fallouta oraz bardzo sympatyczne opowiadanie, którego autor - Michał Mazanowski - najwyraźniej znajduje się pod silnym wpływem zmienionej za pomocą patcha wersji Hellfire. Szkoda, że nie przysłał swej pracy na konkurs.

DAGGERFALL

Tak już się porobiło, że czytam tę Waszą Gildię i chyba nie bez powodu. Przyczyny mogą być dwie: albo RPG to moje ulubione gierki, albo jesteście tacy dobrzy. Niestety, prawidłowa jest odpowiedź pierwsza. Żartowałem :). Obie są prawidłowe! Ale mogę się doczepić do jednego. Czemu tyle tego Diablo?! Tfuuu!!! Już nie mogę! Owszem, gra była cool. Właśnie, była cool rok temu! Co z nowymi grami (Final Fantasy VII olać, bo to kicha)? Ale do rzeczy: zapraszam na moją stronę o Daggerfall - http://friko4.onet.pl/op/mopreme i błagam o jakąś odmianę od tego Diablo!

[Podpis zginął - EM]

PS Moglibyście napisać, kiedy mają się pojawić nowe tytuły, np. Elders Scrolls 3 - Morrowind. Czemu zupełnie pominęliście Battlespire?

Co poradzić na to, że o Diablo pisze mnóstwo osób, a o Daggerfallu niewiele? Jeśli chodzi o grę Battlespire, to recenzje, które ukazały się w niektórych polskich pismach, były robione na podstawie pirackiej wersji beta.

FALLOUT

Rozgrywka została bardzo dokładnie opisana w numerze 4/98 i nie będę do niej wracał. Opowiem jedynie o miejscach, a może przypadkach, na które natrafiłem, kiedy postanowiłem przejść grę po raz czwarty. Zaznaczam, że jest to chyba jeden z najtrudniejszych sposobów przejścia Fallouta. Dlaczego? Ponieważ przy tworzeniu postaci trzeba poświęcić dużo punktów na cechę Luck (8 lub nawet 9), przez co nie można stworzyć silnego bohatera. Czy warto, to już musicie sami ocenić.

Podam wszystkie swoje „znaleziska". Na początku znalazłem ślad Godzilli! Odcisk w ziemi jest naprawdę duuuuży! Gdy przyjrzycie się z bliska, dostrzeżecie rozdeptanego wieśniaka. Przeszukajcie jego ciało - okaże się, że ten nieszczęśnik posiada Stealth Boya. Drugim i chyba najszczęśliwszym znaleziskiem była ciężarówka wypchana po brzegi Nuka-Colą. Dzięki temu zbiegowi okoliczności wzbogaciłem się o jakieś 10 tys. kapsli.

Podczas kolejnej podróży przez pustynię natrafiłem na budkę telefoniczną... Na początku zaskoczyło mnie to tak bardzo, że nie wiedziałem, jak się zachować. Lecz po chwili przypomniałem sobie, że muszę zadzwonić do schronu nr 13. Jednak kiedy podszedłem bliżej, budka rozpłynęła się w powietrzu, a na ziemi pozostał jedynie Motion Scanner. Tylko raz w ciągu czterech rozgrywek spotkałem sprzedawcę samochodów „lekko" używanych. Dealer nie zniknął, nic go nie rozdeptało, tylko za wszelką cenę chciał mi wcisnąć samochód. Nawet byłem gotów wydać pieniądze, ale zmieniłem zdanie, gdy jeden zobaczyłem. Jak wyglądał? Jak wszystkie, które stoją w Necropolis i Boneyardzie.

Na koniec przygotowałem dla Was coś genialnego, fenomenalnego i chłodnego! UFO! Tak, przy niebywałym szczęściu można znaleźć Obcych. Ku mojemu największemu rozczarowaniu, nie można jednak nawiązać z nimi kontaktu. Dlaczego? Ponieważ statek jest rozbity, a załoga martwa. Ale po obszukaniu Obcych znalazłem nową broń. Jest to Alien Blaster i... hmm... zdjęcie. Kogo przedstawia, nie zdradzę, szkoda psuć dowcip. Przyznam się szczerze, że gdy rozpoznałem osobę na zdjęciu, dostałem ataku śmiechu.

Skawek

Proszę, jakie cuda można znaleźć w tej grze. Ale mam wrażenie, że to nie cecha Luck, lecz zdolność poznawania terenu (nie pamiętam, jak to brzmiało po angielsku, ale według instrukcji ta właśnie zdolność pozwala na znalezienie interesujących lokacji) decyduje o tym, co zobaczymy. Teraz o zdjęciu. Nie wiem, kto na nim jest, ale strzelam! Bill Gates?

DIABLO CAVE

I. Mam propozycję dla wszystkich znudzonych (???) Diablo i Hellfire. Buszując ostatnio po Internecie, wyszperałem pliczek diablo.exe. Jest to oryginalny plik z gry zmodyfikowany przez kilku zapaleńców. Gdy go odpalałem, miałem obawy, czy nie będzie to jakaś nieudolna próbka cheaterstwa, ale zostałem pozytywnie zaskoczony. Od kilku dni siedzimy z kumplem i osiem godzin dziennie tniemy w Diablo, jakby to było tydzień po premierze.

Co daje ten pliczek? Po pierwsze (wg autora) - usuwa kilka błędów z Diablo, którymi Blizzard nigdy nie zawracał sobie głowy. Można teraz znaleźć wszystkie unikaty, które pierwotnie były przewidziane (na pewno spotkaliście się ze screenami pokazującymi takie rzeczy, jak Shaman Staff albo Diablo Plate). Nie oznacza to wcale, że leżą one na pierwszym poziomie podziemi. Zagraliśmy już z dziesięć pełnych gier i raptem znaleźliśmy jeden.

Po drugie - pojawiają się potwory, które również były przewidziane w oryginale, a wykorzystano je dopiero w Hellfire. Po trzecie - usunięto następny błąd: niektóre potwory z niższych leveli podziemi, mające wysokie AC, w oryginale fiksowały i były o wiele słabsze, niż powinny być w rzeczywistości. Po czwarte - dodano kilku nowych złotych bossów, pojawiających się na poziomach od Caves do Hell. Po piąte wreszcie - podrasowano niektóre potwory i teraz w Piekle (nawet w trybie normal) jest naprawdę piekielnie trudno.

Mój mag na 27. poziomie, z 609 pkt. many zamienionymi czarem Mana Shield na HP, potrafił zginąć od ciosów trzech (!!!) rycerzy. Jest oczywiście i wada (a może to zaleta) używania tego pliku. Umożliwia grę tylko w trybie multiplayer bez BN. Można, co prawda, odpalić grę singlową, ale dzieją się wtedy różne herezje. Naprawdę gorąco polecam ten plik (chociaż jest hackowany) wszystkim zapaleńcom Diablo. Całkowicie zmienia oblicze gry. Na razie można go ściągnąć z mojej strony http://www.strefa.com/PiRozek/, znajduje się w dziale pliki. Wkrótce postaram się dodać kilka stron dotyczących tej wersji Diablo (nazywam ją Diablo 1 i 1/2:-))

GluGol (glugol@strefa.com)

PS Czytając bodajże kwietniowy numer Gamblera, dziwiłem się, ile ludzie znajdują dziwnych unikatów. Zauważyłem, że o wiele łatwiej jest znaleźć unikaty, gdy gra się postacią nową niż postacią z zaawansowanymi zdolnościami i wysokim poziomem doświadczenia.

II. Proszę o zamieszczenie w Gamblerze informacji o powstaniu strony klanu DIABLO: Black Knight Clan. Adres http://www.strefa.com/bnc

Łukasz „OGI" Krzemiński

OPOWIADANIE

O kurde balans, piszem do Ciebie, co by naprostować informacyje, które żeś niechybnie słyszał. Mówiem Ci, co byś nie dał wiary, bo to bzdury i z krówkami memi nie sypiałem. Z pewnościom wiadome Ci jest, że Tristram (tamuj tera krowy pasem), to wieś dziwna i ludzie w niej cosik rozbiegane myśli majom. Oni to informacyje błędne o mnie bezczelnie rozpowiadają, sami lepszymi nie bendonc.

Weźma kowal Gryzi. Godoł, co bych ja Krasule obcengami doił, a sam eksperymenta na dżydżydżownicach (a, napiszem glistach, co byś sie połapał) przeprowadza, poddając je, jak mówi, promieniowaniu meteorytów, co mu je (meteoryty, nie glisty) jakowyś bandyci przynoszom. Kejn (nijak nie wiem, jak dziadygi godność sie opisowywuje), ten co kole studni sterczy, to już chory zupełnie. Stać mu nakazali, co by wszelkiej hołocie jakoweś bzdury tłumaczył i dbał, co by wszawicy do wsi nie przywlekli. Ode studni na krok odejść nie może, to mu Gryzi jeść daje, co by z głodu nie zdech. We wsi godo, co biega ino do wychodka za rzekom, ale żem sam widział, że dziadyga się do studni wypróżnia, wode psujonc i wsi wstrent tym czyni.

Bidny szaman przybyszów prosi, co by wode odpsowali i pirścionków już za to oddał coś kopę. Sam szaman (Hitler, Heler, czy jak go tam zwą) lepszejszy nie je, choć całe sioło wybrało go misterem ukulturowanym tegorocznych dożynków. Chodzi mi o to, co z żonom w nocy wyprawia, bo o te doły, co za chałupom kopie, to nikt go nie pyta. Najlepij to mi siem z pijaczynom goda, bo nawrzucać mu mogem, a on mordy nie obije. Do Baby Jagi nie chodzem, bo jak żem jej ostatnio zbyt małych ropuch nałapał i kota żem jej widłami zatłukł, to mi babsko groziło, że mnie w trytona przemianuje. Ten, co tawerne ma, to alkoholik jest i trawom handluje, jak by jej mało dookoła było. Mówi, że jom pali, ja żem próbował, ale ino sie pokrztusił (pewnikiem zbyt wiele koniczyny narwał).

U mnie jakoweś zaraza się rozpleniła, ale przyszwendoł się taki jeden podniecony i pedział, co „krwiom i żelazem zaraze wytłucze" (gupi jakoś, bo nijak nie wiem jak ze stonkom toporem walczyć bedzie). Ale jak sie chłop honorem ujął, to niech se tam za łowadami lata, byle mi marchwi nie podeptał. Kończyć mi już trza, bo Kejn się domyślił, że mu ktosik papieru i inkaustu ukradł i wiochę przeszukiwa. Idem i podłożem reszte papieru Wirtowi, to se na rzyci za życia pod drzewem nie posiedzi.

Tadek Lester - farmer z Tristram (czyli Michał Mazanowski)

I tym optymistycznym akcentem kończymy sierpniowe wydanie Gildii. Specjalnie dla Was poczyniłem wielkie czary.

Każdy, kto tego lata wyjedzie na Seszele, będzie miał piękną pogodę! Czego to nie zrobi dla Was

st. arcymag sztabowy
Erectus Magnificus
jacekpie@lupus.waw.pl



EKG
ELITARNY KLUB GENERAŁÓW

Motto:
Chcemy sławić wojnę - jedyną higienę świata
Filippo Marinetti

Witam Was w kolejnej odsłonie EKG. Po lipcowej suszy wracamy do słusznej objętości i mam nadzieję, że stan taki utrzyma się długo. Dlaczego nie dostaję od Was listów na temat StarCrafta? A może znajdą się osoby, dla których gra jest nudna, beznadziejna i nie daje ani odrobiny satysfakcji:)? W tym numerze kończymy druk bardzo obszernego (w sumie zajął trzy odcinki EKG) poradnika Mithrandira do gry Myth. Dzięki!

KONKURSY

Krótko przypomnę zasady. Po każdej edycji konkursu przyznawane są nagrody (dwie gry) dla osób (osoby), które zdobyły najwięcej punktów. Nagrodę główną wygra ten, kto pierwszy uzyska 66 punktów. Pytania są podawane w kolejności od najmniej do najbardziej „cennego", za prawidłową odpowiedź można zdobyć odpowiednio: 1, 2, 3 i 4 punkty.

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

Odpowiedzi na pytania z numeru 6/98:

1. Na początku gry Lords of Magic można wybierać spośród 7 potęg. Ósma, czyli Śmierć, jest dostępna dopiero po zwycięskim zakończeniu kampanii. Pytanie było trochę podchwytliwe.
2. Polska gra, znana pod różnymi tytułami, to Reflux (Robo Rumble), zrobiona przez Metropolis, a sprzedawana na Zachodzie przez TopWare.
3. Strategiczna gra turowa, do której dodano expansion pack będący RTS-em, to Lords of the Realm 2.
4. Pierwszy samolot, który pojawia się w grze History Line 1914-18 to aliancki Voisin III.

Na pytania z nr. 5/98 poprawnie odpowiedziały tylko dwie osoby (Kamil Polakow i Mariusz Staszewski). Najwięcej kłopotów sprawiało, oczywiście, pytanie o Lamberta Asha - bohatera gry Vandal Hearts. Kamil i Mariusz podzielą się więc nagrodami, a są to gry Lords of the Realm II i Master of Orion II, ufundowane przez IPS CG.

Konkurs 8/98

Ze względu na wakacje pytania będą dość łatwe. W dodatku wszystkie dotyczą Gamblera. Szansa więc na zarobienie punktów.

1. Jak brzmi imię i nazwisko Gamblerowego superstratega, Sir Haszaka? Dla ułatwienia podam, że imię nie brzmi: Sir, a nazwisko to nie: Haszak.
2. Kto w Gamblerze jest naczelnym specjalistą od Warhammera i M:TG?
3. Jaki drugi superstrateg, piszący do Gamblera od momentu jego powstania, podpisuje się czasami pseudonimem (at)Random?
4. W numerze 0 Gamblera bardzo rozbudowany tekst o pewnej grze strategicznej napisał Wojtek Setlak. O jaką grę chodzi?

W tej edycji konkursu nagrodami będą trzy egzemplarze gry Reflux (z autografami autorów gry) dla trzech osób, które zdobędą najwięcej punktów (jeżeli więcej osób odpowie prawidłowo, spośród nich wylosujemy zwycięzców).

Klasyfikacja po dwóch konkursach (4/98 + 5/98):

1.	Polakow Kamil	17	(7 + 10)
2.	Wojtkiewicz Paweł	16	(9 + 7)
3-5.	Kowalczyk Robert	15	(10 + 5)
	Proskień Krzysztof	15	(10 + 5)
	Arseniuk Grzegorz	15	(7 + 8)
6-8.	Kołoda Tomasz	14	(10 + 4)
	Knyt Marek	14	(10 + 4)
	Świderski Tomasz	14	(8 + 6)
9-14.	Bucki Konrad	13	(7 + 6)
	Dębski Łukasz	13	(7 + 6)
	Grabski Krzysztof	13	(7 + 6)
	Puczok Marcin	13	(10 + 3)
	Siupik Artur	13	(10 + 3)
	Twardowski Hubert	13	(10 + 3)
15.	Kustrzyński Łukasz	11	(7 + 4)
16-30.	Adamski Krzysztof	10	(10 + 0)
	Bachur Michał	10	(10 + 0)
	Charmast Grzegorz	10	(10 + 0)
	Cybulski Tomasz	10	(7 + 3)
	Gryckiewicz Szymon	10	(6 + 4)
	Kriszpin Arek	10	(10 + 0)
	Kubala Kamil	10	(10 + 0)
	Kubiak Tomasz	10	(10 + 0)
	Nowak Łukasz	10	(10 + 0)
	Nowak Tomasz	10	(10 + 0)
	Piela Konrad	10	(10 + 0)
	Pierzchalski Wojciech	10	(10 + 0)
	Pietruszewski Przemysław	10	(10 + 0)
	Staszewski Mariusz	10	(0 + 10)
	Wojakowski Marcin	10	(10 + 0)
31-37.	Benedyk Robert	7	(7 + 0)
	Burzyński Krzysztof	7	(7 + 0)
	Chojnowski Piotr	7	(7 + 0)
	Dorfler Jerzy	7	(7 + 0)
	Gutkowski Damian	7	(7 + 0)
	Wesołowski Piotr	7	(7 + 0)
	Zatoń Tomasz	7	(7 + 0)
38-40.	Hibner Przemysław	6	(3 + 3)
	Jarczewski Mariusz	6	(2 + 4)
	Kirszling Dawid	6	(6 + 0)
41-42.	Polański Paweł	5	(5 + 0)
	Glaseł Robert	5	(0 + 5)
43-44.	Jezior Tomasz	4	(3 + 1)
	Pietroń Krzysztof	4	(0 + 4)
45-52.	Buczek Marcin	3	(3 + 0)
	Fiutka Sebastian	3	(3 + 0)
	Grygoruk Andrzej	3	(3 + 0)
	Krajewski Adam	3	(3 + 0)
	Mateńko Miłosz	3	(3 + 0)
	Stadnicki Michał	3	(3 + 0)
	Strzelecki Paweł	3	(3 + 0)
	Wolański Zbigniew	3	(3 + 0)
53.	Kowalski Maciej	1	(0 + 1)

Niestety, obserwujemy smutne zjawisko polegające na tym, że sporo osób, które zdobyły w kwietniu maksymalną liczbę punktów, nie próbowało kontynuować rozgrywki w maju. Leniuszki?

LISTY

I. Brawo za EKG (w numerze i na CD-ROM). W żadnej gazecie nie traktują tak poważnie strategii (i innych gatunków w pozostałych klubach). Jeśli chodzi o listy drukowane w EKG, to mam jedną uwagę: nie wiem, dlaczego ludzie tak się podniecają, jeśli ktoś wytknie kilka błędów grze, która im się podoba. Bardzo dobrze, że każdy lubi coś innego. Tak powinno być. Gdyby było inaczej, wystarczyłoby napisać po jednej grze z każdego gatunku, zwinąć żagle i sprzedawać ciuchy lub owoce na bazarze. A tak każdy może znaleźć sobie grę, która zabierze mu kilkadziesiąt godzin życia (brawo dla tego, kto wymyślił gry, nie tylko komputerowe).

Nie wściekajcie się, gdy ktoś powie o grze coś innego, niż Wy uważacie. Ja nie umiem się opowiedzieć za którymś typem strategii. Nie wiem też, który typ strategii jest lepszy i nie interesuje mnie to. Ważne jest tylko, żeby dobrze pograć i nie ma znaczenia, czy to strategia turowa, czy RTS. Zajmuję się grami, które są przedstawicielami obu typów strategii.

sergeant Adam Owsiejczuk

Bardzo słusznie. Nic, tylko przyklasnąć takiemu podejściu do sprawy. Jasne, że każdy ma jakieś preferencje. Ja na przykład usiadłbym przed symulatorem tylko pod wpływem jakiegoś strasznego szantażu. Za to wczoraj trzy razy przeszedłem demko gry Die by the Sword (super!), która jako żywo strategią nie jest. Faktycznie, nie jest ważny gatunek, tylko to, czy gra odpowiada naszemu sposobowi patrzenia na świat, czy ma w sobie coś, co nas zachwyci, zainteresuje.

II. Piszę do EKG po raz pierwszy, a moją pasją są strategie czasu rzeczywistego. Przed Świętami kupiłem polską grę Earth 2140. Moim zdaniem, jest o wiele lepsza od Polan. To najlepszy polski RTS, ponieważ Reflux jeszcze nie wszedł na rynek. Najważniejszym, ale na szczęście nie jedynym atutem tej gry jest różnorodność jednostek obu frakcji, a także budynków. Samych jednostek mamy po 24 dla każdej strony, różnią się uzbrojeniem oraz wyglądem. Każda strona ma swoje wady i zalety, a nie tak jak w Warcraft II, w którym wojska różniły się tylko wyglądem oraz czarami magów. Na plus Earth 2140 można też zaliczyć, że w głównym menu gry są dane techniczne wszystkich jednostek występujących w grze oraz budowli.

Teraz koniec chwalenia, czas na krytykę. Pierwsza rzecz, to niezbyt wyrafinowana strategia komputera - na początku wygrywa tylko dlatego, że dysponuje lepszą technologią, a jego baza jest lepiej zorganizowana. Autorzy za mało urozmaicili stronę naukową. Stawiamy laboratorium i już nas nic nie obchodzi, trzeba tylko trochę poczekać. Firma TopWare pokazała się z bardzo dobrej strony. Z niecierpliwością czekam na ich inne produkty. Na koniec pytanie: dlaczego na łamach Gamblera nie ukazał się opis Earth 2140 i Conquest Earth, a przynajmniej recenzja?

Adrian Bil

Jak tu pasuje list Adama o różnych gustach! Earth 2140 nie podobała mi się, a nawet bardzo nie podobała, ale dobrze, że są gracze, w których wzbudziła zainteresowanie. Recenzje Earth 2140 i Conquest Earth nie ukazały się z jednego powodu. Recenzenci nie ocenili ich wysoko (w CE grały dwie osoby w redakcji i obu się nie podobała), a akurat w tym czasie mieliśmy sporo głośnych i wysoko ocenionych gier. Tak więc te dwie recenzje spadały i spadały sobie z numeru na numer, po czym spadły definitywnie.

AGE OF EMPIRES

Ten list dotyczy cuda pod tytułem Age of Empires. W najwyższej rozdzielczości gierka ta wygląda tak, że trudno wcisnąć na miejsce wybałuszone gałki oczne. Jedynie Myth przewyższa ją oprawą graficzną.

Chwalić się nie będę, wyznam tylko, że przed napisaniem listu skończyłem „random map" na 6 graczy w trybie hard multiplayer (brak save'owania, zaczynaliśmy z low resources). Moi dwaj sojusznicy (komputery) po, w kolejności, red - 14, yellow - 38 minutach oświadczyli, że się poddają. Zostałem sam przeciw trzem. No dobra, pędzą na mnie słonie i Cataphracty, no to ja je „skonwersowałem" kapłanami [nawróciłeś, od angielskiego „conversion" - nawrócenie. Zgred.]. Po 10 minutach miałem już jakieś 20 słoni i 10 Cataphract. Jeszcze Fenicjanie wybudowali sobie Wondera i się cieszą, zignorowałem to, póki licznik nie przekroczył 800 lat do zagłady, więc rzuciłem słoniki i kapłanów w wir walki.

Słonie były trochę zdenerwowane, gdyż przerwałem im zabawę w podrzucanie jednego z wieśniaków wroga, ale narobiły strat w jego bazie (aż ryczały z radości). No dobra, cud zniszczony, zabieram się za resztę bazy i pozostałe frakcje. Tu nie będę się rozpisywał, proszę sobie tylko wyobrazić stado słoni biegających dookoła i szukających czegoś do rozwałki (budowle wroga były rozsiane po całej planszy, więc trochę czasu zajęło mi ich odszukanie). Hurra! Ostatnia budowla padła! Teraz sprawdzam wynik: Military - ponad 700, Economy - ok. 250, Religion - 200 z groszami (89 konwersji), Technology - ok. 300, Survival - only player one (blue). Uzbierałem 1348 punktów.

Teraz kilka rad:

1. Przy słoniach zawsze trzymaj kilku kapłanów (nie po to, by je leczyć, ale by „odczarować", jeśli w pobliżu znajdą się kapłani wroga).
2. Swój teren obuduj siecią wież i murów, a będziesz miał pewność, że nikt nieproszony nie wejdzie.
3. Na początku skieruj wszystkich wieśniaków do łowienia ryb, gdyż jest to NAJSZYBSZY sposób na zdobycie znacznej ilości jedzenia (250 z jednego łowiska).
4. Twój aliant to Twój wróg (dziwnie to brzmi). Na przykład: tryb hardest, huge map, 4 on 4. Zanim zdążyłem choćby zbadać teren, pojawiły się Storage pity i Granaries moich rzekomych przyjaciół - po ok. 10 minutach zostałem wyłuskany ze wszystkich surowców.
5. Nie marnuj czasu i produkuj duuuużo wieśniaków. Wysyłaj ich szybciorem na rzeź zwierząt, zanim te zostaną wybite przez wieśniaków wroga lub Twoich sprzymierzeńców.

Zapraszam wszystkich zainteresowanych do uzgodnienia terminu wspólnej gry na Internet Gaming Zone (http://www.zone.com) na Netscape Communicator. Mój adres: sernay@friko4.onet.pl.

pospieszany przez oszczepy Hoplitów Michał Begier „Sernaytscheck"

MYTH

Tracenie punktów

Niedawno dowiedziałem się, że w systemie UNRANKED można także stracić punkty. Dzieje się tak, kiedy zakładasz dowolną grę i podczas niej tracisz połączenie lub po prostu uciekasz. Można w ten sposób stracić dużo punktów, zwłaszcza że TPSA bardzo często serwuje nam takie niespodzianki.

Zakładanie gier

Założenie gry dla wielu graczy tylko z pozoru wydaje się łatwe. Jest wiele kwestii, które mogą sprawiać problemy. Najlepiej przed rozpoczęciem gry znaleźć sobie przynajmniej jedną osobę, która chciałaby zagrać. Zazwyczaj nikt nie chce się przyłączyć do gry, w której jest tylko jedna osoba, a nie ma nic bardziej denerwującego niż przygotowywanie się przez 20 do gry trwającej 8 minut. Przed rozpoczęciem należy ustawić Opcje (Options). W polu Name wpisujesz nazwę gry, pod spodem hasło, jeśli chcesz, aby dołączyła się konkretna osoba. W lewym oknie wybierasz mapę, a w środku rodzaj gry. Poniżej pola z tytułem i hasłem masz do wyboru kilka opcji. Wybierasz czas gry (Game Time) oraz czas planowania (Planning Time). Guzik Allow Trading During Planning Time pozwala na handel jednostkami podczas planowania. Guzik Veterans Allowed umożliwia przeniesienie jednostek z ostatniej gry na pole bitwy (mają doświadczenie, które uzyskały wcześniej). Jeśli chcesz grać w drużynach, zaznaczasz guzik Teams Allowed. Potem ustalasz maksymalną liczbę drużyn. Kiedy wszystko się zgadza, kliknij OK i czekaj na innych graczy.

Gdy masz już komplet, możesz nacisnąć przycisk Close Game, aby zamknąć grę. Przed rozpoczęciem najlepiej jeszcze spytać wszystkich, czy są gotowi do gry. Jeśli tak, klikasz na przycisk Start Game i czekasz, aż zostanie wczytany level. Następnie pokaże się ramka, sygnalizująca próbę nawiązania połączenia z innymi graczami. Gdy wszyscy gracze będą obecni, gra rozpocznie się. Bardzo szczegółowy opis zakładania gier znajdziecie na Strefie Mytha.

Kilka zmian w patchu 1.2

Finałowy patch 1.2 nie tylko wyeliminował kilka błędów, takich jak słynny „fetch bug" pozwalający na praktycznie nieograniczony zasięg strzału, ale zmienił sam interfejs. Teraz zarówno prawy, jak i lewy przycisk myszki powoduje zaznaczenie lub ruch jednostki. Odczepianie jednostek wykonujemy tyldą, zaś wyboru grupy jednostek tego samego rodzaju dokonujemy podwójnym kliknięciem na jednej z jednostek. Jednostki te muszą jednak znajdować się w niewielkiej odległości.

Myth II

Firma Bungie oficjalnie ogłosiła, że pracuje nad sequelem Mytha. Pełny tytuł to Myth II: Soulblighter. Oto, co nowego dostaniemy w części drugiej:

1. Animowane modele 3D - młyny, bramy, mosty zwodzone itp.
2. Jakość terenu została poprawiona, więcej (o 40) szczegółów.
3. Nowe, „organiczne" modele oświetlenia.
4. Animowane ptaki, wiewiórki i kurczaki, które... eksplodują!
5. Trójwymiarowy ogień - wypala teren i niszczy wojska.
6. Łucznicy z zapalającymi strzałami - mogą podpalić las, w którym znajduje się wojsko wroga!
7. Przerażająco silne nowe czary, jak ognista kula lub mordercza chmura.
8. Misje mające na celu szturm i zdobycie zamku!
9. Dużo większe zdolności odnajdywania drogi i jeszcze lepsza AI.
10. Nowe jednostki i nowe krajobrazy.
11. Podwójna liczba klatek animacji i różny wygląd jednostek atakujących.
12. Prawdziwe dźwięki 3D - możesz słyszeć strzały lecące za Tobą i wybuchy nad głową!
13. Światowy, indywidualny i drużynowy ranking oraz tabele wyników.
14. Wydarzenia - np. posiłki w grze w sieci! Możliwość zawarcia pokoju podczas gry w sieci!
15. Możliwość wyłączenia „opcji krwi", dla wrażliwych.

I co wy na to? Zapowiada się wspaniale! Zachęcam do odwiedzin nowej strony, tam dowiecie się wszystkiego o Myth i Myth II.

Myth Dark

Istnieje już program, który pozwala grać po ciemnej stronie. Nazywa się Myth Dark i można go ściągnąć ze Strefy Mytha. Czasami może sprawiać problemy, ale już choćby dla samej przyjemności grania Balorem warto ściągnąć ten niewielki plik.

Zady i Walety jednostek w grze

Jednostki są opisane w instrukcji bardzo zwięźle, nie poświęcono im zbyt wiele miejsca. W Myth występują odpowiednie relacje między jednostkami. Ogólna zasada jest taka, że „ciemne" jednostki (np. wight, fetch) robią znacznie więcej zniszczeń na mapach „jasnych" z dobrymi bohaterami (berserker, forest giant). Nie będę tu opisywał, co robi każda postać (można przeczytać w każdym opisie), ale przedstawię zastosowanie na polu bitwy.

Warrior

Chyba najbardziej wyrównana jednostka w grze. Wytrzymali, szybcy, silni i tani. To po prostu podstawa - prawie zawsze będą Ci służyć w grze. Są bardziej odporni na koktajle niż berserkerzy czy myrmidoni. Poruszają się z taką prędkością jak łucznicy i stanowią dla nich świetną osłonę. Wady: podatni na błyskawice, a także wolniejsi od berserkerów - nie mają z nimi większych szans.

Archer

Łucznicy mają największy zasięg w grze, dlatego świetnie eliminują wighty, dwarfy i fetche. Świetnie wykorzystują wzniesienia, powiększając swój zasięg. Jedne z niewielu jednostek wolniejszych od łuczników to thralle. Możesz do nich bez problemu strzelać, uciekać itd. Łucznicy w ogromnych grupach potrafią utworzyć taką ścianę ognia, że tylko najszybsi będą w stanie ich zatrzymać. Łucznicy-bohaterowie nigdy nie chybiają, mają większą siłę ognia i są bardzo wytrzymali. Wady: nie potrafią walczyć wręcz, więc ghoule mogą ich szybko wyciąć w pień. Jeśli są źle ustawieni, mogą strzelać we własne szeregi. Stosunkowo powolni. Fetche są w stanie zabić kilku łuczników jednym strzałem. Na szczęście wystarczą 3 celne strzały, aby je powstrzymać.

Thrall

Bardzo łatwe do utrzymania w grupach. Niezłe w obronie flag, piłek itp. Potrafią chować się pod wodą. Wady: bardzo powolne, nie nadają się nawet do atakowania łuczników, a próby wycofywania prawie zawsze kończą się ich śmiercią. Zanim Twój thrall zdąży się obrócić, zostanie już dawno posiekany przez berserkera. Generalnie bardzo słabe. Jeden koktajl lub wight może bez problemu zabić kilku thralli.

Soulless

Niemal wierny odpowiednik łuczników. Bezduszni mają wielką zaletę: potrafią wzlatywać nawet na najwyższe, nieosiągalne dla piechoty wzgórza.

Myrmidon

Dobre w ataku dużymi grupami, szybkie i świetne przeciw łucznikom. Wady: słabe i, pomimo niewielkiej ceny, rzadko używane. Lepiej wydać 1 punkt więcej na berserkera.

Trow

Bardzo silne i szybkie. Potrafią w bardzo krótkim czasie pozbyć się dużych ilości mięsa armatniego. Bardzo zwinne, są w stanie bezkarnie przedostać się na teren wroga i zabić jego jednostki miotające. Bez problemu zabijają grupy jednostek: fetch, thrall, myrmidon, wight, archer, soulless. Wady: drogie i rzadko dostępne. Około 10 berserkerów potrafi bez problemu posiekać trowa z 4 stratami. Pająki w grupach po 15 również radzą sobie z trowem. Krasnale, a zwłaszcza bohaterowie kopnięci przez trowa, wybuchają razem ze swoim plecakiem, czyniąc duże zniszczenie.

Journeyman

Ich lecznicze zioła zabijają wighty i thralla. Zabity w ten sposób wight rozpada się na części, które mogą zostać podniesione przez ghouli. Stają się wtedy świetną jednostką miotająco-zamrażającą.

Co prawda leczenie większości jednostek nie ma sensu, są jednak 2 wyjątki. Łucznicy wspierani przez journeymana potrafią wystrzelać ogromne grupy jednostek. Journeyman jest także w stanie leczyć Forest Gianta. Tak jak wszystkie jednostki, zyskuje prawie pełną energię. Jeśli zdołasz go wyleczyć chociaż 3 razy to tak, jakbyś miał 2 gigantów!

Ghoul

Najszybsze jednostki w grze, a w związku z tym bardzo dobre przeciwko oddziałom dalekiego zasięgu i świetni zwiadowcy. Potrafią podnosić części wighta i rzucać je we wroga. Wady: bardzo słabi w walce wręcz.

Fetch

Jednostki świetne w ofensywie; błyskawice potrafią bardzo zranić grupy jednostek wroga. Nadają się na samotnych łuczników. Potrafią przedłużać zasięg koktajli i piłek, a ich błyskawice mogą wysadzać ładunki wybuchowe. Wady: powolne i słabe. Ulegają łatwo trowom i berserkerom, poza tym mogą zranić własne jednostki. Nie nadają się do atakowania grupami.

Forest Giant

Bardzo szybkie i silne, potrafią w mgnieniu oka poradzić sobie z bezdusznymi, myrmidonami, thrallami i fetchami. Nie mogą zostać zranione przez wighty i fetche. Potrafią wspinać się tam, gdzie bezduszni. Wady: bardzo drogie. Berserkerzy w dużych grupach potrafią im nakopać, podobnie pająki.

Cave Spider

Szybkie, potrafią się wszędzie wspiąć, są dobrymi zwiadowcami. W dużych grupach radzą sobie z trowami. Bardzo tanie. Wady: berserkerzy i widma są bezwzględni wobec pajączków.

Formacje

1. Short Line Najprostsza, bezkonkurencyjna formacja. Ustawia Twoich ludzi w linię, długą i wąską. Taki szyk jest najlepszy do obrony wąskich kanionów, mostów itp. Bardzo dobrze nadaje się także do przemieszczania dużej armii.

2. Long Line Linia o wiele szersza niż Short Line. Pozwala chronić duże powierzchnie, sprawdza się także podczas ataku. Niestety, jest bardziej podatna na atak od flanki.

3. i 4. Linie Bardzo podobne formacje. Tworzą linię, która jest znacznie bardziej rozproszona niż poprzednie. To świetna pozycja strzelecka dla łuczników i krasnali. Łucznicy nie strzelają sobie w plecy, a krasnale nie wywołują reakcji łańcuchowej. Taki szyk pozwala także na wycofanie się łuczników między Twoją piechotę.

5. Box Ustawienie ludzi w ścisły kwadrat. Ten szyk pozwala schować armię na tyłach wroga. Główną wadą tej formacji jest wysoka podatność na koktajle, wighty i błyskawice.

6. Rabble Prawie bezużyteczna formacja, którą trudno w ogóle nazwać formacją. To po prostu tzw. rozsypka. Może znaleźć zastosowanie dla łuczników.

7. i 8. Półkola Bardzo dobre formacje defensywne, zwłaszcza jeśli znasz kierunek,
z którego nadejdzie wróg. Pozwalają na bardzo szybkie otoczenie wroga i wycięcie go w pień. Bardzo dobre dla berserkerów i myrmidonów.

9. Vanguard Popularny klin jest dość rzadko używany, bo nie ma zbyt wielu zastosowań. Ciekawym rozwiązaniem jest włączenie krasnala do klina z żołnierzy.

10. Circle Formacja ta ustawia Twoje jednostki w koło, twarzą na zewnątrz. Bardzo dobra do obrony flag i piłek, a w tej misji szczególnie przydatne są thralle.

Dwarf vs Fetch

Do bliskich spotkań fetcha z krasnalem dochodzi bardzo często na mapie If I Had a Trow. Zazwyczaj wszystko sprowadza się do przypadku, a nie zawsze tak musi być. Oto sposób na zabicie dwarfa przez fetcha i vice versa. Fetch ma zdolność zmiany kierunku koktajli. Należy to wykorzystać i strzelić bezpośrednio po rzucie krasnala. Strzał musi być skierowany w ziemię tak, aby był w stanie zmienić tor lotu koktajli. Błyskawica i tak bardzo zrani wroga. Przeciwstawieniem tej strategii jest atakowanie zaraz po strzale. Krasnal zazwyczaj jest w stanie wytrzymać 2 strzały, fetch tylko 1. Najlepiej celować trochę przed wrogiem, fetche po pierwszym strzale lubią podchodzić bliżej.

Kilka tipów na LMOTH

Właściwie nie przepadam za tą grą. Zazwyczaj wszystko sprowadza się do ustawienia dobrej pozycji obronnej w pobliżu flagi i zaatakowanie w ostatnich sekundach. Są jednak sposoby, aby wygrać ten ostatni atak. Do tej gry opłaca się brać łuczników. Tylko oni są w stanie zaatakować wroga i wywabić go z pozycji defensywnej. Gdy już dojdzie do ostatecznego starcia, postaraj się zaatakować jak najpóźniej. Należy pamiętać, że głównym celem jest flaga, a nie wróg. Dlatego Twoja armia powinna atakować flagę.

Mithrandir
redmike@friko.onet.pl

TOTAL ANNIHILATION

I. Chciałem zająć stanowisko w sprawie Total Annihilation. Kupiłem ją z myślą o wymyślnych ;-) misjach Single Player (coś na miarę C&C). Ale kiedy zacząłem grać w kampanii CORE, kopara mi opadła, odbiła się z łoskotem od blatu biurka, przeleciała przez pół pokoju i wpadła do akwarium z rybkami. Połowę misji (jestem skromny, oczywiście) przeszedłem samym Commanderem, a gdzieś w okolicach 21. misji zacząłem popadać w schemat typu: wyprodukować 0 jednostek i rzucić je do ataku. Po około 9 minutach widziałem napisy końcowe. Grafika jest spoko, muzyka też.

Spróbowałem trybu Skirmish (po uprzednim ściągnięciu z Interka wszystkich jednostek) i tu pokazały się możliwości tej gry. Bijatyka jak trza, chociaż intelekt komputera czasem szwankuje. Walczyłem przeciwko 3 komputerkom (ja to jestem ambitny ;-), bo pomyślałem: co tam, łatwizna. Przeżyłem dokładnie 3 minuty. Dostałem takie baty, że nie wiedziałem, gdzie się schować (chyba pod biurko :-). Pozdrowionka dla wszystkich prawdziwych strategów (RTS/TURY - rulez!).

Wojtek „X-COM" Wypiór (armcom@kki.net.pl)

PS Jakby ktoś chciał pogadać na ICQ (czasami jestem), mój UIN to 6731577. Poza tym wszystkich, którzy chcieliby ze mną redagować stronę internetową, proszę o kontakt.

II. Piszę w reakcji na apel „Fani TA łączcie się". Miałem akurat 200 zł i pomyślałem: kupię RTS-a. Biorę Gamblera, czytam recenzje, wychodzi, że Dark Reign lepsza. Ale ponieważ Jacka P. nie lubię, postanowiłem sprawdzić sam. Pierwszy pod rękę nawinął się CD z „całkowitą anihilacją". Włączam grę, pierwsza odprawa, lektor z fajnym akcentem, ale nie chciało mi się wysłuchać do końca. Czytam cel misji, pierwsze wrażenie: supergrafika, ślinka leci na widok trójwymiarowych jednostek. Rzut oka na okno rozkazów. Uff! Żadnych zbędnych rzeczy. Misja banalna, następna, potem następna, potem... co, koniec? Szkoda.

Odpalam Dark Reign, z odprawy nic nie chwytam. Trudno, włączam misję i co widzę? Nieee! Pół ekranu zajmują różne ikony i przyciski. Zanim cokolwiek udało mi się zrobić: Mission Over. Wkurzyłem się, bo grafika też była do d... Lepsza ocena dla Dark Reign? Nigdy!

Pewien Facet

Nie bardzo mi się chce wierzyć w historię o kończeniu TA samym Commanderem. Może miał włączoną nieśmiertelność ;)?

A teraz o porównaniu DR z TA. Komplikacja interfejsu w DR nie jest wcale duża, łatwo się zorientować, czego i kiedy trzeba użyć. No fakt, może trzeba trochę pomyśleć (!). A niezrozumienie celu misji? Cóż, może się zdarzyć każdemu (i niekoniecznie winni są wtedy twórcy gry).

Niektórzy Czytelnicy pytają, czy mają przysyłać mapy do EKG na kompakcie. Oczywiście, przysyłać i nie pytać. Pamiętajcie tylko, że scenariusze muszą być przedtem przetestowane - w końcu podpisujecie się pod nimi.

generalissimus Bócevau w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów
jacek@gambler.com.pl

KUPON (nakleić na kartkę pocztową!)
KONKURS EKG 8/98:

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

Imię i nazwisko .....

Adres .....

.....



KLUB SPORTOWY GAMBLER

Dziś łamy KS Gambler zostały w całości oddane Czytelnikom.

Kristoff

Sekcja piłki nożnej

Poradnik FIFA '98 (uzupełnienie nr. 5/98)

Wszystko ładnie, ale dla mnie gra na utrzymanie wyniku w ustawieniu defensywnym jest nieporozumieniem. Akurat na własnej połowie najłatwiej stracić piłkę. Do grania na czas proponowałbym raczej ustawienie ofensywne i zabawę w dziadka z chłopakami na ich połowie - podania po ziemi w trójkącie.

Całkiem fajnie gra się w ustawieniu 4-1-5, przy Attacking Bias drugim od prawej (przy maksymalnym jest na pęczki ofsajdów). Komputerowi obrońcy nie mogą się połapać, co jest grane, w związku z czym przeprowadzenie akcji po skrzydle i strzelenie bramki po dośrodkowaniu jest banalnie proste (2-3 podania i na polu karnym można zauważyć obu skrzydłowych, środkowego napastnika oraz jednego z obrońców :).

Gorzej w obronie. Często się zdarza, że komputer dostaje piłkę i jest sam na sam z bramkarzem, a do bramki ma jeszcze np. 45 metrów. W takiej sytuacji pozostaje przerwać akcję (bo, oczywiście, komputer z piłką jest zawsze szybszy niż gracz z Turbo), przeprowadzając nalot dywanowy na innych komputerowych zawodników z użyciem Q (można faulować, kogo się da - czasu jest sporo :). Oczywiście pod żadnym pozorem nie ustawiać Referee Strictness na full, bo jeśli gra się sezon, to po 20 kolejkach nie będzie kim grać, a mecz towarzyski pewnie się skończy porażką 0:2.

Moje rady:

1. Środkowy napastnik najlepiej służy do „wprowadzania" piłki do siatki. Lepiej nie obciążać go rozgrywaniem ani bieganiem z piłką. Niech tylko dołoży nogę albo łeb do ostatniego podania.
2. Wymuszanie fauli najlepiej skutkuje w czasie walki o wysoką piłkę na cudzym polu karnym.

Wojciech Giersz (chektor@zeus.polsl.gliwice)

Taktyki zwycięstwa: FIFA Road To World Cup '98

4-4-2

W FIFA '98 jest to standardowe ustawienie większości europejskich drużyn. Można je zmodyfikować. W linii obronnej gramy ze stoperem (Sweeper), którego cofamy aż do bramkarza. Jego Attacking Bias powinien być zdecydowanie defensywny. Wtedy spełnia rolę typowego wymiatacza pola karnego i rzadko włącza się do akcji ofensywnych. Środkowy obrońca przesunięty jest do przodu, między pomocników. Jego indywidualną taktykę definiujemy jako „całkowicie ofensywną". Zyskujemy w ten sposób cofniętego pomocnika, który grając w środku pola spełnia rolę libero (na tej pozycji sprawdzają się obrońcy lub szybcy pomocnicy, dobrze panujący nad piłką). Pełni bardzo ważną rolę na boisku, gdyż od niego rozpoczyna się konstruowanie akcji ofensywnych i wyprowadza szybkie kontry. W drugiej linii przesuwamy do przodu lepszego (o wyższych współczynnikach) ze środkowych pomocników i obu skrzydłowych. Ich Attacking Bias również powinien być ofensywny. Boczni spełniają tu rolę skrzydłowych z klasycznych formacji 4-2-4 i 3-2-5. Napastników ustawiam całkiem z przodu, na tej samej wysokości.

3-5-2

Jest to formacja rzadko spotykana w grze. Stosowałem ją, grając Liverpoolem. Środkowy obrońca cofnięty zgodnie z założeniami gry defensywnej, podobnie jak pomocnicy LCM i RCM. W tym ustawieniu bardzo ważną rolę spełnia środkowy pomocnik. Przesuwamy go maksymalnie do przodu i taki powinien mieć Attacking Bias. Jest zarówno rozgrywającym, jak i cofniętym środkowym napastnikiem (strzela sporo bramek), jeśli dysponuje odpowiednią siłą i szybkością (Paul Ince jest na tej pozycji znakomity). Napastników zawsze wysuwam do przodu i grają maksymalnie ofensywnie (trzeba uważać na spalone).

4-3-3

Obrona oczywiście Sweeper (zawsze stosuję to ustawienie, gdy gram 4 obrońcami). Środkowy pomocnik cofnięty, wspiera defensywę. Dwaj boczni - szybcy, rozgrywają piłkę. Skrzydłowi napastnicy rozsunięci maksymalnie do linii bocznych. To ustawienie wydaje mi się mało widowiskowe, choć atak jest wzmocniony.

4-2-4

Klasyczne ustawienie, zwane przez niektórych „brazylianą", stworzone pod koniec lat 50. przez brazylijskiego trenera, Vincentego Feolę. Tu najważniejsi są napastnicy, ale nie można zapominać o pomocnikach, którzy są łącznikami między obroną a atakiem. Muszą jednym, precyzyjnym podaniem uruchomić szarżującą czwórkę. Stosowałem to ustawienie, grając AC Milan. Na funkcję skrzydłowych mogą awansować szybcy pomocnicy (Boban jest w tym świetny). Akcje od połowy boiska idą skrzydłami, dlatego w składzie przydają się boczni napastnicy o dobrym przyspieszeniu. „Dowożą" oni piłkę do linii końcowej, następnie dośrodkowują, a jeden ze środkowych zdobywa bramkę. Skrzydłowi potrafią również zawęzić pole gry, z okolic linii autowej wedrzeć się na pole karne i zaskoczyć bramkarza. Przy takim ustawieniu trzeba szczególnie uważać na kontry.

Dominik Grabowski

FIFA Soccer Manager

Program daje graczowi możliwość „patronowania" dowolnemu zespołowi jednej z pięciu lig europejskich: angielskiej, szkockiej, włoskiej, niemieckiej i francuskiej. Nowością jest opcja wyboru na starcie uznanej pierwszoligowej drużyny, której gracz sam przydziela klasę rozgrywek (może być najniższa).

FSM umożliwia zarządzanie wszelkimi sprawami dotyczącymi zawodników, ich treningiem, doborem pierwszego zespołu, ustawieniami na boisku, przyznawaniem indywidualnych funkcji, wyznaczaniem ogólnej taktyki gry. Do tego trzeba dodać nadzór nad stanem boiska, wyposażeniem stadionu, sprawami „biletowymi", sprzedawaniem i kupowaniem zawodników, negocjowaniem z nimi kontraktów.

Najważniejszą decyzją, którą trzeba wielokrotnie podejmować w czasie gry, jest ustawienie zawodników na boisku. Ich przydatność na danej pozycji (jest ich kilkanaście) opisuje jedna liczba (w skali od 1 do 100).

Ponadto każdemu zawodnikowi przypisano kilkanaście cech, na każdą główną cechę składa się kilka podrzędnych:

MOVEMENT	PORUSZANIE SIĘ	skill	poziom umiejętności
speed	szybkość	COOL	OPANOWANIE
agility	zwinność, zręczność	AWARENESS	CZUJNOŚĆ
acceleration	przyspieszenie	FLAIR	SPRYT
POWER	ENERGIA	GOALKEEPING	OBRONA BRAMKI
stamina	wytrzymałość	kicking	wykop
strength	siła	throwing	wyrzut
fitness	sprawność	handling	chwytanie
SKILL	POZIOM UMIEJĘTNOŚCI	THROW-IN	WRZUCANIE (np. z autu)
shooting	strzelanie	LEADERSHIP	PRZYWÓDZTWO
passing	podania	CONSISTENCY	KONSEKWENCJA
heading	główkowanie	DETERMINATION	DETERMINACJA
control	kontrola piłki	GREED	ŻĄDZA POSIADANIA PIŁKI (i niepodawania jej kolegom)
dribbling	kiwanie		
TACKLE	ODBIERANIE PIŁKI		
determination	zacięcie, determinacja		

Wszystkie cechy zawodnika zmieniają się - wpływa na to trening, kontuzje, udany lub nieudany mecz, wzrost lub spadek morale i inne sytuacje. Dobry trener musi to wszystko brać pod uwagę.

Zawodnikowi, który nie lubi rozstawać się z piłką (wysoki poziom cechy GREED) lepiej zalecić RUN WITH BALL (biegnij z piłką, drybluj) albo SHOOT ON SIGHT (strzelaj, jak tylko masz okazję) zamiast PASSING GAME (gra podaniami). Komuś, kto ma niską ocenę jako TACKLER, lepiej nie ustawiać zaleceń w menu BIASING (nacisk) na większe niż 50% TACKLING BIAS (odbieraj piłki wślizgiem). Trzeba też pamiętać, że treningi FIVE-A-SIDE (gra na hali pięciu na pięciu) albo TRAINING GAME (mecz szkoleniowy) czy EXERCISE (gimnastyka) i WEIGHT TRAINING (trening siłowy) znacznie wpływają na kondycję fizyczną i może po nich spaść poziom energii zawodników (zawodnika o poziomie energii poniżej 75 lepiej nie wpuszczać na boisko).

Po tym wszystkim można zacząć mecz. Piłkarze mają co prawda odrobinkę za małe sylwetki, ale poruszają się prawie jak żywe istoty. Na boisku zabrakło, nie wiadomo dlaczego, miejsca dla sędziów. Poza tym drażniące jest granie bez spalonych. Kiedy widzę, jak zawodnik przeciwnika podaje, a jego kumpel wdziera się na ewidentny spalony i nic, to aż mnie trzęsie. Natomiast satysfakcjonowało mnie strzelanie główką, nożycami, z przewrotki, niecelne podania i inne zachowania, zwykle obserwowane na boisku.

Oprawa dźwiękowa jest niezła, aczkolwiek w FSM brakuje chóralnych śpiewów, rozemocjonowanych wrzasków po strzeleniu gola i gwizdów protestu. Zaletą natomiast jest zestaw kilku rodzajów dźwięków tła.

Do wad gry należy niewygodne menu główne. Nie pozwala obejrzeć jednocześnie danych wszystkich zawodników grających w drużynie, jedynie górną, środkową albo dolną część tabelki.

W grze nie przewidziano opcji wydruku. Widocznie tam, gdzie powstała gra, nikt nie biega do szkoły z wydrukiem, by na przerwie porównać swój wynik z uzyskanym przez prowadzącego tę samą drużynę kolegę. Bo we dwóch (nie mówiąc o większej liczbie osób) zagrać się nie da.

Szkoda że w FSM nie uwzględniono pomysłów z ON THE BALL. Podoba mi się bowiem traktowanie w grze zawodników jak żywych ludzi, którzy się obrażają, kłócą z kolegami, nie chcą z którymś grać w zespole, nie chcą negocjować z coachem, życzą sobie tego i owego, a Ty się człeku gimnastykuj. Podobnie było (choć w mniejszym stopniu) z trenerami i scoutami. Czy nie uważacie, że to bardziej przybliża do ludzi?

Krzysztof J. Kwiatkowski

Sekcja koszykówki

Dialog

Gracz NBA Live '98: Mam jeden niezły alley-oop po podaniu o tablicę...

Kristoff: Przyślij, może inne chłopaki też się zmobilizują i zrobi się z tego „powszedniość". Miejsca na krążku jest sporo, wystarczy dla wszystkich save'ów z gier sportowych.

Wojciech Giersz (chektor@zeus.polsl.gliwice.pl.)

CLUB SIMULATOR

Ten odcinek będzie trochę inny, bo nie nawiązujący do poprzednich, aczkolwiek tematy będą te same. Przyczyna jest trywialna - sam osobiście przez nieuwagę skasowałem z twardziela wszystkie napisane do tej pory źródłowe teksty kolejnych odcinków Klubu. Dla mnie więc historia zaczyna się jakby od nowa.

Wybaczcie nieobecność Klubu w ostatnim numerze. Przyczyn było kilka, między innymi powyższa. Poza tym miałem natłok imprez sportowych i pochłonęły mnie całkowicie. Na pisanie zabrakło czasu.

Tyle tytułem wyjaśnień i usprawiedliwień. Teraz czas na...

Ogłoszenie

AAAAAAAAAAAAAAprzetestuję. Jeśli masz nowy program i potrzebujesz betatestera - JESTEM! Fachowo ugniatam, ubijam, łamię, mieszam, przetapiam i zrzucam. Przetestuję na wszelkie możliwe sposoby. Adres dostępny w redakcji klubu.

Nowości

Ostatnio ukazały się dwa symulatory lotu - Air Warrior III i Jane's F-15 III. Pierwszy to udoskonalona wersja Air Warrior II, o takiej samej niemal grafice i identycznej formie. Gra przeznaczona tylko dla podwójnych maniaków - Internetu i symulacji, w tej właśnie kolejności.

Natomiast Jane's F-15 III to symulator wykorzystujący engine AH-64 Longbow 2, wyraźnie wzorowany na F-15 Strike Eagle III. Podobne rozwiązania w kokpicie, choć wszystko oczywiście znacznie bardziej realistyczne. W końcu w ostatnim czasie symulacje bardzo zbliżyły się do rzeczywistości, przynajmniej w odwzorowaniu liczby i pracy urządzeń w kokpicie. Już F-15 SE III imponował tu dokładnością, ale produkt Jane's zwala z nóg stopniem złożoności. Bez wielogodzinnych treningów z instrukcją w ręku i wkucia kilkuset klawiszy na pamięć, nic nie zdziałasz. Poza tym to kawał dobrej „symulatorskiej" roboty. Polecam! Zwłaszcza jeśli masz kumpla z komputerem, który będzie chciał latać jako „ten z tyłu" i zająć się tym, na co nie ma czasu pilot...

Za fajerą

Wróćmy do gier. Na tapecie jak zwykle Rally Championship. Ostatnio porzuciłem Tatton Park i zacząłem jeździć po innych oesach - w szczególności chciałem ukończyć Championship samochodem Renault Maxi Megane. W końcu po trzech podejściach udało mi się. Wyjawię jedynie, że można to zrobić bez większych oporów. Trzeba tylko jechać szybko, dobrze zestawić przełożenia i nie dachować!

A teraz zestawienie czasów Mirka Tokarczyka z Katowic i moich na wybranych torach (czas podany w minutach, sekundach i setnych sekundy):

OS	M.Tokarczyk/Samochód	Z.Killer/Samochód
Chasworth	2.49,28/Ford	2.47,78/Subaru
Donington SS1	1.51,94/Subaru	1.51,18/Subaru
Donington SS2	1.56,08/Ford	1.56,18/Subaru
Wauchope	3.43,82/Ford	4.07,02/Renault
Grizedale West	10.25,92/Subaru	11.00,70/Renault
Crychan	5.26,80/Subaru	5.31,72/Subaru
X-Miles I	2.41,38/Ford	2.38,60/Subaru
X-Miles IV	3.29,16/Ford	3.26,10/Subaru
X-Miles VIII	4.15,08/Ford	4.15,86/Subaru
X-Miles IX	3.37,48/Subaru	3.35,74/Subaru
X-Miles X	4.11,10/Subaru	4.08,46/Subaru i 4.10,98/Renault

Teraz sprawa biegów w Megane - sekret sukcesu. Moje, długo dobierane przełożenia wyglądają tak:

I 2.068
II 1.444
III 1.048
IV 0.833
V 0.760
VI 0.654
VII 0.593

Zwykle jeżdżę z dokładnie takimi ustawieniami, ale czasami, szczególnie na szybkich odcinkach, modyfikuję je, np. od czwórki albo od piątki w górę. Reszta to odpowiedni dobór opon i „ręka mistrza" na kierownicy.

Nascar Racing 2 by Grzechu

Dostałem niedawno Nascar Racing 2, pograłem trochę, poczytałem stare opisy oraz porady z Gamblera i postanowiłem sam coś napisać. Tekst będzie dotyczyć tylko i wyłącznie jednej rzeczy, mianowicie: jak wygrać pełnometrażowy wyścig na trasie Talladega, przy „opponent strength" na 100%.

Po pierwsze - setup. Na tej trasie można ustawić bardzo twarde zawieszenie i mocno napompować koła, gdyż zakręty są słabo pochylone i opony nie będą się zbytnio grzały. Przełożenia skrzyni biegów należy tak dobrać, aby mieć dobre przyspieszenie na starcie i osiągać ok. 200-205 mph pod koniec najdłuższej prostej. Spoiler ustawić na 40, aby szybciej jechać (z zakrętów i tak nie wypadniemy). Rozłożenie masy zależy od upodobań i sposobu jazdy.

Jeśli chcemy wygrać, musimy doskonale opanować technikę jazdy, gdyż prawie na pewno nie będziemy startować z pole position (komputer ma bardzo dobre czasy na kwalifikacji). Aby nie być na końcu, należy osiągnąć średnią prędkość 193,5-194,5 mph (ustawić wyświetlanie prędkości zamiast czasu). Komputer osiąga 195-195,6 mph. Nasza średnia prędkość nie może być mniejsza niż 194,5 mph podczas wyścigu (po rozgrzaniu opon).

W zakręty należy wchodzić dość wcześnie, z jak największą prędkością, aby przy wyjściu nie schodzić poniżej 188 mph na pierwszym i 189-190 mph na drugim. Łatwo to opanować, oberwując ślady na torze. Na pierwszym zakręcie zaczynamy skręcać przy trzecim, a na drugim zakręcie - przy pierwszym skidmarku. Nie można też dopuścić do wyniesienia samochodu na zewnętrzną, gdyż przeciwnicy łatwo nas wyprzedzą. Po około 25-30 okrążeniach opony są bardzo zużyte, mają mniejszą przyczepność i w zakręty należy wchodzić wcześniej. Do pit stopu zjeżdżamy co 41-43 okrążenia (chyba że było duże BUM i wisi żółta flaga, wtedy też można i należy).

Trzeba wspomnieć też o tzw. draftingu. Wygląda to tak: jedzie sobie wężyk samochodów, w którym najlepiej być na drugim miejscu. Jazda za kimś wydatnie zmniejsza zużycie paliwa, co na długich wyścigach ma duże znaczenie - koleś przed nami musi jechać na stację, a my mamy paliwo na dwa następne okrążenia i zwiększamy przewagę. Należy tylko uważać przy wyprzedzaniu takiego wężyka, gdyż często nie wiadomo, jak długi jest. Jeśli mamy dobrze ustawione przełożenia, możemy taki wężyk łyknąć na prostej lub na zakrętach po zewnętrznej. Gdy wchodzimy w zakręty z jadącym obok nas po prawej innym samochodem, musimy uważać, gdyż komputer ścina zakręt, nie patrząc, czy coś koło niego jedzie, więc może być niezłe bum.

Teraz mój wynik: po 145 okrążeniach byłem pierwszy. Następny klient o 50 s za mną i wszystko byłoby dobrze, gdyby nie jedna rzecz: spadło nagle ciśnienie oleju i silnik szlag trafił. Usiłowałem jechać wolniej, lecz niewiele to dawało. Jeszcze nie skończyłem, lecz staram się dojechać do mety.

Mój setup:

	Psi	Shock	Camber
LF	60	100%	+0.50
LR	60	90%	
RF	60	100%	-2.70
RR	60	80%	

Gear ratios

1 - 9.50
2 - 6.50
3 - 4.20
4 - 3.50

Weight distribution

front-rear: 1690 lbs
left-right: 1900 lbs
cross: 15 lbs
spoiler: 40
steering lock: 5

Przy takich ustawieniach temperatura opon nie przekracza 180°, mój najlepszy czas wynosi 48,739 s - 196,475 mph, a przeciwników wyprzedzam nawet na prostych.

W ściganiu się z lepszymi przeciwnikami niż 100% zwycięstwo też jest możliwe (próbowałem krótkich wyścigów).

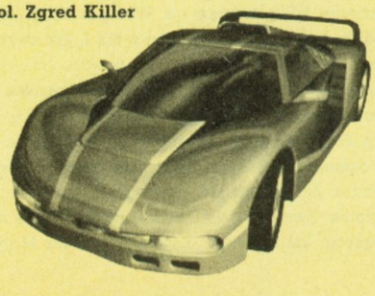
Muszę kończyć i wygrać ten wyścig. Ze szczerymi życzeniami samych zwycięstw

Grzechu
grzechu2@kki.net.pl

Podsumowanie

Tym razem tylko tyle, ale to zawsze lepiej niż nic. Polecam się na przyszłość i czekam na listy.

col. Zgred Killer



rozwiązania

ATLANTIS (PC)

Porozmawiaj ze strażnikami, potem wejdź po schodach na górę. Podejdź do drugiej pary strażników i zagadnij ich. Pokaż im odznakę i wejdź schodami na górę. Skręć w lewo, wejdź po schodkach na taras. Pójdź w lewo lub w prawo - wszystko jedno, ważne żebyś znalazł drzwi z tyłu budynku. Za nimi znajdują się kwatery Towarzyszy.

Porozmawiaj z Agathą. Gdy Meljenz zażąda wina, odmów. Po jego wyjściu zagadnij ponownie Agathę i wyraź zgodę na poszukanie śladów porwania królowej. Idź na plażę (przez ogród). Odszukaj chatę rybaka i porozmawiaj z nim. Pokaż mu odznakę, dostaniesz kolczyk. Gdy wrócisz do pałacu, powitają Cię strażnicy i zaprowadzą do Creona. Ten zapyta, czy masz jakieś informacje - odpowiedz przecząco.

Gdy znajdziesz się z powrotem na wolności, wypytaj siedzącą koło rynku dziewczynę o nowiny. Odszukaj dziewczynę w alkowie i również utnij sobie z nią pogawędkę. Wróć do pałacu i znajdź Lascoyta. Wypytaj go o wszystko, pokaż kolczyk i zgódź się na spotkanie. Dowiesz się, że istnieje sekretne przejście i dostaniesz medalion, który pomoże Ci skorzystać z niego.

Odczekaj kilka chwil, potem wejdź za róg i do pokoju. Skieruj się do lewego kąta. Odczekaj, aż kroki strażnika ucichną, potem przejdź przez portal, skręć w lewo i wejdź na górę. Podejdź do wyświetlacza słonecznego. Ustaw Ziemię, Słońce i Księżyc w jednej linii. Gdy otworzą się usta lwa, umieść w nich medalion i wejdź w odsłonięty otwór. Kolejne drzwi na swojej drodze pokonasz dzięki kolczykowi.

Skieruj się w prawo i wyjdź przez okno. Idź w lewo, przez ogrody. Wejdź po schodkach do domu po lewej i zabierz doniczkę. Spuść ją na głowę strażnika w alejce poniżej. Gdy padnie plackiem, zejdź do niego i podnieś jego nóż. Idź w kierunku wody, a potem do drzwi. Wejdź do środka i porozmawiaj z Lascoytem. Poczekaj, aż wejdzie Meljenz. Gdy skończycie dyskutować, skieruj się w stronę drzwi. Przetnij linę nożem i kliknij na lewej stronie schodów. Gdy znajdziesz się na zewnątrz, pójdź w kierunku, z którego dochodzi głos. Porozmawiaj z Agathą i zgódź się na szpiegowanie Creona.

Weź drabinę i skorzystaj z niej. Wdrap się do okna. Wejdź w tajne przejście, podnieś łom. Użyj go w niszy w ścianie, weź drewnianą mysz. Wetknij ją w dziurę w ścianie, koło malowidła kota. Odwróć się w prawo i wejdź do komnaty. Po zakończeniu konwersacji wyraź zgodę na wzięcie udziału w grze. Gdy uda Ci się wygrać, wpadniesz przez klapę w podłodze do komnaty poniżej.

Podejdź do symboli na ścianie i wciśnij gwiazdę. Weź trójząb i użyj go na dziurze w suficie. Czeka Cię dłuższa scenka animowana. Zanim wyjdziesz z komnaty, odłóż wszystko na miejsce. Poczekaj, aż strażnicy odejdą. Idź przez portal, potem prosto korytarzem. Wejdź schodami na górę, do komnaty z pergaminami. Idź do przodu, w prawo, do przodu i w prawo za półki. Pchnij półki - już po strażnikach.

Wyjdź przez okno, idź do Agathy i porozmawiaj z nią. Gdy pojawi się facet ze strażnikiem, wyciągnij nóż, obróć się w prawo i zabij strażnika. Porozmawiaj z Agathą, a gdy wyzionie ducha, podnieś bransoletkę. Wróć do ogrodu, odszukaj drabinę i wejdź do pokoju z lwem. Zejdź po schodach. Wyjdź przez główne wyjście i przejdź przez drzwi po prawej. Idź w górę, wyjdź na zewnątrz. Skręć w lewo, połóż się i zaśnij. Gdy Hector Cię obudzi, porozmawiaj z nim i pokaż mu bransoletkę. Nastąpi sekwencja animowana.

Porozmawiaj z Hectorem, potem idź ścieżką do mostu. Nie przechodź, tylko skręć w lewo i przepraw się na drugą stronę. Dotrzesz do kolejnej zagadki. Gdy ją rozwiążesz, będziesz mógł udać się dalej. Idź za skrzynię, otwórz ją i wyjmij ubrania. Porozmawiaj z kapłanką i pokaż jej odznakę Towarzysza. Zabierz ze stołu butelkę i kubek. Przejdź przez drzwi, porozmawiaj ze strażnikiem i daj mu wino. Rozejrzyj się dookoła. Jeżeli jakiś strażnik Cię zaczepi, daj mu wina. Gdy zostanie już tylko jeden strażnik, podnieś z ziemi pałkę i przyłóż mu w głowę. Otwórz drzwi i wciągnij ciało do środka.

Włóż mundur strażnika, zagadnij królową. Daj jej znalezione wcześniej ubranie. Porozmawiaj na wszystkie możliwe tematy i każ jej zdjąć maskę. Wróć do kuchni, przejdź z powrotem przez komin i cofnij się aż do strumienia. Odszukaj Hectora i porozmawiaj z nim. Wróć kawałek, przejdź przez strumień i idź do urwiska. Gdy usłyszysz głos, polecający zamknąć oczy, zrób to. Podejdź do kobiety i porozmawiaj z nią.

Rozwiąż dwie zagadki, wróć i idź na most. Na drugim brzegu znajdziesz łuk i strzały. Obmyj wszystko w wodzie, przejdź kawałek ścieżką i zaczekaj. Gdy zobaczysz dzika, zastrzel go. Weź pierścień, użyj torby na ziemi koło dzika. Wróć do kobiety, porozmawiaj z nią i, jak zwykle, porusz wszystkie możliwe tematy. Potem idź spać.

Gdy się obudzisz, porozmawiaj z kapłanką. Potem wsiądź w pojazd i leć na plażę. Porozmawiaj z Actyonem - dowiesz się, że królowa nie dotarła do jego chaty. Połóż się spać. Następnego dnia idź do tajnego przejścia (drabina) i porozmawiaj z Silkens Masterem. Rozwiąż zagadkę, dostaniesz kawałek marmuru. Znajdziesz się w kolejnym przejściu. Umieść kawałek marmuru w ścianie. Zwróć baczną uwagę na położenie symboli słońca, gwiazd i księżyca. Idź do drzwi. Za nimi spotkasz Meljenza i jego pachołków.

Podnieś garnek (po lewej stronie) i wylej jego zawartość na strażnika. Prześliźnij się między nogami Meljenza i uciekaj za drzwi. Chwyć włócznię i użyj jej do zablokowania drzwi. Wejdź za tron i rozwiąż zagadkę. Tron przesunie się, ujrzysz sekretne przejście. Na końcu korzytarza znajdziesz komnatę, a w niej kolejną zagadkę, tym razem na podłodze. Gdy ją rozwiążesz, pojawi się pierwsza statuetka. Znajdziesz w niej część, która przyda Ci się przy następnej zagadce. Rozwiązuj kolejne zagadki, aż wszystkie cztery posągi będą widoczne.

Podejdź do ostatniej statuetki, przesuń jej głowę i wejdź po niej na górę, na dach budynku. Znajdź metalowy przedmiot (widelec?) i użyj go, aby wygrzebać skarb ukryty koło drzewa. Cofnij się i wejdź w lewy korytarz. Kolejna zagadka. Gdy ją rozwiążesz, wróć do rybaka i porozmawiaj z nim. Dostaniesz kryształ.

Wróć do wioski, skręć w prawy korytarz. Jeszcze jedna zagadka. Uruchomisz ją za pomocą widelca. Zgodnie z tradycją, gdy rozwiążesz zagadkę, otworzy się przejście. Idź w kierunku schodów, a potem na górę. Uruchom wyświetlacz, przejdź przez tajny korytarz i wyjdź oknem. Wejdź do domu po prawej. Porozmawiaj z kapłanką, spytaj o Annę. Po dłuższej dyskusji wyjdziesz z domu w towarzystwie Anny, która, niestety, zaraz potem ucieknie. Idź do lokalu Red Cockerel. Porozmawiaj z Lascoytem i służącym. Zadaj pytania w takiej kolejności: żołnierz, Anna, Creon, królowa, służący.

Wejdź na górę, potem do pokoju na końcu korytarza, po prawej. Porozmawiaj ze służącym, odpowiedz „tak" i zagadnij go ponownie. Wejdź do pokoju naprzeciw. Podczas konwersacji zachowaj kolejność tematów: Creon, Creon, Meljenz, ojciec, służący. Wyjdź na zewnątrz i daj Annie kryształ. Zgodzi się pomóc. Przy pomieszczeniu z lwem znajdziesz torbę. Poproś Annę, aby się w niej schowała. Idź do hangaru, podejdź do pierwszego pojazdu po lewej. Wsiądź i wystartuj - czeka Cię scenka animowana.

Obudzisz się w igloo. Użyj noża na linie, liny na kijku, a kijka na dachu iglo. W ten sposób uda Ci się wydostać. Skieruj się do środkowego igloo i podnieś trzy kawałki układanki. Idź do igloo po lewej stronie. Rozwiąż zagadkę i zejdź w dół. Po sekwencji animowanej odwróć się i idź do przodu, do końca korytarza. Przejdź przez drzwi i zamknij je za sobą. Użyj noża na posągu, weź maskę.

Podejdź do Anny i uwolnij ją za pomocą noża. Poproś, by spojrzała w kryształ. Idź za nią. Skieruj się do jaskini niedźwiedzia. Przed jaskinią skręć w lewo i podejdź do strażników. Obejdź skałę, zgub niedźwiedzia (być może będziesz musiał kilka razy ganiać dookoła skały) i wejdź do jaskini. Kolejna scenka animowana.

Na wyspie porozmawiaj z pilotem, a potem z królem. Podejdź do zagrody z krabami, podnieś linę i wybierz kraby (jest czerwony, biały i brązowy). Porozmawiaj z królem. Po chwili powinien pojawić się Hector. Przymocuj linę do posągu. Spróbuj go postawić dwa razy. Zgódź się na czyjąś pomoc. Tym razem uda Ci się ustawić posąg. Poproś króla o pomoc - kolejna scenka animowana. Przed Tobą jeszcze jedna zagadka.

Spróbuj porozumieć się z kobietą. Pokręć się dookoła, aż zobaczysz dwa razy wizerunek Creona. W pokoju porozmawiaj, potem odwróć się i użyj brązowego kryształu na podłodze. Podejdź do dziury w ziemi i wejdź w nią. Przejdź przez drzwi, podnieś pochodnię. Wróć i umieść ją w środku spirali, a na czubku połóż brązowy kryształ. Nastąpi małe zamieszanie. Zejdź na dół i podnieś pozostałości. Skieruj się do pojazdu.

Po odbyciu podróży porozmawiaj z Actyonem, potem leć dalej. Zignoruj ostrzeżenia pilota i zbliż się do barki. Uwolnij Annę. Gdy Meljenz będzie próbował Cię powstrzymać, wypadnie za burtę, a Ty będziesz mógł wrócić do swego pojazdu. Gdy odwieziesz Annę, Twoim kolejnym celem stanie się Silkens Master.

Po rozmowie idź do pokoju z pergaminami. Wejdź na górę i podejdź do wiszącego szkieletu ryby. W oczodole znajdziesz szklane oko. Umieść je w posągu delfina (musisz znaleźć komnatę, w której się znajduje, ale to nie powinno być trudne - już tam byłeś). Znajdziesz się w labiryncie. Skieruj się do środka, unikając rejonów, w których pojawia się minotaur. Gdy Creon włączy maszynę, aby cię zabić, użyj niebieskiej ręki. Idź za Creonem do pokoju. Ponownie użyj ręki i wyjdź. Użyj brązowego kryształu na potworku. Czeka Cię końcowa animacja.

Frogger

rozwiązania

BLADE RUNNER (PC)

To przygodówka o nieliniowej fabule. Niektóre opisane tu zdarzenia mogą wystąpić w innej kolejności. Potraktujcie więc tekst raczej jako ściągawkę w razie kłopotów niż prowadzące Was krok po kroku rozwiązanie.

Akt 1

Porozmawiaj z policjantem przed drzwiami. Kliknij na tłumie zgromadzonym koło wejścia, podnieś kawałek metalu z ziemi. Kliknij na hydrancie i puszce. Wejdź do lokalu. Zbadaj ślady butów. Pod nogami znajdziesz pierwszy dowód. Następnie porozmawiaj z właścicielem lokalu. Po dłuższej rozmowie otrzymasz

informacje na temat Lucile. Rzuć okiem na kamerę wiszącą po lewej. Zagadnij właściciela ponownie, w końcu dostaniesz krążek CD.

Podejdź do biurka. Weź cukierek i psa-maskotkę. Zwróć uwagę na zdjęcie za biurkiem. Na podłodze znajdziesz kolejny dowód. Wyjdź na zewnątrz, porozmawiaj z oficerem i jedź do domu. Kliknij na automacie, aby nakarmić psa. Odczytaj zdobytą płytkę CD, otrzymasz dwa zdjęcia (jedno twarzy, drugie biurka). Przejrzyj kartotekę, następnie sprawdź, czy nie otrzymałeś żadnych wiadomości. Kliknij na łóżku, żeby się chwilę przespać, a następnie jedź na posterunek policji. Oddaj zdobyte dowody do analizy, porozmawiaj z gościem w okienku. Koło strzelnicy znajdziesz niedopałek papierosa. Wejdź na strzelnicę. Postaraj się nie zranić cywilów. Po wyjściu obejrzyj swoje wyniki na monitorze i jedź do chińskiej dzielnicy.

Zagadnij gościa w czerwonej kurtce, następnie pogadaj z właścicielem kafejki. Udaj się za dużym facetem do kuchni. Zapisz stan gry i zagadnij kucharza. Gdy odejdzie, idź za nim. Pogadaj z facetem, którego spotkasz i daj mu trochę pieniędzy. W pobliżu znajdziesz tabliczkę licencyjną. Wejdź przez drzwi do budynku i przeszukaj go. Następnie wróć na komendę. Porozmawiaj z więźniem w celi. Jeżeli będziesz musiał wykonać test, naciśnij czerwony guzik, aby wykalibrować urządzenie. Korzystając z przycisków 1, 2 i 3 ustal, czy przesłuchiwany jest człowiekiem.

Idź do pokoju z komputerami i kliknij na małym monitorze po prawej stronie, by przekazać uzyskane informacje. Jedź do domu. Zostaniesz zaatakowany przez kucharza. Zastrzel go, a potem przeszukaj ciało. Wejdź do swojego mieszkania, nakarm psa, sprawdź nowe wiadomości i włącz telewizor. Następnie połóż się do łóżka. Gdy przebudzisz się, dostaniesz wiadomość o Tyrellu.

Akt 2

Jedź do Tyrella. Weź dysk od strażnika, wejdź w drzwi po prawej. Kliknij na kolorowym monitorze. Spróbuj włamać się do systemu i uzyskać interesujące Cię dane. Wróć na policję i idź do pokoju Esper. Weź pod lupę zdjęcie z kamery bezpieczeństwa i skup się na wizerunku psa po lewej stronie. Na obroży zobaczysz imię: RIKKI. Skopiuj wizerunek twarzy oraz pojemnika na jedzenie. Wróć do Tyrella. Skorzystaj ponownie z komputera - tym razem powinno Ci się udać.

Wejdź do pokoju i porozmawiaj z fotografem. Podnieś przewód oraz pojemnik na jedzenie. Rzuć okiem na martwe zwierzęta i wyjdź. Wypytaj strażnika przy biurku o to, co się stało. Spytaj o Tyrella, potem wróć na policję. Znajdź Guzzę i porozmawiaj z nim. Umówi Cię na spotkanie. Wróć do Tyrella, przepytaj ponownie strażnika i wróć do biura Guzzy. Niebawem będziesz miał okazję spotkać Rachael oraz, na krótko, Tyrella. Jedź do domu. Zbadaj wszystkie nowe zapiski w KIA, sprawdź nowe wiadomości i włącz TV. Kolejny przystanek: Animoid Row.

Porozmawiaj ze sprzedawcą ryb. Następnie zagadnij sprzedawcę węży. Dowiesz się o gościu zwanym Bullet Bob. Pogadaj z właścicielem, kup bransoletkę. Idź w lewo do Boba. Wypytaj go o wszystko, poproś o naprawę KIA. Jedź kupić amunicję, potem pójdź w lewo do Hawkersa. Porozmawiaj z kobietą. Zejdź w dół, porozmawiaj z barmanem. Zamów drinka. Jeżeli wszystko pójdzie dobrze, dostaniesz butelkę.

Kliknij na facecie stojącym pod znakiem diamentu. Jeżeli wyjdzie, też wyjdź z pomieszczenia i za chwilę wróć. Wypytaj go o biżuterię. Znowu wyjdź i zaraz wróć - ponownie go zagadnij. Weź kamerę i idź za nim. Strzel w drzwi klatki i zejdź w dół przez klapę. Rzuć okiem na broń leżącą w skrzynkach. Skręć w prawo, w tunel i po drabinie wyjdź na ulicę. Powinna pojawić się agentka Steele i wybawić Cię z opresji.

Wróć na posterunek. Na biurku Guzzmana znajdziesz dokumenty dotyczące przemytu broni. Idź na strzelnicę i popatrz na skrzynki leżące na ziemi. Porozmawiaj z facetem stojącym obok, poproś go o dokumenty. Wprowadź nowe dane do KIA.

W DNA Row poczekaj przy beczce i porozmawiaj z facetem w czerwonej kurtce. Idź w lewo, zapisz stan gry. Wejdź do lokalu i przestrzel kajdanki. Następnie biegnij w lewo. Porozmawiaj z umierającym mężczyzną, potem z oficerem. Wróć do środka, rozejrzyj się trochę. Potem wejdź schodami po lewej. Weź kopertę, spróbuj uruchomić maszynę.

Wyjdź na ulicę i idź w górę. Wejdź do zielonego budynku. Wypytaj faceta, którego tam znajdziesz, o co tylko się da. Wyjdź i przejdź alejką na lewo od budynku. Wejdź do hotelu Bradberry. Teraz po schodach. W pokoju z drukarką kliknij na kablu leżącym na ziemi. Weź wydruk i idź dalej. W pokoju z wodą wejdź po drabinie. Stłucz szybę i wyjdź na dach.

Akt 3

Gdy zostaniesz sam, przesuń krzesło w stronę okna i uwolnij się. Pod drugim krzesłem znajdziesz przedmiot, weź go. Zabierz też lalkę i przedmiot spod poduszki. Idź w dół, a potem w lewo. Porozmawiaj z facetem, potem wyjdź frontowymi drzwiami. Przyjrzyj się wrakowi, poszukaj numeru ID. Weź z samochodu opakowanie, idź w lewo, w dół i w prawo.

Jedź na posterunek. W pokoju Esper przerzuć zdobyte dane na główny komputer. Przejrzyj zdjęcia. Pójdź do aresztu i przepytaj więźniów. Interesujący Cię temat to Protest. Pogadaj też z facetem o imieniu Izzo. Jedź do domu. Nakarm psa. Sprawdź, czy nie przyszły jakieś informacje. Idź spać. Gdy się obudzisz, jedź do Animoid Row. Jubiler powinien mieć już informacje dla Ciebie.

Teraz jedź do Nightclub Row. Wejdź do klubu po lewej. Pogadaj z gośćmi. Spróbuj wejść do pomieszczenia po lewej. Wyjdź i spróbuj szczęścia w klubie po prawej stronie ulicy. Porozmawiaj z facetem w czerwonej kurtce, obejrzyj przedstawienie. Gdy gość wybiegnie, pobiegnij za nim. Prawdopodobnie zdąży uciec, lecz nie przejmuj się. Jedź do Hysteria Hall. Wejdź do budynku i porozmawiaj z Crazy Legs. Wyjdź na dach. Rozejrzyj się trochę i zejdź na ulicę. Wypytaj dwoje staruszków i idź dalej. Skręć w lewo. Porozmawiaj z dziewczyną. W Animoid Row zagadnij Isabel, potem wróć do mieszkania. Nakarm psa i idź spać.

Rano pojedź do chińskiej dzielnicy. Odszukaj hotel Yukon, porozmawiaj z właścicielem. Przejdź przez drzwi z neonami. Z szuflady biurka wyjmij identyfikator Holdena. W łazience znajdziesz łuskę. Jedź do DNA Row, wejdź do Bradberry i pogadaj z właścicielem. Jeszcze raz rzuć okiem na pokoje i zagadnij właściciela - w końcu każe Ci wyjść.

Jedź do Nightclub Row. Wejdź do klubu po lewej i stań przed tancerką. Zacznij z nią rozmawiać i podtrzymuj konwersację, aż podejdzie do Ciebie ochroniarz. Szybko podbiegnij w lewo i wejdź na zaplecze. Zagadnij faceta, potem zaczekaj na pokaz. Pójdź w lewo i popatrz (niczego nie dotykaj). Potem zejdź na parter i skręć w prawo, do przebieralni. Porozmawiaj z Blondie. Gdy dojdziesz do siebie, wejdź w tunel metra i po schodach. Wróć do klubu, przejdź od strony balkonu i wejściem na prawo. Wyciągnij pistolet i nagraj grę. Idź do pokoju nagrań, przestrzel kabel zasilający. Wejdź po drabinie i strzelaj. Rep zostanie zniszczony. Teraz czeka Cię długa scenka animowana.

Akt 4

Idź w lewo, przez tunel. Przejdź przez drzwi, pociągnij za dźwignię, idź w prawo. Zobaczysz Lucile. Daj jej VK, upewnisz się, że jest człowiekiem. Wróć na skrzyżowanie i idź w lewo. Zejdź schodami w dół i pójdź w lewo. Idź do swojego mieszkania. Potem wróć na skrzyżowanie i w lewo, przez okrągłe przejście. Zjedź windą w dół. Gdy będziesz rozmawiał z pijakiem, wybierz opcje: others, fat man. Potem kliknij na nim jeszcze raz. Będzie stawiał żądania - trudno.

Idź na skrzyżowanie, potem tam, gdzie spotkałeś Lucile. Wejdź do skrytki i wyjdź na ulicę. W China Bar kup butelkę wina i wróć do pijaka. Spytaj go o kanały, a gdy odpowie, daj mu butelkę. Zanim odejdzie, wypytaj go, o co się da. Skręć w prawy tunel, zapisz stan gry. Spróbuj przejść po desce. Gdy pojawi się szczur, wróć na lewy kraniec deski, wyciągnij broń i zastrzel go. Przejdź na drugą stronę, porozmawiaj z bliźniakami. W końcu poproszą o plik z DNA Tyrella.

Wyjdź oświetlonymi drzwiami, wejdź po drabinie i zapisz stan gry. Teraz mała drabinka. Wskocz do windy za strażnikiem. Weź dysk z DNA ze stołu. Zanieś go bliźniakom, w zamian otrzymasz sporo rzeczy. Wejdź po schodach za bliźniakami i wywołaj Guzzę przez konsolę. Idź do pijaka, nagraj stan gry. Przejdź przez żelazną bramę i porozmawiaj z Guzzą. Gdy będziesz miał okazję, zastrzel go. Zejdź z platformy i wjedź windą na górę. Wróć na skrzyżowanie i idź w lewo. Wejdź do budynku. Obejrzyj wstawkę animowaną.

Akt 5

Otrzymasz wiadomość od Lucile. Zjedź na parter i wejdź do kanałów. Idź do pokoju, o którym wcześniej słyszałeś i przejdź przez północne drzwi. Zobaczysz agentkę Steele. Zastrzel ją. Idź dalej na północ, porozmawiaj z facetem na zewnątrz. Następnie wróć do miejsca, w którym strzelałeś do Steele i podnieś źródło zasilania. Cofnij się w kierunku Moonbus i wejdź. Obejrzyj zakończenie.

Frogger

Might & Magic VI (PC)

W następnym odcinku TeTe rozpoczniemy publikację rozwiązania tej gry. A na razie kilka cennych informacji dla ambitniejszych graczy...

Działanie i umiejscowienie ołtarzy:

Styczeń	Might	NW Bootleg Bay
Luty	Intelligence	Mist
Marzec	Personality	NW Silver Cove
Kwiecień	Endurance	Castle Whitehaven
Maj	Accuracy	E Free Haven
Czerwiec	Speed	E Mire of the Damned
Lipiec	Luck	wyspa E New Sorpigal
Sierpień	Fire Resist	Kriegspire, koło wulkanu

Wrzesień	Elect Resist	Castle Ironfist
Październik	Cold Resist	Kriegspire, za górami
Listopad	Poison Resist	SW Alamos
Grudzień	Magic Resist	NE Blackshire

Artefakty

Galahad (kolczuga) - +38 AC, +25 HP, +10 to all resistances
Guinevre (pierścień) - +30 SP, zwiększone umiejętności w magii Dark i Light
Igraine (pierścień) - +25 SP, zwiększone umiejętności w magii Body, Mind i Spirit
Morgan (amulet) - +20 SP, zwiększone umiejętności w magii żywiołów
Pellinore (plate armor) - +56 AC, +30 Endurance, regeneracja HP
Pendragon (cloak) - +11 AC, +30 Luck, Thieviery, Immune to Poison

Relikty

Aphrodite (pierścień) - +100 Personality, -40 Luck
Apollo (kolczuga) - +46 AC, +20 to all resistances, +20 Luck, –30 Endurance
Artemis (łuk) - Dam 5D2+12, +20 Electrical Damage, -10 to all resistances
Atlas (cloak) - +16 AC, +100 Might, -40 Speed
Cronos (topór) - Dam 4D2+14, +100 HP, -50 Luck
Hercules (miecz) - Dam 4D5+12, +50 Might, +20 Endurance, -50 Intellect
Hermes (buty) - +17 AC, +100 Speed, -40 Accuracy
Odin (korona) - +50 to all resistance, -40 Speed
Thor (młot) - Dam 2D5+12, force target back
Zeus (plate armor) - +64 AC, +50 HP, +50 SP, +50 Luck, -50 Intellect

Niestandardowe magiczne przedmioty:

...of Acid - 12 Poison Damage.
...of Carnage - wybucha przy zetknięciu z celem.
...of Dragon - 10-20 Fire Damage, +25 Might.
...of Earth - +10 Endurance, +10 HP, +10 AC.
...of Freedom - właściciel nie może zostać sparaliżowany.
...of Gods - +10 do wszystkich siedmiu cech.
...of Golem - +15 Endurance, +5 AC.
...of Ice - 9-12 Cold Damage.
...of Inferno - 3-18 Fire Damage.
...of Darkness - działa jak Vampiric i zwiększa szybkość uderzenia.
...of Life - +10 HP, regeneracja HP.
...of Medusa - właściciel nie może zostać zamieniony w kamień.
...of Phoenix - +30 fire resistance, regeneracja HP.
...of Power - poziom doświadczenia zwiększa się o 5.
...of Sky - +10 SP, +10 Speed, +10 Intellect.
...of Unicorn - +10 Luck, regeneracja SP.
...of Thunderbolts - 6-15 Electrical Damage.
Vampiric - przekazuje HP zabrane wrogowi.

Ardeny (PC)

Oto lista kodów zabezpieczających grę, której pełną wersję umieściliśmy na naszym CD 8b.

Strona	Wiersz	Słowo	Strona	Wiersz	Słowo	Strona	Wiersz	Słowo
2	1	RYS	6	6	dwie	13	15	Ze
2	6	lat	6	13	Po	14	1	do
2	7	strat	7	6	Warto	14	11	jedno
2	8	blok	7	11	EKRAN	14	16	jest
2	11	Celem	8	2	OKNO	14	17	Wraz
2	12	w	8	15	faza	15	12	od
2	13	Do	9	3	dla	15	16	lub
3	1	W	9	15	drogi	16	8	danej
3	9	trzy	11	6	danej	16	13	roku
3	13	za	12	5	przy	17	10	mapy
4	5	razem	12	6	fazy	17	14	GRA
4	6	oraz	13	1	dwie	17	16	oceny
4	9	Armii	13	4	ataku	18	8	DATA
4	12	po	13	5	Warto			
5	2	Do	13	9	na			

Commandos: Behind Enemy Lines (PC)

Kody do poziomów:		Misja 6	MIR4M	Misja 11	CMODD	Misja 16	L9IPV
Misja 2	4JJXB	Misja 7	7QVJV	Misja 12	JGHD3	Misja 17	5LIMV
Misja 3	ZDD1T	Misja 8	K99XC	Misja 13	PUUWW	Misja 18	YJOJG
Misja 4	RFF1J	Misja 9	AAAX1	Misja 14	WT348	Misja 19	YFCWJ
Misja 5	K4TCG	Misja 10	JSGPW	Misja 15	139P0	Misja 20	GDKWT

Entrepreneur (PC)

Naciśnij **TAB**, wstukaj kod i naciśnij **Enter**.

zeropercentinterest - 10 000 000 USD,
canyouspareadime - 100 000 000 USD,
nomoneydown - 100 000 000 USD,
iseelondoniseefrance - opracowuje wszystkie regiony,
feelthatmojorising - dodaje po 10 do wszystkich zasobów,
idkfa - dodaje po 99 do wszystkich zasobów,
hitmeagain - dostajesz kartę akcji,
upmysleeve - dostajesz więcej kart,
impressme - kończy projekt badawczy.

Powyższe kody działają tylko w trybie single player.

Guts' n' Garters (PC)

Wstukaj **GUTS \DAVECHEAT** (dużymi literami) - dostaniesz wszystkie typy broni.

Interstate '76: Nitro Pack (PC)

Stwórz wariant **Phaedra Rattlera** o następujących nazwach:
HOTAIR - balon
THETRUTHISHERE - UFO
Trik działa także w podstawowej wersji Interstate '76.

Motorhead (PC)

W opcjach możesz wpisać jako swoje imię jedno z podanych w kolumnie „Imię", a jako nazwę drużyny - jedną z podanych w kolumnie „Drużyna". Efekty są interesujące.

Imię	Drużyna	Efekt
Buzz Aldrin	NASA	Księżycowa grawitacja
Ignition	UDS	Ignition mode
Avenger	Zx	Avenger mode :)
Ramlosa	H20	Water mode
Lemmy	Ace	Hell mode
tribute to tron	-	Grafika wektorowa

Tryby trzeci, czwarty i piąty wymagają akceleratora sprzętowego, a szósty - sterowników Glide.

Unreal (PC)

Uzupełnienie kodów z nr. 7/98:
INVISIBLE - niewidzialność,
KILLPAWNS - zabija wszystkie potworki,
SLOMO x - spowalnia lub przyspiesza upływ czasu (normalne tempo to 1.0).
OPEN nazwa_mapy - skok do dowolnej mapy (nazwy poniżej):

Poziom	Nazwa mapy	Poziom	Nazwa mapy
Castle (intro movie)	Unreal	Gateway To Na Pali	SkyCaves
Vortex Rikers	Vortex2	Na Pali Haven	SkyTown
NyLeve's Falls	NyLeve	Outpost 3J	SkyBase
Rrajigar Mine	Dig	Velora Pass	VeloraEnd
Depths of Rrajigar	Dug	Bluff Eversmoking	Bluff
Sacred Passage	Passage	Dasa Mountain Pass	DasaPass
Chizra-Nali Water God	Chizra	Cellars at Dasa Pass	DasaCellars
The Ceremonial Chambers	Ceremony	Serpent Canyon	NaliBoat
Dark Arena	Dark	Nali Castle	NaliC
Harobed Village	Harobed	Demonlord's Lair	NaliLord
Terraniux Underground	TerraLift	Demon Crater	DCrater
Terraniux	Terraniux	MotherShip Basement	ExtremeBeg
Noork's Elbow	Noork	MotherShip Lab	ExtremeLab
Temple of Vandora	Ruins	MotherShip Core	ExtremeCore
The Trench	Trench	Skaarj Generator	ExtremeGen
ISV-KRAN deck 4	IsvKran4	Illumination	ExtremeDGen
ISV-KRAN decks 3 & 2	IsvKran32	The Darkening	ExtremeDark
ISVDECK1	IsvDeck1	The Source Antechamber	ExtremeEnd
Spirevillage	SpireVillage	The Source	QueenEnd
The Sunspire	TheSunspire	(końcowa animacja)	endgame

Mapy deathmatchowe:

DKNightOp	DmDeathFan	DMfith	DmRadikus
DMARIZA	DmDeck16	DmHealPod	DmTundra
DMCURSE	DMElsinore	DmMorbias	

Warbreeds (PC)

Włącz Caps Lock i wstukaj **SPAMSPAMSPAMHUMBUG**, trzymając wciśnięty klawisz **Ctrl**. Następnie naciśnij F9 i wstukaj jeden z kodów (małymi literami):

set none - cała mapa,
cgk max - poziom CGK zwiększa się do maksimum,
crop pop - wszystkie działki dostają „pody",
crop kill - niszczy wszystkie „pody" na całej mapie,
egg boy returns - trzęsienie ziemi,
kill - niszczy aktywny obiekt,
minimap on/off - włącza i wyłącza minimapę, pod warunkiem, że masz choć jednego aktywnego słuchacza.

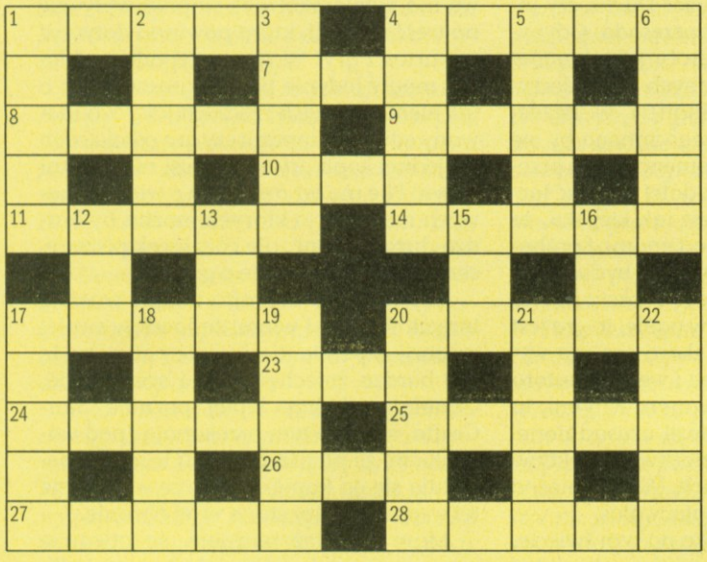
STREFA 51 i GAMBLER przedstawiają

QViZ

Pierwsza krzyżówka w historii Gamblera w całości poświęcona jest bardzo popularnej grze karcianej. Ktoś, kto jej nie zna, może mieć problemy z odgadnięciem haseł, ale jeśli stale przegląda kącik MTG na krążkach Gamblera powinien sobie poradzić.

Nagrody zostały ufundowane przez sklep STREFA 51, z Północnej Galerii Dworca Centralnego w Warszawie (bliższe informacje o usytuowaniu sklepu znajdziecie na płytce CD w kąciku MTG). Nagrodą główną jest (UWAGA, UWAGA!) pudło (czyli 36) boosterów z edycji Exodus!

Dodatkowo przewidujemy dwie nagrody pocieszenia - po dwie książki (ich akcja toczy się w tym samym świecie, w jakim rozgrywa się karcianka) plus roczna prenumerata Gamblera CD.



POZIOMO:

1. Część nazwy stworka 2/3 o koszcie rzucenia 1U.
4. Najpopularniejszy jest czarny.
7. Baba, która przewraca ściany.
8. ... Mob.
9. Jedna z kart przeciwko czerwonemu kolorowi.
10. Goblin ... Patrol.
11. Ujście rzeki na jednym z lądów.
14. Typ stworów, smoczek.
17. Anioł lub palladyn.
20. Np. Yavimaya Ants.
23. Można na nim grać w MTG latem, na plaży.
24. Wall of ....
25. ... Prison.
26. Mądry stworek.
27. ... of Chaos.
28. Niebieski czarnoksiężnik, legenda.

PIONOWO:

1. Rodzaj Feniksa.
2. Np. Seraph.
3. Legenda z zielonym efektem podobnym do Crusade.
4. Stworek ze zdolnością zamiany w enchantment.
5. Jeden z podwójnych lądów.
6. Healing ...
12. ... for an ...
13. Drugi człon imienia czerwonej legendy z flankingiem.
15. Dokończ nazwę karty: Har...
16. Rasa stworków przenoszących damage.
17. Rodzaj szczurów.
18. Jeden ze smoków.
19. Część nazwy stworka 8/4.
20. Drugi człon imienia nadzorcy smoków.
21. Drugi człon imienia białej legendy 2/5.
22. Legendarna kocica.

Rozwiązania przyjmujemy tylko na oryginalnych kuponach, naklejonych na kartki pocztowe. Wystarczy podać, ile razy w diagramie krzyżówki występują poszczególne litery: S, T, R, E, F, A. Liczby trzeba wpisać w kwadraciki na kuponie pod odpowiednimi literami. Losowanie nagród odbędzie się 31 sierpnia.

Kupon zawiera też trzy dodatkowe, pozakonkursowe pytania. Wasze odpowiedzi pomogą mi w redagowaniu kącika MTG na CD.

Życzę wszystkim szczęścia w losowaniu. Długopisy, ołówki, cienkopisy (co tam kto ma) w dłoń!

ViZ

KONKURS G-POLICE - ROZWIĄZANIE

Konkurs G-Police cieszył się niezwykłym powodzeniem wśród naszych Czytelników. Czas na rozstrzygnięcie. Oto odpowiedzi na arcytrudne pytania konkursowe (dzieło naszego niezastąpionego ZooltaRa):

1. Co oznacza skrót G-Police?

   Government Police - Policja Rządowa.

2. Czy w G-Police można używać innych pojazdów niż Havoc?

   Tak.

3. Jak nazywa się pierwszy skrzydłowy, z którym latasz?

   Tachikawa.

4. Jak brzmią nazwy dwóch korporacji, wokół których toczy się intryga w G-Police?

   Krakov i Nanosoft.

5. Akcja jakiej gry Psygnosis rozgrywa się w tym samym roku co G-Police?

   wipEout 2097.

A oto lista zwycięzców:

I miejsce (unikalny zegarek G-Shock G-Police, koszulka Overboard!, gra Monster Trucks, płyta „Przyszłość jest teraz") - **Marcin Cimała, Dzięgielów**.

II miejsce (koszulka Diesel G-Police, koszulka Overboard!, gra Monster Trucks, płyta „PJT") - **Marek Sznura, Błotnica Strzelecka**.

III miejsce (koszulka Overboard!, Monster Trucks, płyta „PTJ") - **Maciej Stwora, Pszczyna**.

IV miejsce (gra Monster Trucks, płyta „PTJ") - **Radosław Kowalski, Warszawa**.

Miejsca od V do VIII (gry Adidas Power Soccer i płyty „PJT") - **Rafał Pazdan, Łódź; Grzegorz Góralczyk, Wrocław; Tomasz Janikowski, Gdańsk; Jędrzej Przemysławski, Żyrardów**.

Miejsca IX i X (płyty „PJT") - **Jacek Grula, Katowice; Krzysztof Maciejkowski, Opole**.

Alex

S	T	R	E	F	A

Co chciałbyś ujrzeć w przyszłości w kąciku MTG? .....

.....

.....

.....

Oceń przydatność kącika MTG (od 1 do 5) .....

Czy kupowałeś do tej pory Gamblera CD? .....

Imię i nazwisko .....

.....

Ulica .....

.....

Miejscowość .....

.....

Telefon (+kierunkowy) .....

e-mail .....

W tym numerze najwięcej miejsca poświęcamy dwóm sprawom: ocenie Gambleriady i listowi od dystrybutora rozżalonego recenzją gry StarCraft. Ponieważ ostatni temat pojawił się nieoczekiwanie i wymagał natychmiastowej reakcji, zapowiadane listy na temat firmy Microsoft opublikujemy za miesiąc.

Dystrybutor vs. recenzent

Drogi Aleksy,

piszę do Ciebie jako szefa Gamblera, który odpowiada za jakość publikowanych recenzji. Nie zamierzam zarzucać Wam, że daliście za niską ocenę czy za mało miejsca poświęciliście grze StarCraft. To Wasza wewnętrzna sprawa (i Waszego obiektywizmu). Jednak tak jak Wy wymagacie od nas, dystrybutorów, profesjonalizmu, tak i ja wymagam od Was rzetelnej prasowej roboty.

Niestety, recenzja StarCrafta z ostatniego numeru [6/98 – red.] jest przykładem absolutnej fuszerki. Pokazuje, jak Jackowi [Piekarze, recenzentowi – red.] udało się znaleźć błędy i niedoróbki StarCrafta na 3/4 artykułu i jednocześnie podsumować grę jako najlepiej dopracowany RTS (sic!), wysoko oceniając i wyróżniając. Powiem szczerze, jest to jedna z najsłabszych recenzji, jakie czytałem. Rozdźwięk między oceną i treścią artykułu jest ogromny, nawet najbystrzejszy czytelnik nie zorientuje się, czy gra jest OK, czy nie.

Wszechobecne negatywne nastawienie Jacka do SC rozpoczyna się od pierwszego zdania tekstu. Potem, oprócz źle dobranej nazwy, mamy: rozczarowanie graczy (proponuję przejrzeć ankiety posiadaczy StarCrafta: ocen pozytywnych jest ponad 10-krotnie więcej), brak nowych rozwiązań, żenujące błędy, nie dopracowany interfejs, dziwną logikę świata itd.

Dla mnie żenujące jest, że takie recenzje pojawiają się w Waszym piśmie. Nie uważam SC za grę doskonałą, lecz czepianie się takich detali, jak np. naprowadzanie bomby atomowej przez Ducha czy innych szczegółów, to już przesada. Gdybyście szukali takich drobnych błędów (prawdziwych czy urojonych – np. nieczytelność interfejsu obsługi!!!) w każdej grze, to recenzje z niczego innego by się nie składały! W tym momencie to ja przepraszam, nie wiem, jak dalej oceniać Jacka, bo jego recenzja jest tak kiepska, że mógłbym pisać o tym godzinami. Spróbuję krótko. W recenzji powinny być wymienione za i przeciw, a nie 3/4 tekstu jest na „nie", a na koniec „tak w ogóle, to gra jest super". Według mnie, skoro gra ma wyróżnienie, wysoką ocenę i według autora jest najlepiej dopracowanym RTS-em, to powinno być to w recenzji uzasadnione. Oczywiście należy też możliwie obiektywnie wspomnieć o błędach. Wspomnieć, a nie oddawać im dominujący głos.

StarCraft, jak wszystko na tym świecie, nie jest doskonały, ale trzeba sobie zdać sprawę, na ile ta naprawdę niewielka niedoskonałość wpływa na samą zabawę! Zdarza się oczywiście, że jednostka zablokuje się pomiędzy budynkami, ale jak się o tym pisze, to należy dodać, że zdarza się to raz na kilkadziesiąt godzin (sam gram w SC bardzo dużo, a zdarzyło mi się to dosłownie 4–5 razy!) i, tak jak większość wskazanych „błędów", nie ma wpływu na świetną zabawę, jaką zapewnia StarCraft.

Mam też jedno subiektywne spostrzeżenie. Wydaje mi się, że totalna krytyka gry została przeprowadzona w celu poparcia końcowej tezy Jacka, że grze zaszkodziła głośna kampania reklamowa. Nie rozumiem tylko, dlaczego kampania reklamowa ma w jakimkolwiek stopniu wpływać na treść recenzji, która powinna dotyczyć zawartości gry! W tym przypadku reklamy mogły jedynie pomóc graczom, bo o tak elementarnych rzeczach jak rozbudowany edytor kampanii czy gra ośmiu osób na jednej kopii gry w recenzji nie ma ani słowa! Nie ma też ani słowa o wielu ciekawych rzeczach, o których można by bardzo dużo napisać, ale cóż, Jacek pisze recenzję o błędach, a nie o grze.

Grywam w StarCrafta tak jak w wiele innych RTS-ów i wiem, że Jacek w swojej recenzji zupełnie niesłusznie patrzy na tę grę bardzo zniechęcająco i sceptycznie. Czytelnicy, którzy lepiej poznają StarCrafta, też się o tym przekonają (pod warunkiem, że po przeczytaniu recenzji zdecydują się go kupić). Liczę, że wielbiciele tej wspaniałej gry staną w jej obronie.

Mam również nadzieję, że otwarcie przyznacie się do tej małej niesprawiedliwości i niekonsekwencji.

Z poważaniem

Michał Kiciński,
dyrektor firmy CD Projekt

Za stary na Gambleriadę

Właściwie to nie wiem, czy pretensje powinienem mieć do Was, czy do siebie, za to, że mam już 20 lat, a nie 12. Przyjechałem na Gambleriadę specjalnie z Białegostoku i wyszedłem po 25 minutach. (...) Nieprawdopodobny upał był po prostu nie do zniesienia. Minutę po wejściu dosłownie uciekało się potem. Czy ktokolwiek jest w stanie wytłumaczyć mi, dlaczego jedna z tak podstawowych rzeczy jak klimatyzacja była zaniedbana przez organizatorów? (...)

Zaletą targów są zwykle promocje, obniżki cen, konkursy i prezentacje. Z Gambleriadą było pół na pół. Na przykład, kupując StarCrafta dostawało się koszulkę i plakat, choć moim zdaniem 169 zł za tę grę to i tak stanowczo za dużo. Także redakcja Gamblera starała się zareklamować pismo, sprzedając 3 egzemplarze CD za cenę jednego, czy obniżając cenę prenumeraty o 40% (rewelacyjny pomysł). Obniżki cen gier były, ale dotyczyły głównie produktów „trąconych myszką", bądź takich, które nie goszczą na listach przebojów. Za hity trzeba było słono płacić.

Prezentacje – tu należą się brawa. Z bardziej znanych tytułów były na przykład Unreal czy Forsaken (można było pograć!), ponadto wszędzie stały konsole i komputery, na których testowało się nowe produkty. Jednak, aby w coś pograć, trzeba było mieć naście lat i być bezczelnym. Wszędzie kłębiły się tłumy rozemocjonowanych 14-latków, a komuś w wieku studenckim nie bardzo wypada przepychać się z nimi i kłócić o dostęp do sprzętu. Z konkursów widziałem jedynie Quake'a II i wypadł on raczej mizernie. (...)

Ktoś w moim wieku, kto nie miał zamiaru niczego kupować, a jedynie zobaczyć, co dzieje się na rynku, miał niewiele uciechy. Przejście się po stoiskach i obejrzenie interesujących prezentacji zajmowało od 20 do 30 minut. Słyszałem informację o konferencji prasowej firmy Mirage, ale była ona dostępna jedynie dla dziennikarzy i ludzi z branży. (...) Ach, była też gralnia, ale wejście do niej otaczał tłum 12-latków i spodziewany czas oczekiwania skutecznie mnie odstraszył. Nie wiem, czy ocena 3+ wystawiona przeze mnie Gambleriadzie (obniżka głównie przez klimatyzację) jest uczciwa, bo krótko tam gościłem. Mam nadzieję, że młodsi bawili się lepiej.

wiśnia (wisnia@infeco.pb.bialystok.pl)

Ciekaw jestem, ile komputerów i konsol należałoby postawić, aby wszystkich zadowolić? Podejrzewam, że musiałby wypadać jeden komputer (konsola) na jednego zwiedzającego. A może i to by nie wystarczyło? Generalnie jednak zgadzam się, że dla dojrzalszej osoby walka o dostęp do komputera może być stresująca. Jeśli chodzi o konferencje prasowe, to ponieważ odbywały się w niewielkiej sali, uczynienie ich ogólnie dostępnymi nie byłoby możliwe. Co do klimatyzacji – upał dokuczył wszystkim. Pocieszać się można tylko tym, że na targach E³ w Atlancie klimatyzacji też nie było...

Wirusów brak

Jako wielki miłośnik komputerów chciałbym podkreślić, że na krążkach Gamblera nigdy nie zdarzył się wirus, co jest bardzo ważne, bo na CD innych gazet aż się od nich roi.

CombaYn

Mamy po prostu najlepszy program antywirusowy, który nazywa się ViZ. I ciągle go usprawniamy.

Drogi Michale,

Nie od dziś wiem, że nasze recenzje wzbudzają niekiedy żal dystrybutorów gier. Wy, jak wszyscy dobrzy sprzedawcy, przekonani jesteście, że oferujecie klientom świetne produkty, my zaś częściej występujemy przeciw temu przekonaniu, niż Was w nim utwierdzamy. Nic na to nie poradzimy, tak już ten świat wygląda i takie są nasze role. Jednak do tej pory nie zdarzyło się, abym otrzymał oficjalny list protestacyjny, choć można się było domyślać, że kiedyś to nastąpi.

Przyznam jednak, że nie spodziewałem się, iż ten protest będzie dotyczył gry, która dostaje ocenę 89%, wyróżnienie, a także bije rekord poświęconego jej miejsca (w „nowożytnych" dziejach Gamblera): 9 kolorowych stron (recenzja i dwa opisy w numerach od 6/98 do 8/98), plus tabele w TeTe, plus Twój list, plus zapewne wiele listów w klubie EKG... Że o przygotowanym wspólnie przez naszą redakcję i Waszą firmę turnieju na Gambleriadzie nie wspomnę.

Z góry zaznaczę, że nie będę się odnosił do zaprezentowanej przez Jacka, a negowanej przez Ciebie, merytorycznej oceny SC, za mało bowiem znam tę grę. Ty się wypowiedziałeś, recenzję Jacka można znaleźć w numerze 6/98, a dla wygody tych, którzy owego numeru nie mają, umieściłem ją jako plik STARCRAFT.TXT na naszym CD-b w katalogu |ROZNOSCI|. Każdy Czytelnik może się więc zapoznać z argumentami obu stron, a także wersją demo, która znajduje się na naszym CD-a i zająć stanowisko w tej sprawie. Zaznaczam jednak, że o ile wiem StarCraft ma rzeczywiście wszystkie przedstawione przez Jacka wady, możemy się więc tylko spierać, czy przypisano im odpowiednią wagę, czy nie.

Wbrew temu, co piszesz, recenzja nie jest bynajmniej w 3/4 krytyczna, choć rzeczywiście, krytyka zajmuje w niej sporo miejsca. Myślę jednak, że Twoja pretensja dotyczy w gruncie rzeczy czegoś innego – tego, że Jacek potrafi boleśnie wytknąć wady gier, natomiast nie potrafi ich ładnie pochwalić. Patrząc na sprawę z Twojego punktu widzenia: Jacek potrafi świetnie zniechęcić potencjalnego klienta do zakupu gry, ale nie umie go do tego zakupu zachęcić. Zapoznaj się z recenzją Might and Magic VI w tym numerze. Jest to pierwsza gra, której Jacek (po „denominacji") przyznał ocenę powyżej 90%. A jednak ton jego recenzji można chwilami uznać za chłodny.

Taka jest cecha stylu Jacka. Niektórzy Czytelnicy mają o to do niego pretensje, ale większość właśnie za to go szanuje. Wiedzą, że jeśli pojawia się gra, na temat której wszędzie można przeczytać jedynie same pochwały, to właśnie Jacek obnaży jej wady. Czytelnicy wiedzą, że stoi na straży ich interesów i wywiązuje się ze swoich zadań nadzwyczaj czujnie, nie zawsze w sposób rozważny, ale za to zgodnie z własnym sumieniem i osądem. Znajdź mi innego dziennikarza na tym pięknym świecie, który by tak ostro skrytykował Final Fantasy VII. A ile głosów poparcia dostał (krytyki zresztą też)!

Chciałbym też zająć stanowisko w kwestii, czy kampania reklamowa powinna wpływać na ocenę produktu, czy nie. Otóż może wpływać, oczywiście, że tak! Wyobraźmy sobie sytuację, że w reklamie podawana jest nieprawda. Czyż nie jest obowiązkiem recenzenta przestrzec przed tym potencjalnych klientów? Natomiast nie zgadzam się z wyrażoną przez Jacka opinią, że StarCraftowi zaszkodziła głośna kampania reklamowa. Taka kampania nie szkodzi produktom, tylko tworzy ich wizerunek i poprawia sprzedaż. I nie ma w tym nic złego.

Na koniec podzielę się z Tobą osobistą refleksją. W naszej redakcji ścierają się dwa podejścia do gier komputerowych, najkrócej można je określić jako entuzjastyczne i krytyczne. Wyrazicielem tego pierwszego jest ZooltaR, drugiego – Jacek Piekara. Zdecydowanie stoję po stronie Zoola. Uważam, że gry powinny dostarczać radości, że trzeba się nimi cieszyć i entuzjazmować.

Zgryźliwe podejście Jacka niekiedy mnie irytuje. To jednak, nie waham się użyć tych słów, jego osobisty dramat (ja nie czułbym się dobrze, gdybym całe życie miał pisać o rzeczach tak niedoskonałych) i chyba nigdy nie dozna on zadowolenia i radości, jakie tak często są udziałem Tadeusza. Sam Jacek zresztą szczerze to wyznaje. Nie wiem, czy ta konstatacja Cię raduje, ale lepszego pocieszenia dla Ciebie nie mam.

Alex

Al Pirate

Od jakiegoś czasu przedstawiacie w listach problem piractwa. Bardzo rozśmieszyło mnie stwierdzenie użyte w odpowiedzi na list z numeru 4/98: „jak usłyszysz o pierwszych osobach, które trafiły do więzienia za kupowanie pirackich kopii". Czy autor tej odpowiedzi żyje na naszej planecie? Mnie się, niestety, wydaje inaczej. Żaden rozsądny prokurator nigdy nie skaże kogoś za posiadanie pirackiej kopii danej gry, bo sam by się ośmieszył. Absurdem jest twierdzenie, że prawo powstrzyma przed kupowaniem u piratów.

Porównajcie sami, wyrok 3–5 lat za morderstwo i 3 lata za piractwo? Przecież to śmieszne. Prokurator nawet nie będzie się zajmował takim przypadkiem, bo ma na głowie więcej innych, znacznie ważniejszych spraw (gwałty, morderstwa, wymuszenia itp.) i nie będzie zajmował się człowiekiem, który na giełdzie kupił piracką grę. Przecież każdy dobrze wie, że nowa ustawa weszła WYŁĄCZNIE dla uspokojenia opinii publicznej oraz dystrybutorów, by zapewnić im pozorny spokój.

W takich sprawach na pewno nie zapadną wyroki (a w naprawdę dużych będą w „zawiasach"); najwyżej nałożą niezbyt wysokie kary pieniężne. Przecież w tym siedzi wiele osób wysoko postawionych (nie wspominając o policji), które czerpią ogromne zyski. Nikt nie będzie zabijał kury znoszącej złote jajka. Ustawa ma przestraszyć tylko ludzi nie będących w temacie, a ci, którzy już siedzą w tym biznesie, śmieją się z tego, bo mają zapewniony spokój.

[Podpis był, ale zniknął – don Pedro]

Prawo jest opieszałe, ale to nie znaczy, że nie będzie stosowane. Przypuszczam, że jeszcze kilka lat (może nawet miesięcy) temu nikt by nie uwierzył, że za trzymanie koni w złych warunkach hodowca zostanie ukarany skonfiskowaniem kilkunastu zwierząt wartych kilkadziesiąt tysięcy zł, za skopanie na ulicy psa zawodowi żołnierze zostaną usunięci z wojska i trafią przed sąd, a za znęcanie się nad psem jego właściciel otrzyma karę pozbawienia wolności.

Pamiętam też, jak Al Capone, niekoronowany władca Chicago, śmiał się i drwił z wymiaru sprawiedliwości (pamiętam z filmów i książek, bo tak długo to jednak nie żyję). A wiecie jak skończył? Jako przeżarty chorobą weneryczną strzęp człowieka w Alcatraz. [Tutaj ze smutkiem należy polecić czytelnikom tekst „Prokurator rozgrzesza", który publikujemy w dziale „Rynek", na str. 16. Ja jednak podzielam zdanie don Pedra i wierzę, że prawo i sprawiedliwość zwyciężą – Alx.]

don Pedro z Krainy Darmowych Drinków

Antykonsol

Gdy zdechła „potęga z krainy węgla", czyli Amiga, można było powiedzieć, że Wasze pismo jest cool, rules itp. Ale pozostał jeden szkopuł, czyli konsole. Co w tak profesjonalnym magazynie robią artykuły o tych ruskich gramofonach z czytnikiem CD?

Yatzek z Krainy Posępnych Pentiumów

Kiedy ankiety wykazały, że większości naszych czytelników nie interesuje dział konsolowy, został on ograniczony do dwóch stron zwięzłych informacji. Warto wiedzieć, co się na tym rynku dzieje, choćby dlatego, że przecież powstają konwersje wielu gier na PC.

Dystrybutorzy gier z numeru 8/98

Albion
50-071 Wrocław
Pl. Wolności 7
tel. (071) 44 21 01, 44 20 13
Sam czytam – 79 zł

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 825 82 02
Destruction Derby 2 – 39,90 zł
StarCraft – 165 zł

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
Heavy Gear – 149 zł
Sensible Soccer '98 – 134 zł
Spec Ops – bd
The Reckoning – 99 zł
Unreal – 159 zł

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
Great Battles of Caesar – 145 zł
iPanzer '44 – 149 zł
Prawo Jazdy '98 – 69 zł

Microsoft Polska
00-844 Warszawa
ul. Grzybowska 80/82
tel. (022) 661 54 05
Monster Truck
Madness 2 – bd

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51,
616 15 55
Commandos:
Behind Enemy Lines – 165 zł
Joint Strike Fighter – 97 zł
Might & Magic VI – bd
World League Soccer – 160 zł

Optimus S.A.
33-300 Nowy Sącz
ul. Nawojowska 118
tel. (018) 43 77 97
Soldiers at War – bd

Seven Stars Multimedia s.c.
80-264 Gdańsk
ul. Grunwaldzka 135A
tel. (58) 341 20 12 w. 32
Wacki – 39 zł

TopWare
43-300 Bielsko-Biała
ul. Kamińskiego 19a
tel. (033) 12 30 01, 16 10 23
Shadows over Riva – 49,95 zł

USER
30-701 Kraków
ul. Przemysłowa 12
tel. (012) 656 50 53, 656 45 67
Target – 59 zł

Young Digital Poland
80-308 Gdańsk
ul. Polanki 124
tel. (058) 554 55 54, 552 66 23
Barbie:
Projektantka mody – 229 zł

bd – brak danych

Spis ogłoszeń

Albion ..... str. 42
Artem ..... str. 95
ArWal ..... str. 42
AVAX ..... str. 67
CD Projekt ..... str. 3
CD Projekt Plus ..... str. 13
Coda ..... str. 2
Gambleriada ..... str. 61
IPS Computer Group ..... str. 37
L.E.M. ..... str. 33, 39, 99
L.K. Avalon ..... str. 91
Maria – Przedsiębiorstwo Produkcyjno-Handlowe ..... str. 41
MATT ..... str. 93
Megaus ..... str. 98
Stawicki ..... str. 87, 100
Wirtualny Świat ..... str. 9

PRENUMERATA!

GAMBLER

to ciekawa lektura i mnóstwo fantastycznej zabawy

Sprawdź, ile oszczędzisz:

GAMBLER CD

12 wydań - **114 zł** zamiast 132 zł

GAMBLER

12 wydań - **44 zł** zamiast 51,60 zł

Dajemy Ci gwarancję:

- **Regularnej dostawy** każdego zamówionego i opłaconego numeru
- **Doręczenia czasopisma** pod wskazany adres
- **Pokrycia kosztów wysyłki**
- **Stabilności ceny** dokonanej przedpłaty
- **Ciekawej lektury** i fantastycznej zabawy

Szczegółowych informacji udziela
Sekcja Sprzedaży
ul. Stępińska 22/30
00-739 Warszawa
tel./fax 0-22/415121, 410374
e-mail: prenumerata@lupus.waw.pl

Pokwitowanie dla wpłacającego

Zł ..... GR .....

słownie .....

Wpłacający .....

Adres Wpłacającego .....

Odbiorca Prenumeraty .....

Adres Odbiorcy .....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.**
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku 10201097-318121-270-1-111

Pobrano opłatę

stempel

zł .....

podpis przyjmującego .....

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ..... GR .....

słownie .....

Wpłacający .....

Adres Wpłacającego .....

Odbiorca Prenumeraty .....

Adres Odbiorcy .....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.**
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku 10201097-318121-270-1-111

Pobrano opłatę

stempel

zł .....

podpis przyjmującego .....

Odcinek dla poczty / banku

Zł ..... GR .....

słownie .....

Wpłacający .....

Adres Wpłacającego .....

Odbiorca Prenumeraty .....

Adres Odbiorcy .....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.**
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku 10201097-318121-270-1-111

Pobrano opłatę

stempel

zł .....

podpis przyjmującego .....

Odcinek dla banku

Zł ..... GR .....

słownie .....

Wpłacający .....

Adres Wpłacającego .....

Odbiorca Prenumeraty .....

Adres Odbiorcy .....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.**
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku 10201097-318121-270-1-111

Pobrano opłatę

stempel

zł .....

podpis przyjmującego .....

OFERTA WYDAWNICTWA LUPUS

PCkurier - wysokonakładowy dwutygodnik informacyjny, największe prasowe źródło technicznych i ekonomicznych danych o polskim i światowym rynku komputerowym; opisuje aktualności, strategie i produkty komputerowe.

ENTERCD - ilustrowany miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom, prezentujący opisy sprzętu i oprogramowania oraz wyniki testów porównawczych; co miesiąc 2 krążki CD-ROM zawierające poszukiwane oprogramowanie shareware i ciekawe wersje demonstracyjne; dla prenumeratorów tematyczne wydania specjalne miesięcznika - gratis.

GAMBLER - wysokonakładowy, barwny miesięcznik dla pasjonatów gier komputerowych; obok recenzji gier PC CD-ROM w piśmie stałe miejsce mają działy: sprzętowy, publicystyka, nowości oraz temat numeru: obszerny, przekrojowy artykuł na dany temat; co miesiąc wydawana jest wersja z płytą CD zawierającą najnowsze, najmodniejsze wersje demonstracyjne gier, patche i update'y oraz programy użytkowe.

CADCAM FORUM - specjalistyczny miesięcznik prezentujący systemy wspomagające pracę inżynierów CAD/CAM/CAE oraz GIS. Nad merytoryczną stroną czasopisma czuwa Rada Programowa CADCAM FORUM złożona z profesorów - specjalistów w poszczególnych dyscyplinach technicznych.

TELECOMforum - miesięcznik, bardzo szeroko prezentujący tematykę telekomunikacji, jej aspektów technicznych, rozwiązań prawnych i ich wpływu na rozwój gospodarki. Przedstawia problemy związane z funkcjonującymi w Polsce sieciami telekomunikacyjnymi i działalnością istniejących operatorów, wprowadzaniem nowych technologii i rozwiązań systemowych, wzbogacaniem oferty usług telekomunikacyjnych, itp. Czytelnik znajdzie tu ciekawe informacje począwszy od tradycyjnego telefonu impulsowego do satelitarnej łączności komórkowej, od miedzianego kabla do cyfrowej łączności radiowej.

NETforum - miesięcznik prezentujący tematykę sieci komputerowych, dostarczający profesjonalnej informacji o charakterze merytorycznym, przeglądowym i promującym. Przedstawia nowy sprzęt sieciowy, opisuje technologie i protokoły sieciowe, zajmuje się nowoczesnymi metodami ochrony danych w sieciach LAN, WAN i MAN, prezentuje ogromne możliwości Internetu.

Wszystkim Czytelnikom życzymy ciekawej lektury.

Kupon ważny do 15 sierpnia 96r.	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl nabytkę i wpisz kwotę za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań	40 zł		
	26 wydań	74 zł		
ENTER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER	12 wydań	44 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	114 zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	60 zł		
NET FORUM	12 wydań	40 zł		
			suma	

proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 15 sierpnia 96r.	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl nabytkę i wpisz kwotę za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań	40 zł		
	26 wydań	74 zł		
ENTER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER	12 wydań	44 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	114 zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	60 zł		
NET FORUM	12 wydań	40 zł		
			suma	

proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 15 sierpnia 96r.	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl nabytkę i wpisz kwotę za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań	40 zł		
	26 wydań	74 zł		
ENTER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER	12 wydań	44 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	114 zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	60 zł		
NET FORUM	12 wydań	40 zł		
			suma	

proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 15 sierpnia 96r.	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl nabytkę i wpisz kwotę za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań	40 zł		
	26 wydań	74 zł		
ENTER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER	12 wydań	44 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	114 zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	60 zł		
NET FORUM	12 wydań	40 zł		
			suma	

proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

GAMBLERIADA

VII TARGI GIER KOMPUTEROWYCH

23-25.10.1998

WARSZAWA



Już za miesiąc dowiesz się więcej !

PATRON PRASOWY:
GAMBLER

ORGANIZATOR:
GREIT
tel. (022) 853-35-14

Uwierzyć Fantazjować Objawić



Czy przedstawiciele obcych cywilizacji odwiedzają Ziemię? A może te wiotkie, bezwłose stworki to nasi odlegli potomkowie podróżujący w czasie? A jeśli to tylko zjawiska naturalne? Spróbujmy odpowiedzieć przynajmniej na niektóre z tych pytań...

Słowo UFO brzmi tajemniczo. Od razu nasuwa się konkretne skojarzenie. W podtekście czai się myśl: no tak, znów te małe, szare ludziki w blaszanych latających spodkach. Tymczasem warto uświadomić sobie, że termin ten opisuje mnóstwo zjawisk, które można rozpatrywać w kategoriach naukowych.

Szkiełko i oko

Żeby było raz na zawsze jasne – fakt istnienia zjawiska UFO (ang. Unidentified Flying Objects) mało kto neguje a priori. Tysiące obserwacji naocznych świadków i albumy pełne zdjęć wykluczają możliwość globalnego spisku, doskonałego fałszerstwa, masową histerię i tym podobne hipotezy. To znaczy, wykluczają istnienie UFO jako rzeczywistości subiektywnej. UFO istnieje obiektywnie – a czy w ludzkich umysłach, czy jako rzeczywistość materialna, to pytanie, na które spróbujemy odpowiedzieć.

Przyjąć, że 100% wszystkich obserwacji stanowią pomyłki lub propagandowe wymysły światowych rządów, to jakby stwierdzić, że wszyscy uzdrowieni za pomocą niekonwencjonalnych metod leczenia to zgraja oszustów i psychopatów. Poważny naukowiec nigdy nie krzyknie, że UFO to kompletna bzdura, lecz spokojnie odpowie: „ten temat mnie nie interesuje, nie zajmuję się nim". Na temat UFO wypowiadało się wiele autorytetów, większość nie kryła sceptycyzmu co do materialnych aspektów istnienia fenomenu. Ale na przykład amerykańscy prezydenci, Jimmy Carter i Ronald Reagan publicznie twierdzili, że widzieli UFO.

Zatwardziali konserwatyści, przeklinający w duchu, gdy słyszą słowo UFO, są równie groźni, jak fanatycy bezkrytycznie głoszący istnienie „szaraków" i trzymetrowych dryblasów, którzy rzekomo lądowali w rosyjskim Woroneżu. Jedno jest pewne: do zjawiska UFO nie należy i wręcz nie wolno podchodzić z histerią.

Trzeba jeszcze raz wyjaśnić ważną rzecz. Pomiędzy UFO i latającymi spodkami w powszechnej opinii stawia się znak równości. Tymczasem przypomnijmy otwartość definicji tego zjawiska. Obejmuje ono wszystkie znajdujące się na niebie latające obiekty, których pochodzenia lub przyczyny powstania

nie jesteśmy w stanie ustalić. Na tym zakończymy teoretyczną część wywodu i przejdziemy do relacji z pola bitwy.

Narodziny legendy

Czas akcji: wieczór 2 lipca 1947 r. Miejsce akcji: okolice Roswell, stan Nowy Meksyk. Pytanie: co się tego dnia naprawdę wydarzyło?

Nad opustoszałymi polami trwała burza. Nowy Meksyk to niezbyt urodzajne tereny: dominują tu trawy i piaski. Niedaleko znajduje się Los Alamos, gdzie podczas II wojny światowej trwały prace nad projektem Manhattan. To w tamtych okolicach przeprowadzono pierwszy próbny wybuch jądrowy.

Pewien ranczer o nazwisku Brazel, mieszkający z rodziną w domu na uboczu, słyszał nocą w oddali eksplozję. Rano postanowił zbadać, co się stało. Na polu znalazł porozrzucane dziwne szczątki. Był to cienki materiał, elastyczny, lecz nie do rozerwania, zapisany hieroglifami. Szczątki wyglądały jak zrobione z drzewa balsy, miały podobny ciężar, ale nie były drewniane.

Dobroduszny Brazel udał się z wypakowanym po wieko pudełkiem szczątków do miejscowego szeryfa. Ten z kolei skontaktował się 7 lipca z dowództwem bazy lotniczej w Roswell. Tam już o wszystkim wiedziano. Ktoś zdążył nawet przekazać agencji Associated Press informację o znalezieniu tajemniczych szczątków. Ósmego lipca dotychczasowy dowódca Bazy Lotnictwa w Roswell udał się na obowiązkowy urlop, a jego obowiązki przejął podpułkownik Jennings (deus ex machina – zaginął kilka lat później w okolicach Trójkąta Bermudzkiego podczas lotu do Anglii!).

Gdy pole Brazela zostało przeczesane, większość szczątków odleciała w nieznanym kierunku na pokładzie B-29. Na miejsce akcji przybywali wojskowi o coraz wyższej randze. Na zaimprowizowanej minikonferencji gen. Ramsey przedstawił szczątki. Jego zdaniem należą one do testowanego w Roswell balonu meteorologicznego. Miejscowa gazeta Daily Record oznajmiła następnego dnia: „Generał Ramsey opróżnia roswellowski talerz!"

Roswell to tylko połowa tajemnicy sprzed 51 lat. Ostatnio coraz więcej pisze się o miejscowości Corona jako prawdziwym miejscu katastrofy. Według tych teorii, nad Roswell w latający spodek uderzył piorun, w wyniku czego odpadła część powłoki, ale samo zderzenie pojazdu z ziemią nastąpiło na ranczu w Coronie. Tam też, według niektórych ufologów, odnaleziono trzech martwych pasażerów UFO i jednego jeszcze żywego. Jak wyglądali? Wzrost w przedziale 110–140 cm. Głowa duża w stosunku do tułowia i kończyn. Wąskie jak szparka usta. Ręce z czterema palcami bez kciuka. Całkowity brak owłosienia. Brak zębów oraz organów rozrodczych. A na dodatek szary kolor skóry, lekko łuszczącej się i elastycznej.

Jak dotąd nie udało się uzyskać ŻADNEGO jednoznacznego dowodu potwierdzającego, że za fenomenem UFO stoją obce istoty.

Słynna „Sekcja z Roswell" to czarno-biały film nadany po raz pierwszy publicznie kilka lat temu przez stację RTL. Miał to być dokument nakręcony w dniach po katastrofie. Istota leżąca na stole jest w widoczny sposób ranna, dookoła niej krzątą się dwójka ubranych w białe skafandry chirurgów. To temat na osobną dyskusję – autentyczność materiału podważono, choćby przez porównanie go z innymi autopsjami (oczywiście ludzi) przeprowadzanymi przez wojsko w latach 40.



Co tak naprawdę pozostało po Roswell? Relacje świadków, którzy twierdzili, że na początku lipca 1947 r. widzieli nie zidentyfikowane obiekty latające, oraz archiwalne artykuły w Washington Post i innych dziennikach.

Oficjalnie przyjmuje się dziś, że w Roswell testowany był balon do badania prób jądrowych ZSRR. Stąd cała konspiracja i próba skierowania śledztwa w „kosmiczne" rejony, potem odwołana przez lotnicze dowództwo USA, które zdecydowało się ujawnić pół prawdy: balon istotnie był, tyle że meteorologiczny. Co się uważa nieoficjalnie, nie trzeba mówić, bo wiadomo. Bez wątpienia jest to jedno z dziwniejszych wydarzeń XX wieku. Gdy ktoś w ubiegłym roku zapytał Billa Clintona (podczas jego publicznego wystąpienia) o Roswell, ten z uśmiechem odpowiedział, że nic nie wie o posiadanych przez rząd USA pojazdach UFO. Podobnie wypowiadają się zawsze głowy innych państw. Nie przeszkodziło to jednak dwóm największym światowym mocarstwom w podpisaniu na początku lat 90., podczas szczytu na Malcie, tajnego układu o współdziałaniu na wypadek kosmicznej inwazji.

„To ogromne, niezwykłe... Mówię wam, tu na zewnątrz są jeszcze inne pojazdy kosmiczne... Stoją rzędem po drugiej stronie krawędzi krateru... Są na Księżycu i obserwują nas..."

Przypadek Roswell znają wszyscy interesujący się UFO. Tydzień wcześniej miało jednak miejsce inne wydarzenie. Dokładnie 24 czerwca 1947 r. biznesmen Kenneth Arnold, lecąc prywatnym samolotem nad stanem Washington, dostrzegł dziewięć lśniących dysków. Jednakże była to tylko relacja naocznego świadka. Roswell stanowiło pierwszą domniemaną katastrofę UFO.



Człowiekiem, który przyczynił się do podsycenia ogólnoświatowego zainteresowania UFO, w stopniu niemal równym co balon z Roswell, był George Adamski. Najpierw zatrwożył świat swoją książką „Flying Saucers have landed" („Latające spodki wylądowały"), potem nakręcił film uznawany za pierwszą rejestrację na taśmie poruszającego się nad ziemią UFO. Adamski twierdził, że został uprowadzony przez obce istoty. Dopiero ponad dwadzieścia lat później udało się kolejnemu człowiekowi wzbudzić publiczne zainteresowanie swoimi opowieściami o UFO. To Bob Lazar.

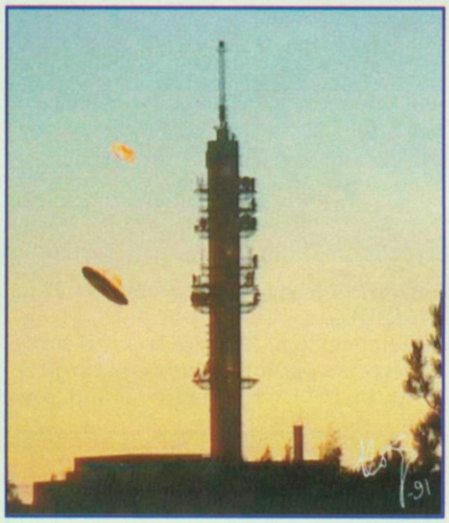


Rozkręcona histeria

Kolejne po Roswell słynne przypadki „katastrof UFO" można wyliczać długo: Kingman w Arizonie (1953), Ubatuba w

Brazylii (1957), Las Vegas (1962). Można mówić o nawrotach aktywności UFO, czyli następującym co kilka lat wzroście częstotliwości obserwacji. Analizując je, można dojść do spostrzeżenia, że istnieje pewna zbieżność pomiędzy nimi a wydarzeniami politycznymi. Daje to asumpt sceptykom do zaprezentowania teorii, że UFO stanowi wyłącznie propagandowy wymysł światowych rządów, mający na celu odwrócenie uwagi opinii publicznej od bieżących wydarzeń politycznych.

Wróćmy jednak na chwilę do wspomnianego przypadku z 1962 r. Wychodzący w stanie Newada dziennik Las Vegas Sun w wydaniu z 19 kwietnia pisał: „Jaskrawoczerwony wybuch rozświetlił niebo nad Las Vegas". Trochę wcześniej w stanie Utah z niewiadomych przyczyn została zakłócona praca elektrowni atomowych, potem pod Las Vegas rozległ



się huk. Podobny scenariusz miało wiele innych, domniemanych katastrof UFO.

W tym samym stanie co Las Vegas leży lotnicza baza Nellis. Na jej terenie znajduje się zakazana strefa. Nazywają ją różnie: Dreamland, Czarny Świat lub... Area 51. Pogłoski, że za drutem kolczastym, otaczającym najbardziej strzeżone fragmenty bazy, dzieją się niesłychane rzeczy, pojawiły się we wczesnych latach 50. Nad wyschniętym jeziorem znajduje się pas startowy, obok stoją baraki dziwnie dużych rozmiarów. Tyle tylko można dojrzeć ze szczytów wzgórz znajdujących się kilkadziesiąt kilometrów od Nellis. Nie byłoby w tym wszystkim nic dziwnego, gdyby nie wygłaszane nieoficjalnie skargi mieszkańców okolic Nellis, których spokój zakłócają przeraźliwe huki i serie tajemniczych błysków.

Zmowę milczenia przerwał wiosną 1989 r. Bob Lazar. Oświadczył, że w Area 51, a dokładniej w hangarach terenu S-4, gdzie przeprowadza się próbne loty, znajduje się 9 statków powietrznych pozaziemskiego pochodzenia. Miał je widzieć kilka miesięcy wcześniej, jak twierdził, gdy na zlecenie dowództwa dokonywał pomiarów i analizy układu napędowego tych obiektów. Historia Lazara utraciła wiarygodność, gdy wyszedł na jaw fakt, że nie jest on fizykiem, za którego się podawał. Na dodatek Lazar powierzchownością nie przypominał XX-wiecznego Prometeusza: grube szkła, ogromne usta, ironiczny uśmieszek. Po raz kolejny świadectwa dotyczące UFO okazały się niedostatecznie wiarygodne.

Wszechświat został tak stworzony, aby mógł w nim powstać człowiek.

Jedna z bardziej zastanawiających tajemnic, wskazująca, że nie wszystko jest li tylko fantazją, to tzw. sprawa Majestic 12. Rząd USA zaprzecza, jakoby kiedykolwiek istniała taka organizacja,

Słowniczek trudniejszych terminów

Problemy związane ze zjawiskiem UFO przedstawiamy w postaci haseł. Są to słowa-klucze, które mogą stanowić temat osobnych, obszernych dyskusji. Serial X-Files zaanektował wiele z „UFO-pobocznej" sfery, a motyw Ludzi w Czerni posłużył nawet za kanwę filmu fabularnego („Men in Black").

Fatima

W tej portugalskiej miejscowości 13 października 1913 r. miał miejsce najlepiej udokumentowany cud naszych czasów. Siedemdziesiąt tysięcy ludzi było wówczas świadkami ostatniego widzenia z serii. Niektórzy badacze UFO wskazują, że występujące wtedy efekty: oślepiający błysk, świdrujący dźwięk i słodki zapach przenikający powietrze, wiernie odpowiadają wielu relacjom o UFO.

Kręgi w zbożu

Areną tej spektakularnej działalności jest przede wszystkim Wielka Brytania. Pod koniec lat 70. zaczęto tam odnajdywać wycięte w łanach zbóż geometryczne wzory. Większość miała kształt owalny. Efekty społeczne: najazd turystów i buszujących w zbożu badaczy.

Zjawisko można uznać za częściowo wyjaśnione, bo w latach 90. udało się schwytać kilka grup dowcipnisiów, którzy pod osłoną nocy tworzyli te, mające symulować ślady po lądowaniu statków kosmicznych, wzory. Udało się również nakryć in flagranti rolników, którzy wycinali na polach takowe wzory, chcąc rozsławić swoje okolice. Do dziś organizowane są publiczne zawody w wykonywaniu kręgów w zbożu.

Ludzie w Czerni

Przyjeżdżają w wielkiej czarnej gablocie o fałszywych numerach. Cechy charakterystyczne: ciemna cera, biała koszula, czarny garnitur i kapelusz, sztywny chód, legitymowanie się fałszywym (?) identyfikatorem CIA. Informacje o przybyciu Ludzi w Czerni do świadków, którzy wcześniej widzieli UFO, powtarzają się dość często. Wszyscy świadkowie podczas wizytowania są sami, zazwyczaj na wiejskim odludziu. Ludzie w Czerni ostrzegają ich, żeby nie mówili nikomu o spotkaniu UFO i w ogóle zapomnieli o tym zdarzeniu. Nie istnieje żaden ślad (odciski opon, zdjęcia, relacje więcej niż jednego świadka) potwierdzający istnienie Ludzi w Czerni.

Okaleczenia bydła

Zjawisko to zaczęło się szerzyć w latach 70. w USA. Rolnicy znajdowali na polach zmasakrowane bydło, omijane z daleka przez sępy i kojoty. Zmasakrowane? Oddajmy głos człowiekowi, który z ramienia rządu USA prowadził dochodzenie w tej sprawie: „Języki, uszy, ogony i genitalia wycięto dokładnie, jakby nożycami krawieckimi". To właśnie ta szczególna, niemal laboratoryjna dokładność nacięć wzbudziła grozę – sprawę opatrzono znakiem zapytania. Żaden drapieżca nie jest zdolny do takiego potraktowania swej ofiary.

Próbowano interpretować to zjawisko jako psychotroniczną emanację amerykańskiego zbiorowego pola snu. Oczywiście, na drugim biegunie stali zwolennicy teorii, że to obce cywilizacje prowadzą zaawansowane badania ziemskich gatunków. Zjawiska tego po dziś dzień nie wyjaśniono.

Syriusz i Dogoni

Syriusz to odległa o 9 lat świetlnych od Ziemi, najjaśniejsza na nocnym niebie gwiazda. Należy do gwiazdozbioru Wielkiego Psa. Od zawsze pobudzała ludzką wyobraźnię. Miała mistyczne znaczenie już dla Egipcjan, zajmuje także centralną pozycję w systemie wierzeń zamieszkałego w Mali plemienia Dogonów.

Wiążą się z tym dwie poważne tajemnice. Po pierwsze, plemię owo, gdy dotarli do niego europejscy antropolodzy w pierwszej połowie XX wieku, wiedziało o istnieniu niewidocznego gołym okiem Syriusza B. Po drugie, Dogoni wierzą, że „w dniu ryby" na Ziemi wylądował gość z Syriusza, Nommo – istota mająca wyzwolić Ziemian. Misja Nommo zakończyła się jego śmiercią, lecz zamordowany miał zmartwychwstać.

Inne starożytne kultury również z Syriuszem wiązały powstanie świata i przybycie obcych istot.

Ślady z przeszłości

Papież pseudonauki, Erich von Daniken, często podaje przykład opisu dziejów Enocha z Księgi Rodzaju: „I chodził z Bogiem, i nie było go widać, bo go wziął Bóg" (5, 18–24). Mowa jest tam także o Elohim, czyli „Lśniących", dwustu Strażnikach, którzy wylądowali na górze Hermon.

Innym przykładem, przytaczanym jako dowód, że już w starożytności istniały zakamuflowane przekazy dotyczące UFO, jest widzenie Ezechiela, interpretowane jako start pojazdu kosmicznego.

Do tego dochodzą rysunki naskalne i reliefy kultur Ameryki Prekolumbijskiej oraz Afryki, na których widać istoty do złudzenia przypominające astronautów.

Uprowadzenia

Na temat uprowadzeń (ang. abductions) pisze się grube książki, które nierzadko stają się bestsellerami. Dużo na ten temat mają do powiedzenia psychologowie, interpretujący to zjawisko w iście Freudowski sposób.

Uprowadzeni twierdzą, że zostali porwani na pokład statku obcych istot (w Polsce najsłynniejszym „uprowadzonym" jest Jan Wolski z Emilcina, było o nim głośno pod koniec lat 70.). W ich relacjach powtarzają się pewne motywy: istoty mają łyse czaszki, wąskie usta i czarne oczy; uprowadzeni zostają poddani badaniom lekarskim, a po powrocie doznają amnezji połączonej z załamaniem nerwowym. Powyższe szczegóły uzyskiwane są zazwyczaj za pomocą hipnozy. Liczba owych relacji i ich podobieństwo dają do myślenia.

Pewne eksperymenty socjologiczne, prowadzone m.in. przez polskiego ufologa Blanię-Bolnara, udowodniły jednak, że duża część relacji o uprowadzeniach powstaje na skutek autosugestii.

natomiast ufolodzy dysponują dokumentami (stenogramy spotkań, raporty), których wiarygodność jest jednak przedmiotem sporów. Oto ich wersja: 24 września, kilka miesięcy po zdarzeniu w Roswell, prezydent Harry Truman powołał do życia Operację Majestic 12. Miał to być rodzaj sztabu kryzysowego o nadzwyczajnych uprawnieniach, służący do obrony narodowej USA. W dwunastoosobowym składzie znaleźli się wysocy rangą wojskowi oraz naukowcy. W raporcie dla nowo wybranego prezydenta Eisenhowera pisali m.in.: „Prawie pewne jest, że statki te [z Roswell i innych miejsc] nie mogły pochodzić z żadnego kraju naszej Ziemi, rozważany był problem ich pochodzenia oraz sposób, w jaki przybyły. Za miejsce ich pochodzenia uważany był Mars, jednak niektórzy uczeni twierdzili, że mamy do czynienia z istotami pochodzącymi z innego układu słonecznego".



Amerykańscy prezydenci, Jimmy Carter i Ronald Reagan, publicznie twierdzili, że widzieli UFO.

Nie sposób nie przytoczyć tutaj jednej z największych legend w mitologii UFO. Jest 21 lipca 1969 roku. Neil Armstrong, jako pierwszy w historii człowiek, ma za moment postawić stopę na Księżycu. Pamięta doskonale, w którym momencie powinien wygłosić przygotowaną wcześniej maksymę o małym kroku dla człowieka i wielkim kroku dla ludzkości. Jednak wkrótce po lądowaniu Apolla 11 łączność z bazą zostaje zerwana, zaraz po tym, jak Armstrong z Aldrinem – jak się wydaje – dostrzegli coś dziwnego. Radioamatorzy, którzy rzekomo utrzymywali nasłuch rozmowy Apolla z Houston, mieli wówczas wyłapać pełne przerażenia słowa Armstronga: „To ogromne, niezwykłe... Mówię wam, tu na zewnątrz są jeszcze inne pojazdy kosmiczne... Stoją rzędem po drugiej stronie krawędzi krateru... Są na Księżycu i obserwują nas..." Zdanie: „They are watching us" stało się później leitmotivem wielu filmów science fiction. Oficjalne źródła oczywiście milczą na temat owej zerwanej transmisji. Cokolwiek by mówić, kilku astronautów w latach 60. przeżyło w kosmosie nawrócenie i po powrocie na Ziemię zaangażowało się w działalność religijną. Twierdzili, że czuje się tam obecność Boga.

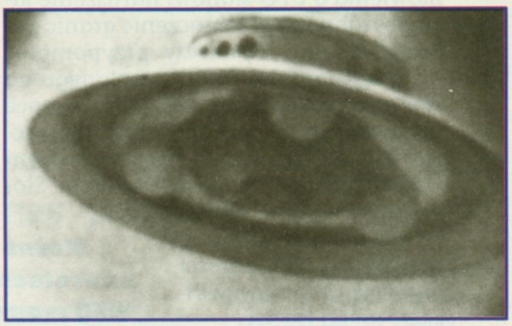
Naturalne wyjaśnienia

Zgodnie z definicją, UFO nie jest utożsamiane wyłącznie z latającymi spodkami. To tylko jedna z hipotez, mogących wytłumaczyć pochodzenie nie zidentyfikowanych obiektów latających. Jako najpoważniejszego kontrkandydata wymienia się piorun kulisty.

Natura pioruna kulistego nie jest do końca wyjaśniona. Istnieją relacje opisujące nagłe pojawienie się jasnej kuli o promieniu od kilkunastu do kilkudziesięciu centymetrów, która potrafi wykonywać podziwu godne ewolucje. Zdarzały się przypadki, że piorun kulisty wpadał do domu, przerażeni ludzie rzucali się na podłogę, a ognista kula po okrążeniu pokoi wylatywała spokojnie oknem. Przyczyn jego powstania próbuje się szukać w związkach z aktywnością sejsmiczną. Hipotez jest jednak tyle, ile ziaren piasku na plaży.

Skoro mowa o „geologicznych" próbach wyjaśnienia fenomenu UFO, wspomnijmy jeszcze o hipotezie, zgodnie z którą UFO to wyładowania energetyczne, powstałe w okolicach górskich. Ktoś inny naniósł na mapę świata miejsca występowania konstrukcji megalitycznych (np. Stonehenge, Carnac) i oznajmił, że w tych rejonach szczególnie często występują zjawiska UFO. Wśród pomysłów najdalej zapuszczających się w parapsychologię wyróżnia się teza o zbiorowej projekcji. UFO – jako twór zbiorowej autosugestii!

Warto zauważyć, że w istocie lwia część przypadków obserwacji UFO okazywała się pomyłkami lub oszustwami. W komputerowej epoce fotomontażu wszystko jest możliwe. Kiedyś jednak radzono sobie za pomocą mniej wyrafinowanych metod: odpowiednio sfotografowana lampa, sprytnie zablokowana przesłona w aparacie, powodująca powstanie czarnego owalu na fotografii. Polski ufolog Blania– Bolnar stwierdził, że pomyłki i pochopne świadectwa stanowią około 95% wszystkich obserwacji UFO.



W pełni oficjalne i sponsorowane przez rząd USA próby zbadania fenomenu UFO zakończyły się fiaskiem. Projekt Blue Book i tzw. Raport komisji Condona nie przedstawiły żadnych konkretów. Co prawda autorzy Raportu kategorycznie twierdzili, że za aktywnością UFO nie stoi obca inteligencja, jednak można im wytknąć wiele sprzeczności i niedomówień. Po raz kolejny nie zidentyfikowanym pojazdom latającym udało się zbiec ze stołu operacyjnego...



Nowa hipoteza

Jedną z najdziwniejszych, a jednocześnie najbardziej pobudzających wyobraźnię hipotez na temat natury UFO postawił niemiecki publicysta, Ernest Meckelburg, autor wydanych w Polsce książek

„Tunel w Czasie" i „Szok Czasu". Zdaniem Meckelburga, UFO to... pojazdy Ziemian z przyszłości, które cofają się w czasie.

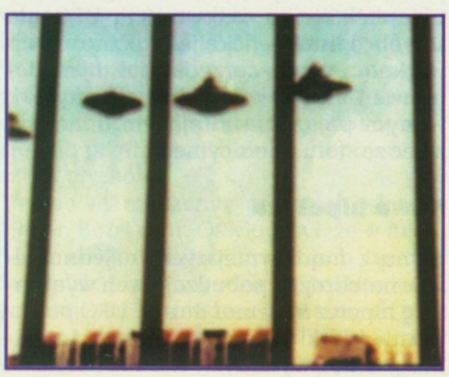
Jako jeden z kluczowych argumentów posłużył fakt dostrzeżenia przy niektórych obserwacjach UFO tzw. solid lights – jasnych pasów biegnących w dół. Gdy opracowywano teoretyczne modele wehikułów czasu, wykorzystujących silniki grawitacyjne (na papierze takowe istnieją!), takie efekty zostały przewidziane. Solid lights powstają przy łączeniu się fal grawitacyjnych w wiązki i podczas manipulowania nimi. Meckelburg przytacza jeszcze inne przesłanki: w wielu przypadkach obserwatorzy mieli wrażenie, że UFO jest jakby projekcją, przebywającą niejako w innym wymiarze. Niemiecki publicysta dużo więcej miejsca poświęca modelowi podróży czasoprzestrzennych niż tropieniu szarych istot. Dla niego UFO stanowi materiał doświadczalny dla teoretycznych rozważań.



Czy przylecą?

Powtórzmy jeszcze raz: do fenomenu UFO nie należy podchodzić z histerią. Wszystkim uważającym, że sam fakt mówienia o UFO stanowi naruszenie jakiegoś tabu lub przekroczenie granic dobrego smaku, wystarczy przypomnieć historię Giordana Bruna, spalonego na stosie za głoszenie prawd, w jego epoce uznawanych za herezje. Teraz, gdy wiemy już, że Ziemia nie leży w centrum wszechświata i że poza Układem Słonecznym są inne planety, trzeba przynajmniej przyjąć do wiadomości hipotezę, że inne cywilizacje mogą istnieć.

Jednak jak dotąd nie udało się uzyskać ŻADNEGO jednoznacznego dowodu potwierdzającego, że za fenomenem UFO stoją obce istoty. Kwestia UFO zostanie rozwiązana, a większość ufologów pójdzie na bezrobocie, gdy pewnego dnia z otwartego nieba w obecności kamer i tysięcy świadków... nie zajmujmy się jednak czczymi trawestacjami „Dnia Niepodległości".



Raelianie – sekta powstała w oparciu o „objawienie", jakiego doznał dziennikarz sportowy – nie bawią się w przewidywania, lecz przystąpili do budowania w Jerozolimie ambasady dla mających przybyć rychło z kosmosu osobników. Raelianie opierają się na wierze. W tej dziedzinie potrzebne są niestety dowody. Badać należy wszystkie tajemnicze przypadki i relacje. Problem w stworzeniu narzędzi, instrumentów, które umożliwią przeprowadzenie tego metodą naukową, a nie chałupniczą.

Można mówić o nawrotach aktywności UFO – następujących co kilka lat skokach częstotliwości obserwacji.

Tak zwana zasada antropiczna, jeden z filarów filozofii New Science i przykład przytaczany w kosmologicznych rozważaniach, w wersji słabej mówi: obecność człowieka we wszechświecie nie jest przypadkowa i człowiek jako obserwator kosmosu jest czynnikiem determinującym np. prawdopodobieństwo w fizyce. Zasada antropiczna powstała po analizie wielu elementarnych danych: m.in. stałej grawitacji, stałej Plancka. Cóż się bowiem okazało? Gdyby zmienić wartość którejś z podstawowych stałych kształtujących prawa wszechświata, jego rozwój poszedłby w zupełnie innym kierunku. Człowiek nie miałby wtedy szans zaistnieć na kosmicznej arenie. Ergo, wszechświat został tak stworzony, aby mógł w nim powstać człowiek.

Dlaczego o tym wspominamy? Dlatego, że zasada antropiczna postuluje ład we wszechświecie i celowość istnienia. A gdy staramy się poszukiwać gdzieś poza Ziemią kosmicznych braci, wątpimy w nie. Często mówi się, że tropienie UFO i wypatrywanie istot w odległych kosmicznych światach stanowi reakcję człowieka na upadek autorytetów i chaos panujący na Ziemi.

Możemy sobie wyobrażać kosmos, w którym jesteśmy samotni, lub kosmos, w



którym współistnieją różne cywilizacje. Być może nawiązały już kontakt z Ziemią, tylko my nie chcemy lub nie potrafimy przyjąć tego do wiadomości, a owych parlamentariuszy określamy mianem UFO. Prawda nie jest „gdzieś tam", lecz tutaj, na Ziemi. Pięknie pisał o tym astronom i publicysta Carl Sagan: „Poznawać obce światy, żeby chronić nasz własny".

Trzeba liczyć się z tym, że pewnego dnia możemy ICH spotkać. Lecz nie powinno to zachwiać naszej wiary w samych siebie.

Micz

AVAX SOFTWARE

HURTOWA SPRZEDAŻ PROGRAMÓW KOMPUTEROWYCH (PC CD-ROM I SONY PLAYSTATION)

Największa hurtownia, autoryzowany dystrybutor wszystkich polskich wydawców

AVAX SOFTWARE
UL. ANGORSKA 15 A
03 - 913 WARSZAWA
TEL./FAX (0-22) 672-70-28
TEL. (0-22) 617-14-78

Największy wybór gier i programów edukacyjnych
(około 500 tytułów PC CD-ROM i 150 SONY PLAYSTATION w ofercie -
- tylko pełne wersje programów w pudełkach z polskimi instrukcjami).

Uwaga! Bardzo korzystne warunki:
Do 10% rabatu od tzw. cen zbytu!

(0-22) 672-70-28 lub (0-22) 617-14-78
od poniedziałku do piątku w godzinach 9 -17

Zadzwoń do nas, a wyślemy Ci naszą pełną ofertę pocztą lub faksem!

Oferty detaliczne wysyłamy po otrzymaniu
zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem!

Zapraszamy do współpracy sklepy z całej Polski!

Szczególnie polecamy produkowane przez nas programy:

Najnowsza część cyklu o II Wojnie Światowej.
Dostępna w sklepach od września 1998
po **rewelacyjnej cenie detalicznej: 49,95zł z VAT.**



Łatwe w użyciu, przejrzyste i czytelne menu, z którego można bezpośrednio wybrać odpowiedni temat, życiorys, nagranie, czy film.

Fragmenty kronik filmowych i 30 oryginalnych nagrań dźwiękowych (45 minut przemówień, relacji, wystąpień, komunikatów i pieśni).



40 szczegółowo omówionych tematów i dokładne kalendarium wydarzeń. 25 map obrazujących przebieg linii frontu lub rozmieszczenie wojsk.





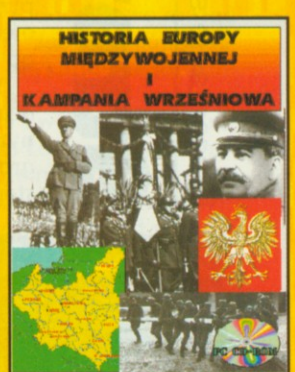
Ponadto w programie zamieszczonych zostało 400 archiwalnych zdjęć (w większości dotychczas nie publikowanych) oraz 7 godzin tekstu czytanego przez znakomitego lektora: Tomasza Knapika.



Program zawiera również katalog niemieckiej broni pancernej (prawie 100 kolorowych plansz z czołgami, wozami pancernymi i innymi pojazdami bojowymi).

W kolejnej części cyklu o II Wojnie przedstawimy uzbrojenie aliantów.

Do kupienia także poprzednie części, w cenie detalicznej:
39,95zł z VAT każda!

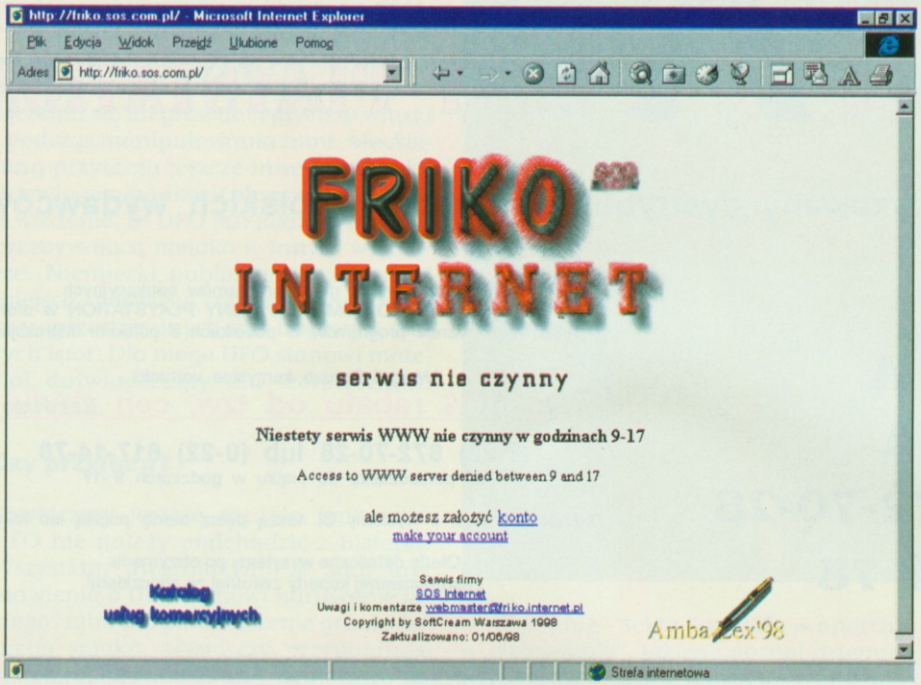




Kącik webmastera

Strony za darmo

Nie ustają Wasze pytania na temat możliwości zamieszczania bezpłatnie stron WWW w polskim Internecie. Oto zestawienie, które powinno wyjaśnić tę kwestię.



Bezpłatne konta internetowe, przeznaczone zarówno do odbierania i wysyłania poczty elektronicznej, jak i do umieszczania własnych stron WWW, oferuje w Polsce kilka firm. Zanim jednak wyślecie swoje stworzone z mozołem witryny, BARDZO UWAŻNIE przeczytajcie regulamin umieszczania stron. Zawsze warto przedtem upewnić się, czy przygotowane przez Was strony nie zostaną bez ostrzeżenia skasowane, ponieważ nie spełniają wymogów obowiązujących na danym serwerze. Dwa podstawowe warunki, stawiane przez większość firm hostujących (czyli utrzymujących na swoich serwerach) strony WWW, to umieszczenie na dole strony głównej stopki informującej o firmie oraz zakaz publikowania treści niezgodnych z polskim prawem, np. materiałów pornograficznych czy cracków, numerów seryjnych programów itp.

A teraz zestawienie ofert najpopularniejszych polskich firm umieszczających bezpłatnie strony WWW:

Prezentacje serwisów

Strefa

Jednym z liderów polskich serwisów o grach jest niewątpliwie Strefa (www.strefa.com). Serwis ten składa się z kilkunastu różnych działów („stref"), z których każdy poświęcony jest innej tematyce i prowadzony przez inną osobę. Przedstawię w skrócie ofertę Strefy – na szersze omawianie każdego działu po prostu nie ma miejsca.

Na pewno największą atrakcją dla zwiedzających są serwisy poświęcone konkretnym, szczególnie popularnym w Polsce grom. Gdy ostatnio zwiedzałem Strefę, dostępne były:



- **Strefa Quake'a** (quake.strefa.com) – jeden z podstawowych działów serwisu Strefa, zawierający wszystkie nowinki, pliki i dodatki do obu części gry. Ten serwis jest również siedzibą wielu polskich klanów Quake'a.
- **Strefa Diablo** (diablo.strefa.com) – informacje o Diablo i Hellfire oraz materiały dotyczące powstającej drugiej części gry.
- **Strefa HOM&M 2** (heroes.strefa.com) to trzeci z najstarszych działów Strefy, poświęcony oczywiście słynnej strategii Heroes of Might & Magic 2.
- **Strefa StarCrafta** (starcraft.strefa.com) to jeden z pierwszych polskich serwisów o SC – ciekawostki i pliki oraz informacje o polskich klanach StarCrafta, grających na Battle.net.



- **Fallout: Strefa 13** (fallout.strefa.com) – dość nietypowa zawartość, mianowicie zbiór tekstów o grze Fallout, które były zamieszczone w polskich czasopismach o grach. Poza tym, oczywiście, zbiór dodatków do Fallouta.
- **Strefa Duke Nukem 3D** (duke3d.strefa.com) zawiera informacje o tej, wciąż popularnej wśród niektórych, grze FPP.
- **Strefa Ultimy On-Line** (uo.strefa.com) to jedna z niewielu w Polsce stron poświęconych tej grze (prawdopodobnie dlatego, że UOL sprzedawana była u nas w ilościach szczątkowych i po paskarskich cenach.

Strefa zawiera oczywiście i inne działy, np. News (nowe informacje o grach), Tips & Tricks, Recenzje oraz rubrykę Hardware. Działają też instytucje pomocnicze, w postaci sklepu z wybranymi tytułami i serwera Kali, a także archiwum plików – Strefa Zrzutu (zrzut.strefa.com).

Spośród serwisów o grach, nie związanych z pismami komputerowymi, Strefa jest jednym z najmocniejszych w polskim Internecie.

YuYo (webmaster@gambler.com.pl)

Free Polbox

free.polbox.pl

Polbox oferuje strony WWW dostępne pod zdublowanym adresem: free.polbox.pl/n/nazwa_użytkownika oraz www.polbox.com/n/nazwa_użytkownika, gdzie „n" to pierwsza litera owej nazwy. Limit konta pocztowego wynosi 1 MB (jeżeli poczta zalega na serwerze powyżej 14 dni, jest z niego automatycznie kasowana), zaś strony WWW zająć mogą najwyżej 2 MB.

Krakowski Komercyjny Internet

www.kki.net.pl

Oferta KKI znacznie różni się od ofert pozostałych polskich providerów, nie ma tu bowiem podziału na wolne miejsce w skrzynce pocztowej i na serwerze WWW. Łącznie nasze materiały (e-maile i strony) nie mogą zająć więcej niż 3 MB. Nie do końca ujednolicono adresowanie stron: chociaż standardowo witryny użytkowników mają adres www.kki.net.pl/nazwa_użytkownika, czasem konieczne jest dodanie znaku tyldy (~) przed tą nazwą. O czym zresztą firma lojalnie uprzedza.

Friko-Onet

friko.onet.pl

Optimus Net również postanowił wkroczyć na pole bezpłatnych usług internetowych, oferując znakomite warunki – limit skrzynki pocztowej wynosi 2 MB, a strony WWW zajmować mogą dodatkowe 3 megabajty na serwerze. Adresowanie stron nie zostało jeszcze ujednolicone, bowiem do podstawowego serwera friko.onet.pl dodawane są następne. Działa już serwer friko5.onet.pl.

Friko-SOS

friko.sos.com.pl

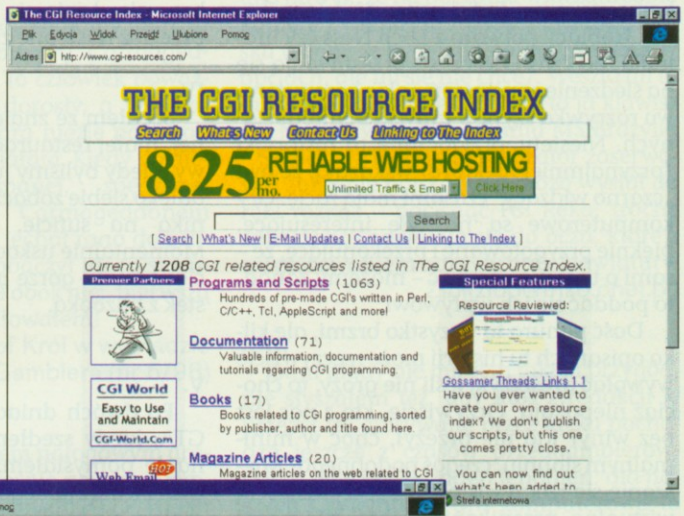
Korzystając z popularności serwisu Optimusa, firma SOS Internet również postanowiła zdobyć nowych klientów. Oferuje jednak zdecydowanie najgorsze warunki spośród przedstawionych tu serwisów, dlatego zdecydowanie odradzam Wam korzystanie z usług Friko-SOS. Serwer WWW nieczynny jest bowiem w godzinach... od 9 do 17, czyli przez 1/3 doby.

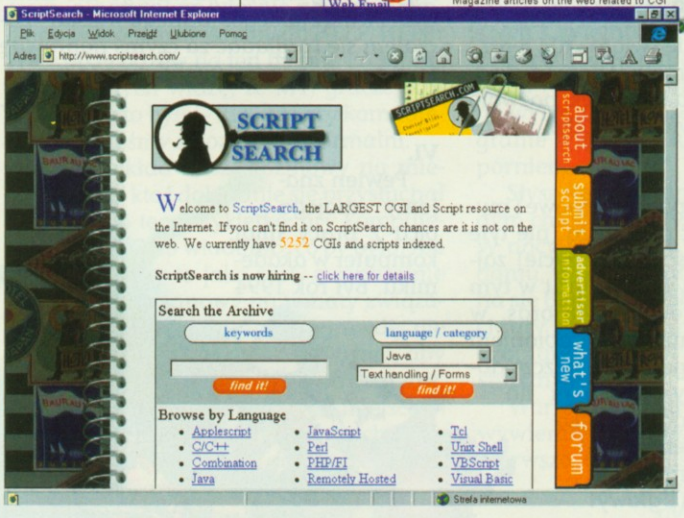
YuYo
(webmaster@gambler.com.pl)

CGI

Języki HTML, Java i JavaScript na dobrym poziomie opanowała już większość webmasterów. Natomiast CGI wciąż jeszcze dla wielu jest czymś zupełnie niezrozumiałym.

CGI, czyli **Common Gateway Interface**, to jeden ze sposobów na ominięcie ograniczeń języka HTML, a zarazem coś zupełnie innego niż Java czy JavaScript. O ile bowiem aplikacje i skrypty stworzone w tych dwóch ostatnich językach wykonywane są przez przeglądarkę WWW, zainstalowaną na komputerze użytkownika, to obróbka danych przekazywanych przez skrypty CGI należy do serwera WWW. Właśnie dlatego firmy, udostępniające za darmo miejsce na strony internetowe, nie godzą się, aby użytkownicy instalowali własne skrypty CGI, bowiem prowadziłoby to do znacznego spowolnienia działania serwera.





Możliwość wykorzystania skryptów CGI na bezpłatnych stronach jest więc ograniczona, ale istnieje! Wystarczy skorzystać z usług firm, które udostępniają własne serwery w celu przechowywania i obróbki skryptów CGI. Gdzie znaleźć takie firmy?

Aby odszukać potrzebne skrypty i obsługujące je firmy, wystarczy wejść na jedną z witryn: **www.cgi-resources.com** lub **www.cgiresources.com**

Adresy wyglądają niemal identycznie, ale są to dwa zupełnie różne serwisy. Pierwszy to katalog tematyczny, podobny w swojej konstrukcji do Yahoo!, tyle że zajmuje się skryptami CGI. W naszym przypadku odpowiednią kategorią będzie „Programs and Scripts/Remotely Hosted", czyli skrypty utrzymywane na serwerach firm.

Druga propozycja, **www.cgiresources.com**, znana również jako ScriptSearch, to bardziej wyszukiwarka niż katalog. I tutaj należy wybrać opcję „Remotely Hosted", ale dodatkowo można zażyczyć sobie odszukania skryptu wykonującego konkretne zadanie.

Pozostaje jeszcze kwestia użytkowników z wykupionymi komercyjnymi kontami, na których nie ma ograniczeń instalowania skryptów CGI. I w tym wypadku warto skierować się pod podane wyżej dwa adresy i rozpocząć poszukiwanie skryptów w interesujących nas kategoriach.

Dodatkowym źródłem ciekawych, bezpłatnych skryptów jest Matt's Script Archive: **www.worldwidemart.com/scripts/**



Nie-rzeczywistość

Jeżeli zbyt długo patrzysz w Otchłań,
Otchłań zaczyna patrzyć w Ciebie.

Fryderyk Nietzsche

Wiele osób biada, jak potężny wpływ na ludzi, zwłaszcza młodych, mają gry komputerowe. Żądni sensacji dziennikarze, tropiący potwora z Loch Ness czy ufoludki, od czasu do czasu przestawiają się na śledzenie spustoszeń, jakie komputerowa rozrywka czyni w umysłach młodocianych. Niestety, przytoczone tu historyjki (przynajmniej niektóre) wskazują, że owi „czarno widzący" czasami mają rację. Gry komputerowe są na tyle interesujące, pięknie przygotowane i przekonujące, że – sami o tym nie wiedząc – możemy zanadto poddać się ich wpływowi.

Dość ponuro to wszystko brzmi, ale kilka opisanych tu historii może rzeczywiście wywołać dreszczyk, jeśli nie grozy, to chociaż niepokoju. Oczywiście, kto z nas jest bez winy? Kto nie przeżył, choć w minimalnym stopniu, czegoś podobnego? Mieszanie się rzeczywistości z rzeczywistością wirtualną, przenikanie świata „tu i teraz" ze światem „tam, za rozświetlonym ekranem monitora"... Na początek pozwolę sobie opisać swoje dwie przygody.

I.

Miałem kiedyś kłopoty finansowe i myśli o tym, jak zarobić pieniądze (nie tyle nawet na przyjemności, co na życie) zajmowały całą moją uwagę. Akurat w tym czasie często grywałem w Warlords, w której gracz m.in. zajmuje się zarabianiem pieniędzy. I oto któregoś dnia, jeszcze dobrze nie rozbudzony, wpadłem na wspaniały pomysł: siądę na kilka godzin przed komputerem, zarobię trochę kasy, wymienię ją na złotówki i problem z głowy!

II.

Innym razem robiłem ze swoim komputerem magiczne rzeczy, które groziły dokumentnym rozwaleniem systemu. Wymyśliłem więc lekarstwo: „nagram" stan komputera, a jak coś nie wyjdzie, to po prostu skorzystam z opcji „load" i wszystko znowu będzie dobrze.

Teraz oddaję głos naszym Czytelnikom.

III.

Słyszałem o facecie, który bardzo dużo grał w różnego rodzaju gry samochodowe i był w tym całkiem niezły. Kiedyś wracał w nocy do domu i, jadąc za szybko, wpadł w poślizg. Wiadomo, jest taki moment w trakcie poślizgu, kiedy zdajemy sobie sprawę, że wszystko idzie źle, ale niewiele możemy już zrobić. Pierwsza myśl tego faceta: „dobra, nie dzieje się nic strasznego, mam przecież następne życia".

IV.

Szedłem ze znajomymi do sympatycznej, małej restauracji w centrum Warszawy. Kiedy byliśmy już w lokalu, nagle niedaleko siebie zobaczyłem otwór wywietrznika na suficie. Co mogłem zrobić? Momentalnie uskoczyłem w bok, bo przecież tam na górze mógł się czaić jakiś gostek z bazooką.

A.C.

V.

Po dwóch dniach grania non stop w GTA, kiedy szedłem ulicą (prawdziwą), nagle pomyślałem: „Dlaczego nie miałbym zwinąć jakiegoś ładnego wózka?" Zacząłem się rozglądać za czymś naprawdę fajnym.

Jarek J.

VI.

Pewien znajomy mojego ojca z pracy miał komputer w akademiku. Był rok 1994 i królował Doom (według mnie gra wszech czasów). Gość całą noc spędził nad Doomem, nie zmrużywszy nawet oka. Skończył nad ranem, zmęczony i z podkrążonymi oczami. Chwilę potem wyszedł na korytarz, długi i nieoświetlony. Nagle zobaczył na końcu sprzątaczkę i... wrzasnął, złapał się za głowę i uciekł. Sprzątaczka w brązowym ubraniu skojarzyła mu się z Impem!!! Mówił, że nigdy w życiu jeszcze tak się nie bał.

Julek



VII.

Kiedyś, wykonując rysunek na papierze, narysowałem złą kreskę. W tym momencie w mózgu „zapaliła się" komenda Ctrl-Z (cofnij ruch), a palce odruchowo zaczęły szukać odpowiednich klawiszy.

Jarek Miąskowiak

VIII.

Myślę, że moje doświadczenia nie są niczym nadzwyczajnym, ale... Grałem z pasją w Dooma, mając słuchawki na uszach i nie słyszałem, co się wokół mnie dzieje. Kiedy podszedł ojciec i dotknął mnie lekko w ramię, przestraszyłem się tak, jakby to był jeden z wirtualnych potworów. Aż podskoczyłem na krześle.

Wszystkie głośniejsze dźwięki dochodzące z prawdziwego świata powodowały, że obracałem swój wirtualny karabin w stronę, z której dochodziły. No i, oczywiście, moje sny coraz częściej związane były z Doomem.

Mateusz Nowicki

IX.

Pewien siedmioletni chłopiec po wielu godzinach gry w Mortal Kombat wyszedł na podwórko i zdzielił kijem w łeb kolegę z piaskownicy. Kolega przewrócił się, na jego czole pojawiła się krew. Winowajca wybuchnął płaczem, najwyraźniej nie spodziewał się, że uszkodzi biednego kumpla. W ogóle nie zdawał sobie sprawy, że takie uderzenie może naprawdę zaboleć czy spowodować rany.

X.

Kumpel miał dziewczynę, którą udało mu się zainteresować grami komputerowymi. Przede wszystkim fascynowała ją Cywilizacja. Potrafiła w nią grać całymi godzinami. Kiedyś, po dniu wypełnionym zabawą przy komputerze, bardzo zmęczona położyła się spać. Jej chłopak został jeszcze przed telewizorem. Co chwila zerkał na nią, bo spała bardzo niespokojnie. W końcu podszedł do łóżka i zapytał: „Kochanie, co się dzieje, czemu nie śpisz, co robisz?" A ona na to: „Nawadniam teren". Dobre, co?

Tomek Gołębiowski

XI.

Mój brat cioteczny, który grywa u mnie w Kwaka, a w domu ma PSX, szedł ze mną ulicą. Widząc rottweilera, mówi do mnie: „Gdzie jest shotgun"? Mały ma 10 lat...

XII.

U kumpla zobaczyłem serial komediowy w telewizji (Polsat – „Perl") z Malcolmem McDowellem w roli Pinchona i mówię: „O, Tolwyn!" Znajomi popatrzyli na mnie jak na głupiego.

XIII.

Wychodzę na dwór z domu, patrzę... „jak pięknie wyrenderowane niebieskie niebo" – myślę.

Stojąc na przejściu dla pieszych odskakuję, kiedy samochód zbliża się zbyt blisko krawężnika. Carmageddon rulez!

To było preludium, teraz zagrywka główna. Lubię łowić ryby, a w domu pogrywam w Trophy Bass. A więc jestem na rybach, spławik idzie pod wodę, a ja szukam przycisku odpowiadającego za zwijanie żyłki!!! Co znaczy przyzwyczajenie. Dziesięć miesięcy przed komputerem, a potem wyjazd na ryby i co, mam się nie pomylić?

Norbert

XIV.

Mam 18 lat, mieszkam w Tarnowskich Górach, często chodzę w Beskidy (jestem prezesem szkolnego koła PTTK i dodatkowo dorabiam w serwisie jednej z firm komputerowych).

W Quake'a II w sieci gram prawie co tydzień. Pewnego razu na trzydniowym rajdzie, schodząc z hali Miziowej przez polanę Górową, Malorkę i Piekło do Korbielowa, szukaliśmy darmowej baćówy (jest taka w dobrym stanie na Malorce). Gdy weszliśmy do jednej, na ramię zleciał mi jakiś robal. Cały w strachu zabiłem go, a kumpel krzyknął: „Ma fraga!"

XV.

Na warsztatach szkolnych przy ZSME w Tarnowskich Górach (chodzę do III klasy technikum) dwa koty (kot – uczeń pierwszej klasy) biły się na żarty fajlami (fajla – pilnik). Kiedy po kilkuminutowej walce jeden się przewrócił, drugi wbił mu (na niby) fajlę w brzuch i ryknął: „Brutality!"

Adam Jaskuła

XVI.

Chcę napisać o tym, jak na mnie wpłynęła gra Grand Theft Auto. Pożyczyłem ją od jednego kolesia kilka tygodni temu i była to pierwsza gra, przez którą zarwałem całą noc. Po tej nocy miałem dziwne myśli. Poranek. Idę do sklepu po mleko, przejeżdża policyjny Golf... w ostatniej chwili pohamowałem się – chciałem dobiec do samochodu, wyrzucić „gliny" ze środka i odjechać z piskiem opon.

Tydzień później byłem na pokazach sprzętu policyjnego. Od razu dorwałem shotguna. W pierwszej chwili chciałem wycelować w jakiegoś policjanta i rozwalić mu głowę na masce radiowozu. Na szczęście opanowałem się. Może dlatego, że nie było amunicji?!

LOOKASS

Gry komputerowe są na tyle interesujące, pięknie przygotowane i przekonujące, że – sami o tym nie wiedząc – możemy zanadto poddać się ich wpływowi.

XVII.

Mój znajomy bardzo polubił grę Carmageddon. To człowiek poważny i dorosły, a tymczasem gra nieźle na niego podziałała. Kiedy po nieprzespanej, spędzonej nad Carmageddonem nocy jechał rano do pracy, zobaczył idącą staruszkę. Kiedy przejeżdżał obok niej, pierwszą jego myślą było: spudłowałem!

Krzysztof Król w wywiadzie dla Gamblera (nr 5/98)

XVIII.

W zasadzie nie jestem nałogowym graczem, ale czytałem właśnie nowego Gamblera, w którym ktoś napisał: HELP, HELP! Więc piszę odzew na ten helpik. Po sobie i po znajomych widzę, że MY, gracze (cokolwiek by to było – RPG czy gry komputerowe), jesteśmy z pozoru nienormalni.

Na przykład nasze rozmowy na mieście. Gdyby ktoś dokładnie się przysłuchał i dołożył do tego etykietkę: gry komputerowe lub RPG, to wiadomo, co by było. Ale my traktujemy to jako żart, ewentualnie prowadzimy rozmowy na tematy związane z konkretną grą. Tak naprawdę nie odważyłbym się przecież kupić broni, aby zrobić mały wypad do banku po gotówkę, chociaż wiem, że w niektórych miejscach byłoby to banalnie proste. A w grach fabularnych wiele razy takie ataki przeprowadzałem. W każdym razie wierzę, że każdy zdaje sobie sprawę z tego, że świat gier jest umiejscowiony tylko w naszej wyobraźni.

Tomasz Jawulski (lv426@friko5.onet.pl)

Rzeczywistość przeplata się z rzeczywistością wirtualną, świat „tu i teraz" z „tam, za rozświetlonym ekranem monitora"...

XIX.

Pewnego pięknego wieczoru byłem razem z kumplem w pewnej pięknej knajpie w Legnicy (nazwy nie podam, to byłaby kryptoreklama). W pewnym momencie Waldka wezwał „zew natury". Wrócił z toalety z szerokim uśmiechem i oznajmił: „Znalazłem sikreta". Były to czasy DN3D, nieprzespanych nocy i wycieczek w kanały wentylacyjne.

Poszliśmy więc obejrzeć tego „sikreta". Ot, rozwalona kratka wentylacyjna, nic szczególnego. Jednak w suficie znaleźliśmy coś o wiele ciekawszego. Gdy odsunęliśmy uszkodzony panel, naszym oczom ukazała się plątanina rur i butelka z resztkami napoju wyskokowego (nazwy nie podam z przyczyn oczywistych). Najprawdopodobniej jakiś inny miłośnik Duke'a zostawił tam sobie „apteczkę" na później.

Maciej Norberciak

XX.

Przed World Cup we Francji grałem sporo w FIFA WC (i jeszcze gram). Mam taki nawyk, że na początku włączam sobie kamerę z większym zakresem widoku boiska (wiem, że to można na stałe zmienić w opcjach, ale mi się nie chce). Weszło mi to już w krew: początek meczu, to ja klawisz F8. Na pierwszym spotkaniu MŚ Brazylia – Szkocja w TV, kiedy realizator zaserwował zbliżenie boiska, mój mózg wysłał do ręki rozkaz – nacisnąć F8. Ręka, trochę zmieszana, odwołała się do oczu, które z rozczarowaniem odkryły brak klawiatury.

Zibi(zibo@friko.onet.pl)

XXI.

Sam nigdy nie miałem takich przygód, nie słyszałem też, aby ktoś z redakcji je przeżył (te opisywane przez Jacka pochodzą jeszcze z czasów przedgamblerowskich). Nie jest to żaden fenomen: dla naszych Czytelników gra komputerowa to po prostu wspaniała rozrywka, chwila relaksu i zapomnienia, dla nas – zadanie do wykonania. Poza tym poświęcamy na granie więcej czasu, więc jesteśmy uodpornieni...

Słyszałem natomiast historię o młodym chłopcu, który sporo grał w Dooma. W nocy budziły go koszmary, chodził po domu, wykrzykiwał słowa, z których można się było domyślić, że przebywa w świecie gry, i za nic nie mógł oprzytomnieć (rodzaj lunatyzmu). Podobno wyglądało to strasznie.

Warto zwrócić uwagę, jakie produkcje wywierały największy wpływ: Doom – pierwsza tak realistyczna gra (nie mogłem grać przy zgaszonym świetle i zasłoniętym oknie, za bardzo się bałem!); Mortal Kombat – pierwsza, która zasłynęła jako krwawa; Carmageddon i GTA – najbardziej brutalne gry ostatnich miesięcy. Nie „załapał się" Postal – chyba najsłabsza i najmniej popularna produkcja. Wnioski nasuwają się same...

Alex

Szczerze mówiąc, odzew Czytelników był dużo mniejszy, niż oczekiwałem. Może to „mieszanie się światów" nie jest wcale tak częste, jak przypuszczałem? Cóż... Wszystkich, którzy mieliby ochotę podzielić się z nami własnymi przeżyciami serdecznie do tego zapraszam (jeśli tylko ich historie różnią się od już opublikowanych).

Wszystkim, którzy do nas napisali, dziękuję.

Jacek Piekara

Opisy Absolutnie Odkrywcze

Witamy w kolejnym odcinku naszego kącika OAO, bezlitośnie obnażającego warsztat recenzenta gier komputerowych. W poprzedniej odsłonie (Gambler 7/98) zajęliśmy się kwestią obiektywności ocen. Tym razem z nie mniejszym profesjonalizmem podejdziemy do zagadnienia opisologii stosowanej, czyli tworzenia opisów w sposób nie pozostawiający żadnych pytań co do zawartości merytorycznej omawianego produktu. Brzmi to skomplikowanie, ale przypatrzmy się, jak nasz Ekspert rozbierze na czynniki pierwsze przykładową Grę Bardzo Strategiczną (GBS).

„GBS to gra strategiczna, której celem jest odniesienie zwycięstwa nad przeciwnikiem, czyli doprowadzenie do jego porażki. Cel ten realizujemy poprzez podejmowanie działań militarnych, tj. używanie wojsk różnych typów do pokonania wroga w szeregu bitew. Wojska, jakimi dysponujemy, dzielą się na kilka rodzajów, zależących od właściwości poszczególnych rodzajów wojsk, jakimi dysponujemy. I tak na przykład, piechota przemieszcza się przy wykorzystaniu kończyn dolnych (tzw. nóg), konnica zaś dla odmiany porusza się na grzbietach jakże sympatycznych ssaków parzystokopytnych – koni. Artyleria, jako jednostka specyficzna, nie podlega tak prostym klasyfikacjom, w tym wypadku polecamy literaturę uzupełniającą.

Taktyka podczas starcia jest kwestią dość złożoną. Możemy mianowicie albo atakować (wysyłać nasze wojska, żeby pobiły przeciwnika), albo bronić się (czekać, aż przeciwnik wyśle swoje wojska, żeby pobiły nasze). Jednak i to rozróżnienie nie jest w stu procentach pewne – kiedyś ktoś mądry powiedział: „najlepszą obroną jest atak", co w zestawieniu z powyższymi definicjami wydaje się całkiem bez sensu.

Jeśli zdecydowaliśmy się na wariant ataku, opłacalnym manewrem jest wysłanie swoich wojsk w kierunku pozycji wroga. W innym wypadku do ataku zwykle nie dochodzi. Gdy już uda się doprowadzić do ataku, warto obserwować sytuację na polu bitwy – to pewny sposób, by przekonać się, czy wygrywamy (przeciwnik zostaje pobity), czy przegrywamy (sytuacja odwrotna). Jeśli pokonamy przeciwnika wiele razy, istnieje szansa, że doprowadzimy do jego porażki. W ten sposób wypełnimy cel gry i staniemy się zwycięzcami, a nasz przeciwnik przegra. Et cetera, et cetera, et cetera..."

Takie posługiwanie się truizmem to technika bardzo wygodna. Pozwala zapełnić dowolną ilość miejsca bez „dryfowania", i wszystkim wydaje się, że jesteśmy bardzo obyci i konkretni, a także pełni współczucia dla młodych adeptów sztuki strategicznej. Korzystanie z techniki truizmu może doprowadzić do niewątpliwych sukcesów, takich jak na przykład: napisanie pracy magisterskiej z Minera, prowadzenie stałego kącika dla strategów w poczytnej gazecie czy objęcie funkcji rzecznika rządu (co, jak wiadomo, łączy się z karierą w TP SA). Czego i Wam, i sobie życzy

Ordynator (szef Oddziału w Szpitalu)

Nieuleczalny nałóg

Niedawno oglądałem w telewizyjnej „Panoramie" kolejny materiał o szkodliwości gier komputerowych. W zasadzie nic nowego – typowy obraz Sodomy i Gomory, bicie na trwogę i delikatna sugestia, by zakazać tego diabelskiego substytutu twardych narkotyków (a może jestem przewrażliwiony?). Różnił się jednak od typowych koszmarków tego typu. Mianowicie autorzy za główny cel ataku postawili sobie nie przemoc w grach komputerowych lecz uzależnienie, jakiemu podobno masowo ulegają gracze.

Być może słuch mnie zawiódł, bo aż trudno wierzyć, że w telewizji ktoś mógłby rozpowszechniać podobne głupoty, ale moim zdaniem padło tam stwierdzenie o **niemożności** (!!!) **wyleczenia się z tego zgubnego nałogu**. Jedyne, co można zrobić, to przeciwdziałać jego powstaniu – pocieszyli mnie autorzy materiału. Tak, Moi Drodzy, gry komputerowe to nałóg nieuleczalny. Od razu przyszło mi do głowy, że w obawie o zdrowie powinienem natychmiast przerzucić się na coś bezpieczniejszego. Coś, z czego można się wyleczyć. Alkoholizm, nikotynizm, lekomania, narkomania? – pomyślałem. Nazwijcie mnie głupcem, lecz postanowiłem zostać przy grach (jest to, oczywiście, świadectwo mojego całkowitego uzależnienia).

W programie tym wystąpił znany psycholog, który co prawda nie powiedział, czy opowiada się za światłą tezą o nieuleczalności nałogowego grania, ale za to poradził rodzicom, jak sprawdzać, czy ich pociecha nie wpada w szpony nałogu. Otóż należy co pewien czas oddawać na dwa, trzy dni komputer do naprawy i obserwować zachowanie dziecka. Jeśli staje się nerwowe, nie może sobie znaleźć zajęcia i nie chce np. pojeździć na rowerze, to ani chybi należy coś zrobić.

Cóż, pomysł całkiem dobry, problem tylko w tym, że na takie kłamstwo (och, przepraszam, powinno chyba być: „mijanie się z prawdą dla dobra Rodziny") nabiorą się tylko bardzo małe, względnie głupie dzieci. Chciałbym zobaczyć reakcję dwunastolatka, któremu rodzice – komputerowi ignoranci – oświadczają, że maszyna się zepsuła. Oczywiście, im lepiej mamusia czy tatuś znają się na komputerach, tym łgarstwo ma większe szanse powodzenia. Nie da się jednak ukryć, że jest to stąpanie po kruchym lodzie (zwłaszcza jeśli małolat ma konsolę!). Większości rodziców pozostaną historie o tajemniczych wirusach i krasnoludkach-sabotażystach, względnie autentyczne uszkodzenie komputera za pomocą śrubokrętu.

Jaką alternatywę ma małolat pozbawiony sprzętu, jeśli nie chce wyjść na dwór (a powody może mieć różne)? Niewielka część dzieci, zachęcona przykładem rodziców, może sięgnąć po książkę. Jednak zdecydowana większość, zachęcona przykładem rodziców, raczej sięgnie po pilota.

Otóż to – telewizja. Telewizor znajduje się w każdym prawie polskim domu, a przeciętny Polak spędza przed nim codziennie 4 godziny i 17 minut (w niedzielę 5 godzin i 34 minuty!). O tym, czy wpatrywanie się w plastikowo-szklane pudło, podłączone do anteny zamiast komputera, jest szkodliwe – z „Panoramy" się jednak nie dowiecie. Zgadnijcie, dlaczego? Podano, że nałogowy gracz na same gry (czyli Internet zapewne nie wliczany) potrafi miesięcznie wydać do tysiąca złotych. Nikt jednak słowem nie wspomni, ile z kieszeni telewidza wyciągają idiotyczne konkursy audio-tele i najczęściej równie głupie reklamy. Te pierwsze to oczywiście świadomy wybór – dzwoniąc wiemy, że dostaniemy wyższy rachunek – natomiast te drugie przede wszystkim zabierają nam czas, a czas to pieniądz.

Wspomniałem o świadomym wyborze. Większość ludzi włącza telewizor, by obejrzeć dziennik, teleturniej oraz film. Przeciętny widz (oczywiście taki, który nie ma kontaktu z książkami ani grami komputerowymi), rzadko wyłącza odbiornik, nawet jeśli żaden program mu nie odpowiada. Bo co będzie robił? Może zmieniać kanały co minutę, ale zawsze coś leci (zakładam, że zapomniał lub nie chciało mu się pójść do wypożyczalni wideo). Ot – siła nałogu. Może się wówczas zdarzyć, że nieodpowiednia osoba obejrzy coś, na co normalnie nawet by nie spojrzała, chodzi głównie o filmy w atrakcyjny sposób pokazujące przemoc. Natomiast gracz, wydając na grę od stu do dwustu złotych, raczej wie, w co pakuje pieniądze. Chyba każdy zgodzi się, że dużo, dużo łatwiej nadziać się nieświadomie na krwawy film w telewizji niż przypadkowo kupić taki program. Tym samym doszedłem do kolejnej informacji podanej w „Panoramie": 60% gier na rynku zawiera ele-

Hej, ho! I butelka rumu

Cóż począć ma w tych smutnych czasach duchowy spadkobierca Vasco da Gamy, wierny uczeń Marco Polo i kapitana Cooka, gdy duch niespokojny gna go na morze, by odkrywał nowe lądy i dopłynął – kto wie – i do końca świata?

Jeszcze do niedawna podróż taka leżała wyłącznie w sferze imaginacji, karmiąc rozpalony umysł człowieka (umęczonego w okresie dojrzewania) wizjami złotych samorodków, rajskich plaż i gorących ciał posłusznych niewolnic, które nigdy nie widziały białego człowieka i [dalszy ciąg tego seksistowskiego zdania godzi w prawa czytelników o odmiennym kolorze skóry i nie może zostać opublikowany – przyp. cenz.]. Do niedawna, gdyż wraz z pojawieniem się Internetu domorośli łowcy przygód mogą z powodzeniem ruszać pod pełnymi żaglami na spotkanie nieznanego, odwiedzać nowe lądy, na których dotychczas nie stanęła ludzka stopa i spotykać kobiety, które [słuchaj no, autor, jeżeli to się jeszcze raz powtórzy... – przyp. cenz.]. Podobnie było ze mną.

Nie pomnę już, jaki był cel mojej wyprawy – nie on wszak jest ważny. Pozostawmy kolorowe obrazki maluczkim. My, prawdziwi bohaterowie elektronicznych mórz, cieszymy się wirtualnym wiatrem, smagającym ogorzałe (od promieni monitora) twarze. Pozostawiamy za sobą strony uznające nas za stutysięcznego gościa i wkraczamy na obszary nieznane.

Prułem więc przed siebie, bohatersko rozparty w niezdrowym, pozbawionym kółeczek krześle (my, odkrywcy, musimy znosić wszelkie niewygody), gdy przed moimi zdumionymi oczyma ukazał się widok, którego istnienie od dawna podejrzewałem. Z początku nie mogłem uwierzyć. Pamiętałem, że Internet jest kulą, którą da się opłynąć dookoła. Kiedy jednak waga odkrycia przedarła się przez moje przyrdzewiałe synapsy, po policzkach spłynęły obfite łzy. Na ekranie bowiem bez żadnej wątpliwości widniał napis: „Dotarłeś do Końca Internetu. Naciśnij Back, aby się stąd wydostać".

Koniec Internetu! Ten, kto nigdy nie dał się porwać czarowi żeglugi, nie pływał po dalekich morzach, nie oglądał tamtejszych cudów, nie napotkał kobiet o skórze [autor! ostrzegam po raz ostatni! – przyp. cenz.], nie pojmie magii tych słów. Odkryłem miejsce ostatecznej granicy, za którą nie ma już nic. Gromkim okrzykiem rozkazałem wytoczyć na pokład beczkę rumu. Unurzałem w niej klawiaturę oraz wierną mysz, która od tylu godzin służyła mi wsparciem. Nalałem trochę do modemu, ba, nie żałując prysnąłem nawet na monitor. Wtedy w całej kamienicy wysiadły korki.

Od czasu odkrycia Końca Internetu nie jestem już tym samym człowiekiem. Sen z powiek spędza mi tylko jedno pragnienie – muszę dotrzeć jeszcze dalej. Muszę przedrzeć się przez zasłonę nieznanego i odkryć, co czai się za ostatecznym końcem. Dlatego proszę o wolne datki – chociaż udało mi się domyć zarówno klawiaturę, jak i modem (już nie lepią się od rumu), Ludwik – bynajmniej nie XIV – musiał im jednak zaszkodzić. Tylko z nową załogą będę mógł po raz kolejny wyruszyć na Dalekie Morza, by stawić czoło straszliwym niebezpieczeństwom podróży (jeśli nie wierzycie, że jest niebezpieczna, zapytajcie Ślepego Pita, co mu się przydarzyło w sto szesnastej godzinie rejsu po Internecie), dotrzeć raz jeszcze do końca, przebić się dalej i ujrzeć tamtejsze cuda, nieznane lądy oraz kobiety o bujnych, namiętnych [no dobra, autor, doigrałeś się, ucinam tekst – przyp. cenz.].

kapitan Igloo i Jego
(wyćwiczone we wklepywaniu adresów) Paluszki

[Kto uwierzy w bajania starego Wilka Infostradowego?! A jednak i Wy możecie dopłynąć do Końca Internetu. Tym, którzy nade wszystko cenią podróże według azymutu, podajemy namiary: www.opaldata.com/the_end/index.html – przyp. Ordynatora].

menty przemocy. Jeśli liczba ta o czymś może świadczyć, to wyłącznie o popycie na tego typu produkty. Przecież nie jest tak, że gracz kupuje dziesięć gier i w sześciu z nich ma rzeźnię. To nie telewizja! Programy wybiera się według indywidualnych gustów!

Jak widać, autorzy omawianego programu chociaż skoncentrowali się na nałogu, o przemocy nie zapomnieli. Ogromnie zastanowiła mnie owa liczba 60%. Kto i na jakiej podstawie ją wyliczył? Prowadzi to do fundamentalnego pytania – gdzie zaczyna się przemoc? W platformówkach najpopularniejszym sposobem usuwania (uśmiercania?) przeciwników przez bohatera gry jest skok na głowę. Wygląda to niewinnie, ale przecież uczy siłowego rozwiązywania konfliktów. Tak więc, czy to już przemoc, czy jeszcze nie? Jeśli nie, to co należy dodać do sceny „usunięcia", by była uznawana za brutalną – agonalny krzyk, dźwięk pękających kości, litry krwi wypływające z „przeszkadzajki"? Podstawi się jednak wesoły krzyk, a krew przemaluje na zielono (nie takie rzeczy widywałem)... Czy wtedy gra będzie odpowiednia dla dzieci, czy też nie ma znaczenia, jakiego koloru jest płyn wypływający z „zamordowanego" przeciwnika?

Jeśli dla ewentualnych cenzorów ów, typowy dla platformówek, symboliczny skok na głowę jest przemocą nawet bez dodatkowych efektów, należałoby zapytać o szachy. Mamy tam figury uosabiające ludzi lub oddziały wojskowe, zwalczające się w bezpardonowy sposób i to jak! Nie ma litości nawet dla własnych pionów, jeżeli to może pomóc w uzyskaniu zwycięstwa. Czy wobec tego należy szachy nazwać grą z elementami przemocy, a jej komputerową wersję zaliczyć do owych 60%?

Weźmy taką Cywilizację; w grze tej bezwzględnie morduje się nie tylko bogu ducha winnych osadników konkurencji, ale i całe narody (ludobójstwo!). Czy to naprawdę jest mniej brutalne od Mortal Kombat, ponieważ nie pokazuje przy tym rzeźni? Gdyby urozmaicić Cywilizację autentycznymi, digitalizowanymi filmami prosto z „Wiadomości" czy „Panoramy", otrzymalibyśmy produkt dużo bardziej drastyczny, bo odwołujący się do rzeczywistości. Kogo zaś winić za rzeczywistość – chyba nie programistów?

Na koniec chciałbym zwrócić Waszą uwagę na zdanie-formułkę, również z tego programu, charakterystyczne dla wszelkich, nie tylko telewizyjnych, manipulacji, które brzmi: „psycholodzy twierdzą, że...". Psycholodzy, podobnie jak historycy, młodzież, publiczność, czy co też tam sobie wymyślicie, nigdy nie są ze sobą całkowicie zgodni, jeśli sprawa jest choć trochę kontrowersyjna. Zdanie nie mówi „wszyscy", ale to właśnie sugeruje.

W mediach zawsze cytowane są opinie specjalistów przekonanych o niebezpieczeństwie XXX (tu wstawić np. kleszcze, satanistów, Tamagotchi, gry komputerowe). Dzieje się tak, ponieważ obowiązuje tam słynna zasada – „dobra wiadomość, to żadna wiadomość", ale to już należy do innej historii.

Rip Dehumanizer

Ja też oglądałem ten skandaliczny (czy też po prostu idiotyczny) materiał. Otóż była to... relacja z Gambleriady! To znaczy, pani Czubówna powiedziała, że w Warszawie rozpoczęły się targi gier komputerowych (nie podając ich nazwy), a potem już było jak wyżej, wszystko bogato ilustrowane zaaferowanymi twarzami grających przy gambleriadowych komputerach młodych ludzi – ani chybi uzależnionych. Na koniec dowiedziałem się jeszcze, że zdaniem sprzedawców uzależniony gracz wydaje na gry do 1000 złotych miesięcznie. Dlaczego więc ta branża jest tak dychawiczna, tego już nikt nie wyjaśnił. Nie usłyszałem też żadnego głosu broniącego gier (zgodnie z zasadą kontradyktoryjności, powinno się przedstawić opinie obu stron; uczą tego na pierwszym roku dziennikarstwa). Tyle tytułem komentarza do tego dziennikarskiego bubla. A z autorem tekstu zgadzam się w zupełności – Alex.

Freestyle Boardin' '99 (PSX)

Capcom, firma znana głównie z bijatyk i serii Mega Man, postanowiła wydać grę sportową. FB '99 to symulator skate-



boardingu, napisany przez japońską grupę Pony Canyon.

Według zapowiedzi gra ma być bardzo trudna. Jak mówią sami autorzy, każdy gracz będzie w stanie zaprezentować kilka sztuczek, ale tylko najlepsi wykonają je naprawdę dobrze. W programie umieszczono aż pięćdziesiąt rozmaitych ruchów specjalnych, ponoć niezwykle efektownych, a zarazem realistycznych.

Każda z ośmiu tras zawiera miejsca, które należy pokonać za pomocą rozmaitych figur akrobatycznych. Ich wykonanie będzie odpowiednio punktowane, a wynik uzyskany przez gracza zależeć ma też od wybranego trybu gry (aż sześć, niektóre w wersji dla dwóch graczy).

Wydawca: Capcom. Termin: jesień 1998.

Rayman 2 (N64, PSX)

Dla większości graczy Ubi Soft to „firma jednej gry" – Raymana. I nic dziwnego, wkrótce ma się pojawić sequel tego tytułu, tym razem trójwymiarowy i jeszcze lepiej wykonany.



W drugiej części Rayman wraz z przyjaciółmi zostają uwięzieni przez roboty-piratów w dziwacznym międzygalaktycznym ogrodzie zoologicznym. Nasz bohater ucieka, lecz ta sztuka nie udaje się jego kompanom. Zadaniem Raymana będzie pokonanie głównego bossa piratów, zaś wcześniej – przeprawa z równie niebezpiecznymi przeciwnikami. Zombie-kurczaki, Piranie i... Rakiety-Na-Dwóch-Nogach to tylko kilka z nich. Pierwsza część Raymana miała fantastyczne tła, przepięknie animowane postacie i wspaniałe kolory. Wszystko to spotkamy i teraz: w trzech wymiarach, animowane z rewelacyjną szybkością 30 klatek na sekundę. Gra ma być okraszona wielką dawką humoru, ciekawymi łamigłówkami i perfekcyjną muzyką (ponad 75 minut nagrań!).

Wydawca: Ubi Soft. Termin: koniec 1998.



All Star Tennis '99 (N64, PSX)

Autorzy gier komputerowych coraz częściej starają się o licencje na używanie nazwisk słynnych sportowców. Po gwiazdach piłki nożnej, koszykówki i wyścigów samochodowych przyszła kolej na tenisistów. Ubi Soft w swoim nowym produkcie All Star Tennis '99 prezentuje 8 czołowych postaci światowego tenisa.

Gracze będą mogli wystąpić jako: Jonas Bjorkman (Szwecja), Michael Chang (USA), Amanda Coetzer (RPA), Richard Krajicek (Holandia), Gustavo Kuerten (Brazylia), Conchita Martinez (Hiszpania), Jana Novotna (Czechy) oraz Mark Philippoussis (Australia).



Nie pomogłyby jednak żadne licencje, gdyby poziom wykonania gry nie był wysoki. Ubi Soft posłużyła się zaawansowanymi technikami „motion capturing", by charakterystyczne zachowania i styl gry każdego z wymienionych graczy zamienić na bity. I nie tylko graczy – równie realistycznie ma wyglądać 8 kortów, dokładnie odwzorowujących istniejące obiekty sportowe.

Wydawca: Ubi Soft. Termin: jesień 1998.

Fighting Force (N64)

Zacierajcie rączki, miłośnicy N64 narzekający na brak dobrych bijatyk. Core Design wydaje swój słynny Fighting Force właśnie na Waszą konsolę.

Dla wszystkich, którzy nie widzieli FF w wersji na Sony PlayStation lub na PC, przedstawiam krótki opis gry. Nie jest to standardowa bijatyka z podziałem na rundy, raczej coś zbliżonego do nieśmiertelnego Double Dragon (czy młodszym graczom ten tytuł coś jeszcze mówi?). Wędrując przez kolejne lokacje, pokonujemy dziesiątki przeciwników.

FF była jedną z pierwszych gier, łączących grafikę 3D z brutalną walką. W tej grze używa się bowiem nie tylko własnych pięści oraz nóg, ale i zebranych po drodze narzędzi,



wśród których żelazne łomy należą do najdelikatniejszych.

W Fighting Force będzie można pograć w pojedynkę lub współpracując z kolegą. Do pokonania mnóstwo przeszkód, cała gra zawiera bowiem 7 światów (25 poziomów). Oby konwersja była równie ciekawa jak oryginał!

PS Zamieszczona obok ilustracja nie jest obrazkiem z gry. Gdy powstawał tekst, firma Eidos nie udostępniła jeszcze screenów z wersji N64.

Producent: Core Design. Wydawca: Eidos. Termin: koniec 1998.

W SKRÓCIE

- Brytyjska modelka, Nell McAndrew została przedstawiona przez firmę **Eidos** jako nowe wcielenie **Lary Croft**. Będzie uczestniczyć w promocji Tomb Raidera III, którego wydanie zapowiadane jest na listopad.
- **Infogrames** podpisała umowę ze znanym brazylijskim piłkarzem **Ronaldo**, dzięki czemu powstanie seria gier firmowanych przez tę supergwiazdę futbolu. Tytuły te zostaną wydane w wersjach na Nintendo 64, Sony PSX oraz PC.
- **Microsoft** i **Psygnosis** podpisały umowę, w myśl której gry stworzone przez Microsoft będą przeniesione na konsole. Na początek zapowiadana jest konwersja Age of Empires, Motocross Madness oraz Urban Assault.
- Firmę **Psygnosis** opuścił założyciel i dotychczasowy szef, **Ian Hetherington** – zastąpił go Gary Johnson. Przypuszczalnym powodem odejścia są tarcia z Sony, właścicielem firmy. Chociaż w specjalnym oświadczeniu Sony stwierdziła, że nie zamierza się wtrącać w plany wydawnicze Psygnosis, od dawna krążyły pogłoski, że japoński gigant jest niezadowolony z przygotowywania nowych tytułów na platformy inne niż PlayStation. Mimo odejścia Hetheringtona, plany Psygnosis na najbliższy okres nie zostały zmienione, kolejne gry zapowiadane są również w wersjach na PC oraz Nintendo 64.

PSX

- Activision wyda **Quake'a II** na PlayStation. Nie będzie to jednak mechaniczna konwersja gry, zostaną bowiem dodane nowe misje, a niewykluczone, że pojawią się też nowe rodzaje broni.
- Activision potwierdziła zamiar wydania w październiku kolekcji **Activision Classics**. Kolekcja będzie zawierała nie zmienione w stosunku do oryginalnych wersji na Atari 2600 gry: Pitfall!, River Raid, Kaboom!, Chopper Command, Grand Prix, Crackpots, Fishing Derby, Freeway, Frost Bite, Sea Quest, Sky Jinx oraz Spider Fighting. Można się spodziewać największej jak dotąd kolekcji klasyki.
- Wszyscy miłośnicy serii **Final Fantasy** będą mogli zapoznać się z wersją demonstracyjną ósmej części (oraz prezentacjami kilku innych

PiG (PSX)

Było już tyle programów, w których gracze wcielali się w psy, lwy, robaki i inne dziwne stworzenia. A co ze świniami? Zaległość tę nadrabia firma Team 17. PiG, czyli Private Investigator George to nowa platformówka, w której gracz zostaje świńskim detektywem. Zadanie ma niełatwe – musi odnaleźć porwane przez złego Doktora Gotema prosiaczki...



Pierwsze spojrzenie na ilustracje i już wiadomo, co to za gra: trójwymiarowa platformówka, podobna w stylu do nintendowego Super Mario 64. Ponieważ idea nie jest nowa, twórcy musieli ratować się wprowadzeniem wielu humorystycznych elementów (zapowiada je już postać głównego bohatera). Oprócz tego ma być zlikwidowana jedna z największych wad gier platformowych, czyli liniowość rozgrywki.

Miejmy nadzieję, że ilość przejdzie w jakość. Do zwiedzania przygotowano bowiem aż 40 różnych plansz, a gracze spotkają ponad 50 rozmaitych stworzeń. Zapowiada się jedna z najdziwniejszych, ale i najciekawszych platformówek bieżącego roku.



Wydawca: Team 17.
Termin: koniec 1998.

Team Losi RC Racer (PSX)

Firma Fox Interactive wydaje bardzo różnorodne gry. TLRR jest zapowiadana jako jeden z największych przebojów wśród wyścigów. Gra powstała we współpracy z firmą Team Losi, największym amerykańskim producentem modeli samochodów sterowanych radiem.

Zdalnie sterowane modele na ekranie monitora nie będą może tak atrakcyjne jak prawdziwe auta, ale z pewnością dostarczą wielu emocji. Do wyboru aż 16 pojazdów i 15 tras. Wybrana przez twórców gry tematyka pozwoliła na stworzenie podobnych terenów jak w serii Micro Machines.

Modele ścigać się będą po ogrodzie, terenach pustynnych i plażach, górach i innych ciekawych obszarach. Jak w każdej niemal grze zręcznościowej (bowiem będzie to



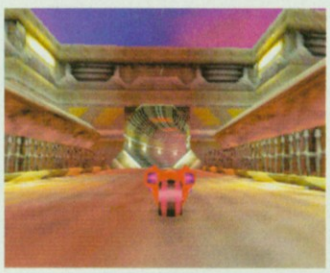
zręcznościówka, a nie symulator), zebranie odpowiednich gadżetów, leżących na trasie, lub przejechanie przez określone miejsca zaowocuje zwiększeniem szybkości pojazdu.

Wydawca: Fox Interactive.
Termin: lato/jesień 1998.

Extreme–G 2 (N64)

Na targach E³ firma Acclaim po raz pierwszy publicznie zaprezentowała kontynuację znanych wyścigów na N64, Extreme–G. Liczbę pojazdów zwiększono do szesnastu – będą się też znacznie różnić między sobą. Trasy zostały poszerzone oraz wydłużone, a ich liczba wzrosła do trzydziestu pięciu! Rozgrywka może się okazać bardziej emocjonująca niż w pierwszej części, tym bardziej że i teraz twórcy postawili na dynamikę jazdy.





Pozostałe informacje przekazane przez producentów mieszczą się w schemacie: „lepiej, więcej, szybciej". Więcej broni, lepsze sterowanie, dodatkowe tryby gry...

Wydawca: Acclaim. Termin: koniec 1998.

Rubrykę przygotował YuYo

gier firmy Square) po zakupieniu Parasite Eve, która ukaże się w sierpniu z dodatkowym kompaktem, przeznaczonym wyłącznie na te materiały.

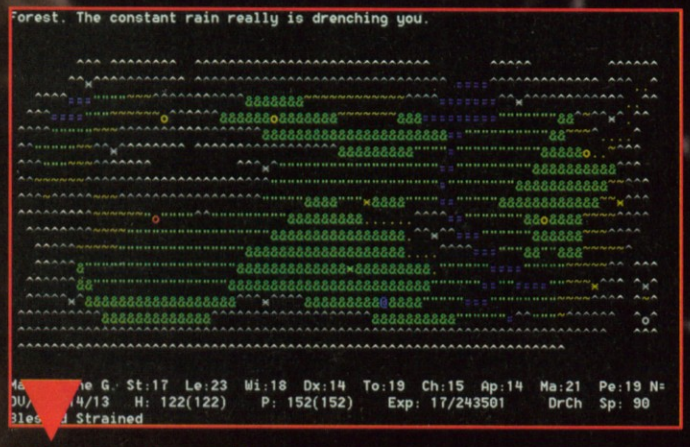
- GT Interactive pracuje nad kolejnymi produkcjami wykorzystującymi postacie **Beavisa** i **Butt–Heada**. Chociaż nie podano jeszcze żadnych konkretów, znane są tytuły gier: Beavis and Butt–Head Do Hollywood oraz Beavis and Butthead Do U.
- Naughty Dog zamierza przygotować czwartą część gry **Crash Bandicoot** na targi E³ w roku 1999. Jest to zgodne z wcześniejszym oświadczeniem firmy, że od bieżącego roku każda kolejna część Crasha będzie miała swoją premierę właśnie na targach w Atlancie.

N64

- Nowy dodatek do N64 nosi nazwę **Game Booster** i pozwala na uruchamianie gier przeznaczonych dla Game Boya.
- Electronic Arts i Square wydadzą na N64 grę **Sim Copter**, stworzoną przez Maxis. Premiera w Japonii zapowiadana jest na jesień tego roku.
- **Blue Planet**, firma posiadająca prawa do Tetrisa, współpracuje z Nintendo w celu stworzenia zupełnie nowej gry logicznej.
- Midway podał szczegóły dotyczące przygotowywanej kontynuacji gry **San Francisco Rush**. SFR2 będzie nosiła podtytuł Extreme Racing USA i znajdziemy w niej takie trasy, jak Manhattan, Seattle, Las Vegas, Los Angeles, Hawaje oraz Alcatraz. Pojawią się również trasy specjalne, przeznaczone do odpowiednich trybów gry. Liczba samochodów zwiększy się (z jedenastu aż do dziewiętnastu), wzrosną też różnice w prowadzeniu i możliwości uszkodzeń. SFR2 zostanie wydana również w wersji PC.

Dreamcast

- Pojawiła się pierwsza potwierdzona przez Segę informacja o grze na konsolę Dreamcast. Będzie to kolejna część przygód maskotki firmy, błękitnego jeża **Sonica**. Prace nad grą prowadzi już Sonic Team, którego szefem jest Yuji Naka. Jeden z wiceszefów Segi, Lee McEnany, podał dodatkową informację, że ponad połowę tytułów, które będą dostępne już podczas premiery konsoli, wyprodukuje sama Sega.



ADOM. Tak wygląda świat Darkalor.

„Rogue" to po angielsku włóczęga, wędrowiec. Jest bohaterem gry (użyczył jej zresztą nazwy), od której wywodzi się cały gatunek. Pierwotnie napisana była dla systemu UNIX. Zarówno ona, jak i jej następczynie doczekały się konwersji na niemal wszystkie platformy sprzętowe i systemy operacyjne. Czym są gry roguelike? To bezpłatne (freeware) RPG, w których kierujemy postacią penetrującą nieznany świat, zazwyczaj podziemia. Świat ten w większości wypadków oparty jest na systemie Advanced Dungeons and Dragons, z jego systemem magii i klasami postaci (choć na przykład sharewareowy Alpha Man rozgrywa się w świecie postnuklearnym).

Dysponujemy widokiem z góry, z semigrafiką ze znaków ASCII, a badane przez nas obszary są, z nielicznymi wyjątkami, generowane losowo, co gwarantuje niepowtarzalny przebieg rozgrywki. Niemal wszystkie gry roguelike (poza jednym, znanym nam wyjątkiem) są przeznaczone dla pojedynczego gracza i rozgrywane turowo.

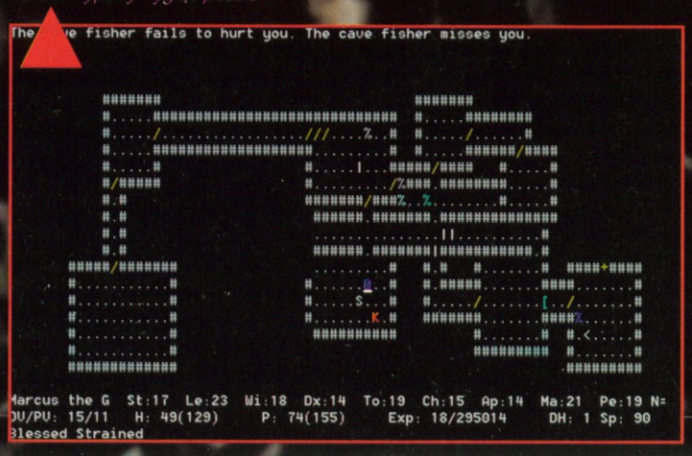
Nasza postać opisana jest kilkoma współczynnikami, np.: siła, zręczność, inteligencja i żywotność; parametry mogą się zmieniać w trakcie gry, zazwyczaj dzięki treningowi bądź spożywaniu stosownych potraw lub napojów.

Podczas wędrówki znajdujemy zwoje i księgi z czarami, magiczne różdżki i napoje. Jednak nigdy nie wiemy, co zawiera butelka, dopóki nie zidentyfikujemy zawartości albo przez jej wypicie, albo dzięki stosownemu czarowi. Oczywiście, zwój z czarem też trzeba najpierw przeczytać. Jeżeli podczas gry przekonamy się, że zwój o wdzięcznej nazwie „zwyftrf greadk" zawiera czar identyfikacji, już do końca gry wiemy, że to właśnie to. Jednak w nowej grze pojawi się inna, wygenerowana losowo nazwa.

W grach roguelike musimy dbać, by nasz bohater nie umarł z głodu. Może on kupować jedzenie, zaspokajać głód za pomocą magii lub zjadać ciała poległych monstrów. W niektórych grach roguelike występuje cały panteon bóstw, a gracz ma swojego patrona, do którego może się modlić. Jeżeli jesteśmy w dobrych stosunkach z wybranym bóstwem (pomagają tu częste ofiary), możemy nawet zostać wynagrodzeni podarunkiem w postaci cennego artefaktu, błogosławieństwa lub szczęścia, a w niektórych grach – wskazówki, jak pokonać niektóre przeszkody.

W większości gier roguelike na początku tworzymy własną postać, wybierając jedną z dostępnych ras i profesji. Ich liczba waha się od kilku do kilkudziesięciu, największy wybór daje chyba Zangband, gdzie wybieramy spośród 30 ras i 11 profesji. Postacie mogą mieć określone preferencje moralne, stać po stronie Dobra, Zła lub zachować neutralność, przy czym wybory te są stałe albo zależą od postępowania gracza. Na przykład w Ancient Domains of Mystery (ADOM) złe uczynki kierują nas w stronę Chaosu, zaś dobre – w przeciwną.

ADOM. Typowy wygląd podziemi.



Grafika

Jedną z podstawowych cech gier roguelike jest specyficzny rodzaj grafiki – semigrafika ze znaków ASCII. Wbrew pozorom, łatwo można przyzwyczaić się do widoku ekranu. Z początku przychodzi to z oporami, ale w chwili kiedy oswoimy się z daną grą i wiemy, że np. T oznacza trolla, O – orka a D – smoka oraz przyzwyczaimy się do używania komendy L (look), gra się bardzo przyjemnie. Dla początkujących (lub uzależnionych od grafiki) większość gier roguelike oferuje mniej lub bardziej wyszukane tryby graficzne: od prostego, ale eleganckiego NetHacka, przez raczej brzydkie bitmapy Angbandu, do ich najnowszej, uroczej i kolorowej wersji.

Jest jeszcze jedna wspólna cecha – system zapisu gier. Możemy go użyć tylko wtedy, gdy chcemy przerwać rozgrywkę, a jeżeli nasza postać zginie w trakcie sesji, jej save jest automatycznie kasowany. To utrudnia granie, choć wszystko da się obejść: oczywiście w wypadku takich systemów operacyjnych jak DOS czy Windows, bo na serwerach UNIX-owych save jest własnością gry, a nie gracza...

A oto przegląd najważniejszych gier roguelike.

ROGUELIKE

Czy chciałbyś zagrać w Diablo, mogąc wybrać postać nie spośród trzech, ale kilkunastu typów, należącą do jednej z kilkudziesięciu ras, dysponujących własnymi zdolnościami specjalnymi, np. teleportacją, zianiem ogniem czy przechodzeniem przez ściany? Jeżeli tak, a znasz choć trochę język angielski i masz wyobraźnię, to świat gier roguelike stoi przed Tobą otworem.

Rogue

O tej grze można napisać w tej chwili chyba tylko tyle, że istnieje. Archiwum z nią zajmuje 50 kB, a jednak wciąż można z niej czerpać sporo przyjemności.

Bohater może kupować jedzenie, zaspokajać głód za pomocą magii lub... zjadać ciała poległych monstrów.

Moria

Te same zasady co w Angband (patrz niżej), jednak wszystkiego mniej: poziomów, potworów, przedmiotów.

Angband

Pełna nazwa tej gry brzmi: The Pits of Angband. Naszym zdaniem jest to ideowy pierwowzór Diablo, mamy tu niemal wszystkie elementy tej gry: wioskę ze sklepami, czar działający jak „Town Portal", eliksiry, zwykłe przedmioty, generowane losowo przedmioty o dodatkowych atrybutach, unikalne artefakty oraz monstra. Celem gry jest zabicie Morgotha (postać z Tolkiena, jakby ktoś nie wiedział, swoją drogą znajomość dzieł Mistrza może się w tej grze okazać cenna). Morgoth rezyduje na setnym poziomie podziemi, jednak aby się do niego dostać trzeba pokonać Sarumana przemierzającego poziom 99.



Grafika w Angbandzie nie należy niestety do najpiękniejszych.

Podstawową cechą Angband jest losowe generowanie każdego poziomu podziemi. Oznacza to, że jeżeli oczyściłeś z potworów pierwszy poziom labiryntu, opuścisz go, a potem wrócisz, będzie już zupełnie inny niż poprzednio – musisz go poznawać i „oczyszczać" od nowa. Takie rozwiązanie ma swoje wady i zalety. Podstawową wadą jest brak możliwości zostawienia jakichś przedmiotów na później – gdy opuścimy poziom, przedmioty znikną na zawsze. To bardzo utrudnia grę, bo nasza postać ma w plecaku tylko 24 miejsca na ekwipunek. Gracz dysponuje co prawda domem, gdzie może umieścić kolejne 24 przedmioty, ale nie może tam złożyć pieniędzy. A złodziejaszki nie są rzadkością... Jednak złodzieje i pieniądze stanowią problem tylko do pewnego momentu – im zręczniejszy bohater, tym mniejsze prawdopodobieństwo, że zostanie obrabowany, a i z czasem nie ma na co wydawać gotówki.

Zaletą generowania na nowo podziemi jest możliwość wielokrotnego przechodzenia poziomów o stałym stopniu trudności (każdy poziom ma ustalony pewien stopień; im głębiej, tym trudniej). Także artefakty pojawiają się na danym poziomie z określonym prawdopodobieństwem, więc im więcej razy przejdziemy poziom, tym większą mamy szansę trafienia na jakiś cenny przedmiot.

W Angbandzie określenie „artefakty" odnosi się do przedmiotów mających dodatkowe cechy magiczne, np. dających odporność na ataki określonego rodzaju (trucizna, ogień), zwiększających siłę czy jakość zbroi. Te same własności mogą mieć „zwykłe" magiczne przedmioty generowane losowo, ale artefakty są o wiele potężniejsze i unikalne, z własnymi nazwami. Jednym z podstawowych jest Phial of Galadriel, niewyczerpane źródło światła, jednym z najcenniejszych – Ringil, miecz zwiększający np. prędkość o +10. Bez wątpienia najpotężniejszy jest Jedyny Pierścień, jednak oczywiście obłożony starożytną klątwą...

Istotnym elementem Angbandu jest precyzyjny system mierzenia prędkości bohatera. Podstawowa szybkość postaci wynosi 100, a jej wahania mają bardzo duży wpływ na prawdopodobieństwo przeżycia, dlatego przedmioty zwiększające prędkość są nadzwyczaj cenione. Wartość prędkości zmniejsza się, gdy niesiemy za dużo przedmiotów.

W wiosce znajduje się osiem budynków: Twój dom, świątynia (księgi i sprzęt dla kapłanów i paladynów), sklepy z bronią i zbrojami, dwa sklepy z ekwipunkiem magicznym (księgi, różdżki, pierścienie; napoje i zwoje), sklep „turystyczny" z jedzeniem i sprzętem potrzebnym w podziemiach oraz Czarny Rynek, gdzie można kupić ciekawe rzeczy, ale za paskarskie ceny.

Są dwa rodzaje magii: kapłańska i „magia właściwa". Kapłani i paladyni nie mogą posługiwać się księgami z czarami; magom, zwiadowcom i złodziejom nie wolno otworzyć księgi z modlitwami. Podział poprowadzono tak daleko, że nawet komendy do czarowania i modlitw są różne. Oba rodzaje magii mają po cztery księgi podstawowe (do kupienia w wiosce) oraz cztery, które można znaleźć wyłącznie w podziemiach. Każda księga zawiera od pięciu do siedmiu czarów. Oczywiście modlitwy kapłańskie służą głównie do leczenia, jednakże inkantacje wyższego poziomu mogą nieźle dopiec zwłaszcza stworom ciemnej strony i ożywieńcom. Z kolei mag może rzucać silne zaklęcia bojowe, jednak nie potrafi skutecznie leczyć ran. Za to od pewnego poziomu dysponuje czarem, dzięki któremu na pewien czas staje się całkowicie niewrażliwy na ciosy przeciwników (ale nie na wszystkie rodzaje ataków).

Oprócz standardowego trybu ASCII Angband wyposażony jest także w tryb graficzny, oparty na bitmapach 8×8 pikseli – brzydkich i niezbyt czytelnych. Całkiem niedawno powstał nowy zestaw bitmap do Angbandu o rozmiarach 16×16. Są bardzo ładne, jednak, jak się okazuje, nie tak łatwo zaimplementować je w grze. W chwili, gdy powstaje ten tekst, istnieje tylko jedna wersja Angbandu z opcjonalną nową grafiką, jednak nie polecamy grania w tym trybie nikomu, kto nie ma monitora 17".

Wybór postaci zależy od indywidualnych upodobań. Początek gry najłatwiejszy jest z wojownikiem, jednak dalej trudno przeżyć bez czarów. Magowie z kolei z trudem przeżywają pierwszych kilka, kilkanaście poziomów doświadczenia ze względu na niewielkie możliwości walki wręcz, słabe czary i małe zapasy mana.

Angband doczekał się wielu modyfikacji. Należy do nich Mangband, umożliwiający granie w czasie rzeczywistym w sieci w trybie multiplayer, Psiband i Kamband oraz oczywiście



Angband. To samo, co na poprzednim obrazku, ale bez grafiki.

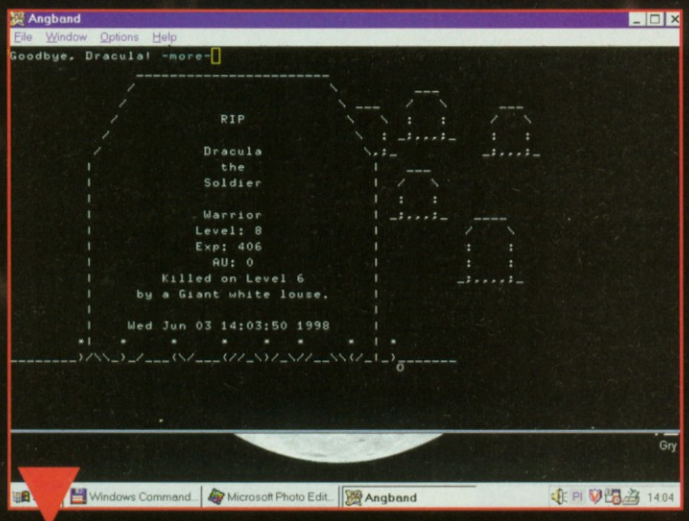
Zangband

Nazwa wywodzi się od „Zelazny-Amber Angband". Jest to wersja Angbandu, w której świat Tolkienowski ustąpił miejsca światu Amberu, stworzonemu przez Rogera Zelaznego. Celem gry jest zabicie Oberona i Wielkiego Węża Chaosu. Można grać po stronie Amberytów, można zostać wojowni-

kiem Chaosu. Do najpotężniejszych artefaktów należą spikardy, można znaleźć frakir, przydaje się magia atutów.

W stosunku do Angbandu w sposób zasadniczy zmienił się system magiczny, oparty na magii z Master of Magic. Mamy do wyboru magię życia, śmierci, natury, chaosu i „sorcery" plus ostatnio dodaną magię atutów i Arcane. Istnieje też możliwość przyzywania oswojonych monstrów, aby walczyły po naszej stronie. Nie występują tu bogowie. Jednak, gdy gramy po stronie Chaosu, możemy wybrać sobie demonicznego patrona – gdy będziemy awansować na kolejne poziomy doświadczenia, może obsypać nas łaskami lub karać.

Bestiariusz wykracza poza świat Amberu; warto wspomnieć o obecności bóstw opisanych przez Lovecrafta – Yog-Soggotha czy Cthulchu oraz trochę mniej poważnych – np. Gargamel, Cyberdemony, Dinozaur Barney czy Bull Gates...



Zangband. Śmierć nadeszła zbyt szybko.

Roguelike w Internecie

Grupy dyskusyjne:

rec.games.roguelike.adom
rec.games.roguelike.angband
rec.games.roguelike.moria
rec.games.roguelike.nethack
rec.games.roguelike.misc

Strony WWW:

Roguelike: http://www.win.tue.nl/games/roguelike/
Moria: http://www.ecst.csuchico.edu/~beej/moria/
ADOM: http://users.aol.com/ADOMDev/index.html
Angband: http://www.phial.com/angband/
Robert Ruehlmann's Angband Page:
http://www.inf.tu-dresden.de/~rr9/angband_frame.html
NetHack: http://www.win.tue.nl/games/roguelike/nethack/index.html

Ancient Domains of Mystery (ADOM)

Bardzo interesująca pozycja, która w ogóle nie oferuje trybu graficznego. Kierowana przez nas postać wkracza w świat Darkalor z zadaniem zniszczenie Zła, które zalęgło się gdzieś w podziemiach. Jednak nic nie jest oczywiste. Każdy uczynek ma swoją wartość i w zależności od postępowania możemy zwyciężyć Zło lub stanąć na czele jego sił, jako nowy bóg Chaosu... Oprócz standardowych współczynników naszą postać opisują pewne umiejętności, np.: znajomość ziół, pływanie, leczenie, walka dwoma mieczami lub... brzuchomówstwo. Pewne umiejętności zdobywa się podczas gry, jako nagrody za wypełnienie zleconych misji. Walczyć można bronią każdego rodzaju, jednak lepiej skoncentrować się na jednej i z czasem zyskać biegłość we władaniu nią. W ADOM opłaca się rozmawiać z napotkanymi postaciami, czasem nawet warto przerwać walkę i próbować nawiązać porozumienie.

Interesujące jest podejście autorów do magii. Czarów uczymy się z ksiąg. Po przeczytaniu księgi, uzyskujemy pewną znajomość czaru, zmniejszającą się w miarę używania go. Choć równocześnie rośnie wskaźnik skuteczności, nie można oprzeć całej gry na jednym, choćby bardzo skutecznym czarze, gdyż intensywnie używany, zostaje zapomniany.

NetHack

Chyba najbardziej rozbudowana gra roguelike ma najwięcej cech, które odróżniają ten gatunek od innych. Większość wersji NetHacka nie ma grafiki – z wyjątkiem wersji dla DOS. Granie w NetHacka z grafiką ma jedną zdecydowaną zaletę: od razu widać, z kim się walczy, albo gdzie coś leży. W semigrafice jeden znaczek często określa całą klasę potworów lub przedmiotów i trzeba używać specjalnej komendy, żeby się dowiedzieć, co to w ogóle jest.

NetHacka oparto na prostym schemacie – włazisz do podziemi, rąbiesz (ang. hack) wszystko, co się zbliża i szukasz pewnego przedmiotu. Jednak z czasem sytuacja znacznie się komplikuje. Nie chcielibyśmy opisywać NetHacka zbyt dokładnie, ponieważ jedną z ogromnych zalet gry jest samodzielne odkrywanie jej tajemnic.

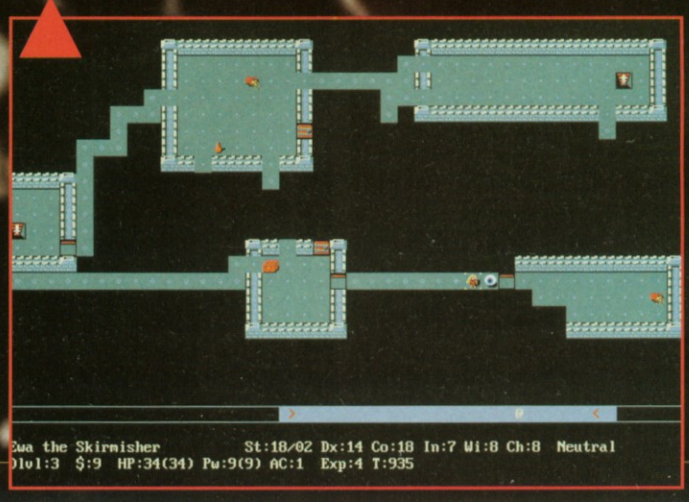
Na początku nasza postać dostaje od swego boga zadanie: znaleźć i dostarczyć Amulet of Yendor zabrany przez złego boga Molocha. Oczywiście, aby dostać się do miejsca, w którym znajduje się amulet, należy zebrać całkiem sporo różnych dziwnych przedmiotów i wykorzystać je w określony sposób. Jak? Tego już trzeba się dowiedzieć w okolicy. Można zjadać i czytać ciasteczka szczęścia, na jednym z poziomów znajduje się Wyrocznia (Oracle), od czasu do czasu można przeczytać coś ciekawego, napisanego na podłodze... Oczywiście, nie wszystkiemu należy wierzyć! Tylko Wyrocznia zawsze mówi prawdę, chociaż jej odpowiedzi bywają niejasne (jak to z Wyroczniami zwykle bywa), a także kosztowne.

W NetHacku znajduje się bardzo dużo odwołań do różnych dzieł i „dziełek" fantastyki – Tolkienowskie elfy, orki i krasnoludy (z wszystkimi podziałami, jest tu np. Urukhai z białą ręką na tarczy), jeden z potworów nazywa się „mumak", są tu też np. gremliny rozmnażające się od kontaktu z wodą, a wśród artefaktów znajduje się Młot Thora i Excalibur.

NetHack jest bardzo realistyczny. Bohater nie może za długo chodzić bez jedzenia, bo słabnie, mdleje, a potem umiera. Może jeść mięso zabitych potworów, ale niektóre gatunki bywają trujące (a niektóre wprost przeciwnie – dają mu bardzo cenne cechy), choć czasami odbywa się to losowo. Mięso potworów zabitych zbyt dawno może być zepsute i wywołać chorobę (także śmierć). Parametry postaci decydują, ile bagażu może ze sobą nieść, a przekroczenie dozwolonego ciężaru prowadzi do utraty szybkości. Słabsze postacie nie są w stanie nawet poruszać się dostatecznie szybko w porządnej zbroi! W przeciwieństwie do większości znanych gier postać obciąża także niesione przez nią złoto.

Realizm w NetHack zwiększa również fakt, że zaczynamy grę ze zwierzęciem (kotem lub

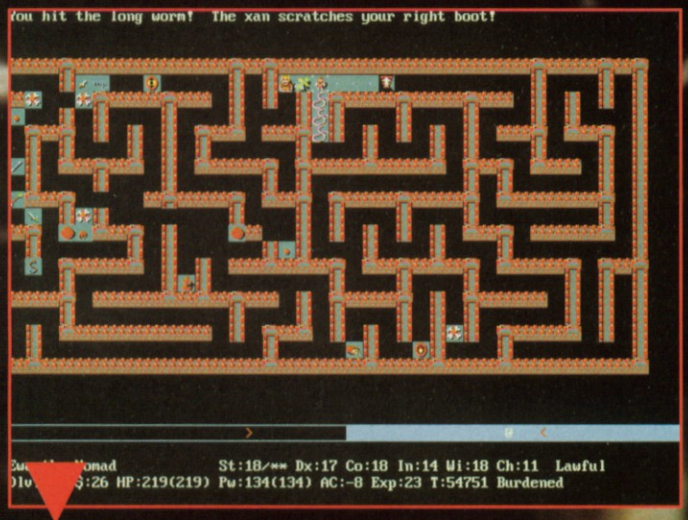
NetHack. To z pozoru niegroźne, latające oko może się okazać zabójcze, jeżeli je niewłaściwie potraktujemy.



Trochę mniej poważne bóstwa w Zangband to Gargamel, Cyberdemony, Dinozaur Barney i Bull Gates...

psem), które można wytresować, stracić; pozostawione samo sobie zdziczeje. Można też oswoić nowe stworzenie, podkarmiając je. Rzecz całkiem bez precedensu – zachowanie potworów, zwłaszcza stopień, w jakim potrafią wykorzystywać nasze błędy. Na przykład, jeśli pozostawimy gdzieś miecz albo różdżkę, to jakaś postać na pewno je podniesie i użyje przeciwko nam.

Preferencje moralne w NetHacku to jedna z ważniejszych decyzji, jakie podejmujemy przy wyborze postaci. Potwory także mają preferencje – jeżeli zgodne z preferencjami naszego bohatera, to zazwyczaj takie monstra nie atakują. Za to atakowanie ich przynosi pecha! W zależności od zachowania gracza ocena jego moralności może się zmieniać, wpływając na skuteczność jego modlitw i oddziaływanie z potworami.



NetHack. Ucieczka z głębi piekła.

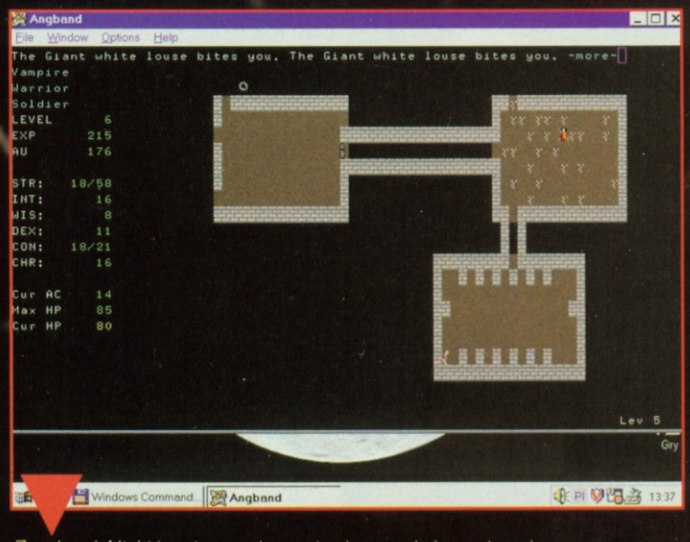
W NetHacku istnieją miejsca, w których można kupić lub sprzedać broń, jedzenie albo różne pożyteczne rzeczy, np. zwoje i książki z czarami, różdżki, pierścienie. Płaci się złotem, które można znaleźć na podłodze lub wykopać, jeśli jest czym. Niestety, sklepy są pełne tylko na początku gry – jeśli wykupisz zapasy, nic już nie przybędzie.

Podziemia NetHacka są kreowane tylko raz w rozgrywce. Każdy poziom generowany jest w chwili, gdy na niego schodzisz (lub spadasz przez wybitą przez siebie dziurę w podłodze). Istnieje kilka poziomów, które zawsze wyglądają tak samo – ewentualnie w dwóch wersjach – ale są to poziomy specjalne (ostatni poziom Gnomish Mines, Zamek, Home, itp.).

Wszystkie cechy postaci mogą się zmieniać. W NetHacku jest zestaw standardowy: Strength, Dexterity, Constitution, Wisdom, Inteligence i Charisma. Pierwsze trzy wpływają na to, jaki skutek wywołają ciosy miecza (lub innej broni) podczas walki i ile możesz ze sobą nosić, dwie następne – jakich czarów możesz się nauczyć i z jakim prawdopodobieństwem potrafisz ich skutecznie użyć, zaś ostatni – jaka cenę „zaśpiewa" sklepikarz za towar, który chcesz kupić, oraz jak mili będą dla Ciebie kapłani w świątyniach. Parametry postaci można zwiększać magicznie, za pomocą określonych napojów (próby popijania z fontanny lub kuchennego zlewu są jednak bardzo ryzykowne) oraz rozwijać poprzez treningi. Jeśli nie rozwijamy ich, mogą maleć, zmniejszają się też w wielu innych sytuacjach (zatrucie, choroba, transformacja).

Trenuje się również umiejętność władania bronią, przy czym jest to rzecz bardzo dokładnie określona – jeśli często używa się długiego miecza a wcale nie korzysta z krótkiego, rośnie umiejętność władania tylko długim. Nie każda postać może używać dowolnej broni, np. kapłan nie nauczy się władać długim mieczem, a samuraj nie będzie walczył maczugą... System magii jest podobny do tego z ADOM.

Bohater wysyłany jest przez swojego boga. Bóg zazwyczaj trochę pomaga, przynajmniej w początkowym etapie gry. Jeżeli postać w modlitwie poprosi o pomoc, może zostać nakarmiona, uzdrowiona, uleczona z ran. Najlepiej modlić się w okolicy ołtarza, zwłaszcza wtedy, gdy udało się zabić jakieś zwierzątko i można je ofiarować. Bóg jest wtedy zadowolony i może zrzucić magiczną broń, pobłogosławić albo chociaż zdjąć przekleństwo z niektórych posiadanych rzeczy.



Zangband. Niektóre stworzenia mnożą się w opętańczym tempie.

Podstawową zaletą NetHacka jest poczucie humoru jego twórców. Jest tu mnóstwo zabawnych drobiazgów – za dużo, żeby wszystkie wymienić. Jednym ze spotykanych potworów jest mechanik kwantowy, który często dźwiga ze sobą pudełko z kotem Schroedingera. Zjedzenie niektórych grzybków może spowodować halucynacje, a wtedy napisy na ekranie stają się ciekawe – np. „the teenage mutant ninja turtles bite you!". Można też zapuszkować mięso zabitego potwora, żeby się nie zepsuło, a jednym z pożyteczniejszych narzędzi do odnajdywania ukrytych drzwi jest stetoskop – po przyłożeniu go do brzegu ekranu postać słyszy uderzenia w klawisze.

Są też zabawne odwołania do świata zewnętrznego – szczęście postaci może zależeć od fazy Księżyca (realnego, gra liczy to z komputerowej daty), ciekawe rzeczy mogą się zdarzyć w piątek trzynastego czy w godzinie duchów – bo i duchy, wampiry albo upiory można tu spotkać. Unikalną możliwością, nie spotykaną nigdzie poza NetHackiem, jest znajdywanie ciała poprzedniej prowadzonej postaci, z całym jej ekwipunkiem (niestety, zazwyczaj wszystko jest przeklęte, więc trzeba włożyć sporo pracy, żeby doprowadzić przedmioty do użytku).

Opisy i spoilery do Nethacka można znaleźć w sieci – jednak zalecamy ostrożność. Grając dostatecznie długo, można do wszystkiego dojść samodzielnie, więc nie opłaca się za bardzo szukać podpowiedzi. Inna rzecz, że ukończenie NetHacka może trwać lata – zwłaszcza jeśli ktoś nie szachruje z zapiskami. Nawet przy tak długim czasie grania NetHack się nie nudzi (słyszeliśmy o dziewczynie, która właśnie po raz pierwszy ukończyła NetHacka, a gra od 10 lat!).

Na koniec przyznamy, że z pokorą czekamy na listy protestacyjne od graczy w roguelike. Tak, napisaliśmy za mało. Tak, na pewno ominęliśmy czyjś ulubiony tytuł (nic dziwnego – gier roguelike jest kilkadziesiąt i ciągle powstają nowe). Ale zrozumcie, artykuł w Gamblerze musi mieć swój koniec i dlatego przedstawiliśmy tylko te gry, w które sami graliśmy przez ostatni rok. Jeżeli uważacie, że to za mało, piszcie do Alexa – może się zgodzi, aby kiedyś grom roguelike poświęcić temat numeru.

Ewa i Marek Pawelec

PS Nasze adresy internetowe: ufpawele@kinga.cyf-kr.edu.pl, ucpawele@kinga.cyf-kr.edu.pl

PPS Niektóre z wymienionych w artykule gier roguelike umieszczone są na krążku Gamblera CD.



STARCRAFT - MULTIPLAYER

StarCraft jest grą bardzo, bardzo szybką. Tak szybką, że wielu miłośników rasowych RTS-ów znienawidziło ją od pierwszego wejrzenia.

Obserwowałem ostatnio RTS-y, które zrobiły karierę w grze wieloosobowej (nie mówię tu o KK'N'D, Dark Reign, Dark Colony) i doszedłem do wniosku, że istnieją dwa trendy – zręcznościowy i hm... makroekonomiczny. Do tego drugiego należy Total Annihilation: wszystko dzieje się powoli, a w wypadku starcia nie ma potrzeby nerwowego klikania na jednostkach. Łatwo się domyślić, że przedstawicielem pierwszego gatunku jest StarCraft.

Wszelkie moje spostrzeżenia dotyczące StarCrafta pochodzą z grania w Granecie i w Battle.net. Rady dotyczą głównie Batka. Aha – prawie zawsze gram Protossami, więc jestem trochę szowinistą.

Tempus Fugit...

StarCraft jest bardzo, bardzo szybką grą. Tak szybką, że wielu miłośników rasowych RTS-ów znienawidziło ją od pierwszego wejrzenia. Szybkość wynika z tempa rozgrywki (gra została skonstruowana tak, aby zapewnić mnóstwo akcji) oraz z faktu, że gra się przeważnie na poziomach prędkości od „Fast" do „Fastest".

Build-up każdej rasy powinien być dokładnie przemyślany w zależności od tego, jakie efekty chcemy uzyskać. W StarCrafcie jest tak naprawdę niewiele typów jednostek, więc wybór ma kolosalne znaczenie. Tu właśnie pojawia się jedna z najważniejszych cech SC – pomyłka przy budowie może kosztować przegraną. Jest to frustrujące, jeżeli gramy z rusherem: atak przychodzi tak szybko, że czasem nie mamy jeszcze wcale żołnierzy. Jednak każdy atak można przeżyć. W końcu SC był testowany w Necie wystarczająco długo, aby wyeliminować jakieś „na 100% wygrywające strategie".

Rush

to trudne do wyjaśnienia określenie. Generalnie oznacza szybki atak dużą liczbą najprostszych jednostek. Rush zerglingowy (najczęściej spotykany) składa się z 6 piesków z pierwszego lęgu. Dobry gracz może je mieć po jakichś 4 minutach gry.

Słowo rush, które narodziło się w rozgrywkach C&C multiplayer, zyskało znacznie szersze znaczenie w SC. Może być zeal-rush, muta-rush (nie są to najprostsze jednostki z początku gry) itd. Rushem więc nazywa się każdy duży atak. Pamiętajcie – rush jest prosty, ale może Was wprowadzić w pułapkę. Kiedyś moich 12 podrasowanych zealotów przerobiło na mięso 40 zerglingów kolesia, który szykował się na DUŻY atak. Poza tym taki styl grania nie jest szczególnie dobrze widziany. Co to za przyjemność tłuc się najprostszymi jednostkami?

Savoir Vivre

obowiązuje także w Batku. Jest kilka zasad, które musisz stosować, jeżeli nie chcesz, żeby Cię uznano za lamera. Oczywiście – nie powinno się kląć. Nie dotyczy to zdrowego rozładowania negatywnej energii po przegranym meczu. Nie wolno jednak obrażać innych graczy, ich matek ani rodzin.

Jeżeli ktoś prosi Cię o wyjście z gry, bo czekają na kogoś, a Ty wpadłeś tylko przypadkiem – opuść grę. Jeżeli ktoś, wpakował się do Twojej – nie kikuj go od razu – poproś, żeby wyszedł. I najważniejsze – nie „disconectuj". To najgorsza rzecz, jaką można zrobić. Mecz kończy się remisem, a Twój przeciwnik, któremu należą się punkty za wygraną, zostanie z większym o kilka złotych rachunkiem telefonicznym. Jeżeli TPSA spłata Ci figla i wypadniesz niechcący, a wiesz, że tego meczu już byś nie wygrał, oddaj grę partnerowi: stracisz punkty, ale zyskasz poważanie innych graczy.

Grałem kiedyś z niejakim Maniakiem – miał być ladder, odpaliłem niechcący melee. Wygrałem, ale punktów mi nie zaliczono. Maniak założył nową grę, posiedzieliśmy przez 5 min (jeżeli gracie krócej, gra kończy się remisem), przy okazji dowiedzieliśmy się, że peon protossów jest silniejszy od zergowego. Maniak poddał się, ja dostałem moje punkty. W następnym meczu mi je odebrał... Jeżeli będziesz się tak zachowywać, każdy będzie chciał z Tobą grać i zyskasz wielu znajomych.

Życie w kanale

Zanim zacznie się przygodę, trzeba sobie założyć konto – wpisujesz ksywkę, hasło – i dołączasz do...

...StarCraft POL-1 – tam głównie siedzą rodacy. Czasem trafia się zbłąkany turysta z innego kraju, ale rzadko. Jeżeli przy Twojej ksywie widać wyciągniętą wtyczkę, radzę połączyć się jeszcze raz – nie pograsz, w tym trybie można tylko rozmawiać. Do porozumiewania się z innymi graczami trzeba używać specjalnego „kodu". Oto najważniejsze komendy:

- „/w ksywka" – pozwala na „szeptanie" do dowolnie wybranego gracza. Przydaje się, jeżeli chcesz pogadać ze znajomym, który jest w jakiejś grze. Ponieważ takie pisanie bywa uciążliwe, radzę wybierać łatwe ksywki.
- „/who starcraft pol-1" – pokazuje, kto siedzi na Twoim kanale.

Te dwa polecenia będą najbardziej potrzebne. Bez innych można się obejść.

I jeszcze jedno: kiedy grasz z obcokrajowcami, zachowuj się przyzwoicie – w końcu reprezentujesz nasz kraj.

Dała Bozia...

...dwie rączki? To należy ich używać. Przydadzą się bardzo. W SC dokonała się mała rewolucja: LPM służy do wybierania

Przyjęło się jako zasadę budować pierwszą strukturę siódmym peonem. Nie szóstym, nie ósmym, ale właśnie siódmym.

jednostek/budynków i zaznaczania grup, a PPM tylko do pokazywania, gdzie grupa/jednostka ma się ruszyć (ew. kogo zaatakować). Umiejętność bardzo szybkiego zaznaczania jednostek i wysyłania ich w wybrane miejsce jest bardzo ważna. Nie każdy może sobie poradzić z szybkim tempem gry.

Większe znaczenie ma to, co robi ręka leżąca na klawiaturze. Jest odpowiedzialna za przypisywanie kolejnych grup klawiszom. Na klawiaturze znajdują się hotkeys oraz magiczny klawisz spacja, przywołujący Cię do ostatniego ważnego zdarzenia.

Z początku nie bardzo mi się podobało, że w SC do jednej grupy można przypisać najwyżej 12 jednostek. Potem się przyzwyczaiłem. Jednak kiedy zacząłem grać zergami, znowu przestało mi się podobać. Nie było lepiej, kiedy musiałem prowadzić 3 oddzielne grupy marines. Taki system sprawdza się tylko w przypadku Protów, którzy jednostek mają mało.

Bardzo przydatne są hotkeys – klawisze, które powodują natychmiastowe budowanie czegoś. Jeżeli klikniemy na Gateway to klawisz „Z" będzie dodawał jednego zealota do kolejki, „D" – Dragoona itd. Kliknięcie na peonie łączy się z koniecznością natychmiastowego naciśnięcia „B", jeżeli chcemy budować struktury zwykłe, lub „V" – jeżeli zaczynamy już konstruować te zaawansowane.

Ogromne znaczenie mają klawisze podczas walki. Podstawa to oczywiście „A" (Attack). Wojsko atakuje natychmiast każdą jednostkę, która znajdzie się w polu widzenia. Polecam używanie tej funkcji. Kiedyś patrol zealotów skasował oddział marines, którzy nie oddali ani jednego strzału tylko dlatego, że gracz bezskutecznie usiłował trafić kursorem myszy w jednego z zealotów.

„P" to patrol między miejscem, w którym znajduje się grupa/jednostka, a miejscem wskazanym kursorem. Zaatakowany zostanie każdy przeciwnik w polu widzenia. Ta opcja często przydaje się w walce.

Reszta zależy od indywidualnych cech jednostek. Hotkeys liczą się w momencie używania specjalnych zdolności jakichś jednostek (Defensive Matrix, budowanie scarabów czy interceptorów).

Build up...

...czyli kluczowy moment gry. Od tego, co i jak będziesz budować w tym czasie (mniej więcej pierwszych 10 minut) zależy, jak potoczą się losy spotkania. Kluczowe znaczenie ma tu ekonomia. Jeżeli nie masz pieniędzy, nie możesz prowadzić skutecznej wojny.

Za zasadę przyjęło się budowanie pierwszej struktury 7. peonem. Nie 6., nie 8., ale właśnie 7. Najpierw trzeba postarać się o piechotę (spawning pool, barracks, gateway). Należy pamiętać o obiektach, które pozwalają budować większą liczbę jednostek (pylon, supply depot). Potem, w zależności od tego jak potoczy się akcja, wybierzesz tę czy inną linię rozwoju. Największe rozdzielenie występuje chyba u Protków, wiele budowli działa bez konieczności posiadania innych. Największa symbioza panuje u Zergów – nie mają czegoś służącego za koszary. Wszystko lęgnie się w Hatchery. Wystarczy tylko dobudować kolejny budynek i można mutować nowe jednostki.

Szybko zacznij myśleć o założeniu kolejnych baz. Ekonomia jest kluczem do każdego RTS. Jeżeli masz sporo pieniędzy, wyprodukujesz więcej zealotów, którzy zabiją całe masy mizernych Terran i śmierdzących plugawców.

Dobrze mieć 3–4 bazy. Na pierwsze dwie powinno przypadać przynajmniej 15–20 peonów, na następne po 7. Potem, aby nie tracić „slotów" na żołnierzy, można przenosić peonów z już wyeksploatowanych złóż do innych baz. Na jedną rafinerię nie ma co dawać więcej niż 3 peonów, bo i tak w danej chwili może w niej przebywać tylko jeden. Jeżeli rafineria stoi daleko od town hall (określenie jeszcze z Warcraft II), można do niej posłać 4 peonów.

Rally point to miejsce, gdzie będą się udawać zbudowane w danej strukturze jednostki. Ta funkcja jest absolutnie genialna. W bardzo łatwy sposób można grupować w dowolnym punkcie na mapie jednostki z różnych typów koszar. Radzę używać klawisza „R".

Czas powiedzieć coś o bohaterach SC. Doszedłem do wniosku, że opisywanie każdej jednostki po kolei mija się z celem. Podam więc ogólne zasady grania każdą rasą. Jak się nimi posłużysz, zależy tylko od Ciebie.

Teraz oddam głos ViZowi, który zakochał się w Terranach. On najlepiej wyjaśni, jakich taktyk używać.

Terranie

mają bezsprzecznie najlepszą obronę bazy. Są rasą bardzo mobilną, mogą przemieszczać znaczną część budynków. Przydaje się to we wczesnej fazie gry, gdy trafimy na przeciwnika szybko atakującego (wystarczy unieść w powietrze budynki, ponieważ wczesne jednostki Zergów i Protossów nie mogą atakować celów powietrznych), a także później, gdy zaczyna nam brakować miejsca lub próbujemy postawić drugą bazę. Budujemy Centrum Dowodzenia w miejscu dobrze chronionym, a następnie gotowy budynek przemieszczamy na wcześniej upatrzoną pozycję.

Podstawowa jednostka bojowa Terran, Komandos, jest uniwersalna (może strzelać do jednostek naziemnych i powietrznych), lecz słaba fizycznie – znakomicie rekompensuje to jedna z budowli, Bunkier. Znacznie zwiększa wytrzymałość czterech jednostek piechoty, co pozwala im przeżyć nawet najtrudniejsze sytuacje. Optymalny skład takiego Bunkra to trzech Komandosów i jeden Firebat, który stanowi doskonałą ochronę samej budowli.

Czołg Oblężniczy w trybie oblężenia czyni spustoszenie



Główna siła i przeznaczenie Zergów to... RUUUUUUUUUSH!!!

wśród naziemnych oddziałów wroga, staje się więc głównym celem ataku – dobrze, gdy obok grupy czołgów krąży stale jeden SCV i na zmianę je reperuje. Ostatnia z najważniejszych, według mnie, jednostek to Wraith, myśliwiec. Chociaż stosunkowo drogi, ma wspaniałą cechę – możliwość włączenia Pola Maskującego, dzięki której staje się niewidzialny. Grupa niewidzialnych Wraithów stanowi spore zagrożenie.

Tu drobna uwaga: gdy wynajdziemy możliwość włączania niewidzialności, nie atakujmy od razu jednym czy dwoma Wraithami. Lepiej zbierzmy ich sporą grupę – wtedy robimy szybki wjazd do bazy wroga i atak na jego peonów będzie zaskoczeniem, po którym przeciwnik może się już nie pozbierać. W innym wypadku (nieprzeczekania i ujawnienia możliwości) może się okazać, że wroga baza została zapobiegawczo wyposażona w sporą liczbę detektorów.

Build up

Jeden z lepszych buil upów terrańskich. W nawiasach podane są wielkości jednostek, na wypadek wczesnego ataku:



1. Produkujemy dodatkowe SCV.
2. Siódmym (szóstym) SCV budujemy magazyn.
3. Ósmym (siódmym) SCV stawiamy koszary w najbliższym przewężeniu, aby zablokować wrogowi drogę do bazy. Jeśli chcemy wyprowadzić własne jednostki z bazy, unosimy koszary do góry (budujemy je w pobliżu Centrum Dowodzenia).
4. Stawiamy Bunkier w pobliżu koszar na przewężeniu drogi. Bunkier i koszary powinny całkowicie zablokować przejście (Bunkier stawiamy między złożami minerałów a Centrum Dowodzenia – tam, gdzie „chodzą" nasze SCV).
5. W tym czasie ciągle budujemy SCV (docelowa liczba: około 20) oraz Komandosów, których wstawiamy do Bunkra.
6. Budujemy kolejny Magazyn + Bunkier na przewężeniu drogi (Bunkier między Centrum dowodzenia a koszarami, powinien być osłonięty z dwóch stron).
7. Stawiamy rafinerię, jeśli chcemy przejść szybko do budowy fabryki, albo kolejne koszary, jeśli zależy nam na dużej liczbie Komandosów lub mamy zamiar przeprowadzić wczesny atak.

Faza „środka"

Tu podstawą są czołgi. Po wynalezieniu trybu oblężniczego należy porozstawiać kilka w bazie (najlepiej w pobliżu wieżyczek) i otoczyć budynkami, aby utrudnić dostęp do nich.

Następnie wyodrębniamy grupę sześciu pojazdów wspomaganych Wraithami lub Goliatami i możemy atakować. Posuwając się powoli do przodu, starajmy się zawsze, aby trzy czołgi były ustawione w





tryb oblężniczy, podczas gdy pozostałe trzy się przemieszczają.

Faza końcowa

Tutaj są dwie główne drogi:

1. Budujemy mnóstwo Duchów, unieruchamiamy przeciwnika (przede wszystkim detektory), a następnie zrzucamy Bomby Atomowe.
2. Budujemy Krążowniki Behemothy, za pomocą pojazdów badawczych zapewniamy im dodatkową ochronę w postaci Pola Siłowego i przeprowadzamy frontalny atak.

Plugawce

Tą rasą najłatwiej (wbrew pozorom) dowodzić. Co prawda, aby wybudować cokolwiek trzeba stracić peona, ale do grania potrzebujemy tak naprawdę ok. 8 budowli. Wynika to głównie z faktu, że overlordy (które robią to, co supply depot i pylon) są liczone jako jednostki.

Główna siła i przeznaczenie Zergów to... RUUUUUUUUUSH!!! Jeżeli nie uda się piesek-rush, polecam spróbować hydra-rush. Jeżeli masz ochotę rozbudować lotnictwo, nie produkuj hydr, tylko od razu mutaliski. Jeżeli przeciwnik nie zabezpieczył się przed atakiem z powietrza, to już po nim. Gdy tylko zaczniesz grać, od razu wysyłaj „zwisa" na daleki zwiad. Musi szybko znaleźć przeciwnika, żeby było co rushować.

Bardzo prostą i niesłychanie efektowną strategią jest MEGA zergling rush. Buduje się 4 hatchery, przypisuje je klawiszom „7", „8", „9", „0"; rozbudowuje zerglingi w spawning pool; ustawia rally point na środek bazy przeciwnika, a potem tylko: „7", select all („S"), buduj pieski („Z"), „8", „S", „Z", „9", „S", „Z"... i tak dalej. Jednak do stosowania takiej strategii trzeba mieć bardzo dużo kryształów. W tej sytuacji baza wroga zostaje po prostu zalana nieustającą falą zerglingów. Radzę szybko kierować je do walki, bo inaczej nie przeżyją – rozstrzela je obrona.

Na mapach morskich należy koniecznie wynaleźć możliwość transportowania „zwisów". Bez tego nie dostaniesz się do innych złóż. Oczywiście,



najlepiej budować mutki i to w dużej liczbie. To jeden z najlepszych rodzajów lotnictwa – choć nie najsilniejszy, produkuje się go szybko. Kiedy mamy naprawdę dużo gazu, można pokusić się o produkcję guardianów. Są to bardzo potężne bombowce, zasięg mają więk-

Słowniczek trudniejszych wyrażeń

Przyda się w grze przez Internet.



1/1	–	gra „jeden na jednego",
2/2	–	analogicznie,
1/1/1...	–	każdy na każego,
Banować	–	zabraniać komuś wejścia na kanał,
Batek	–	Battle.net,
Build-up	–	początkowa sekwencja gry, kiedy baza nie jest jeszcze rozbudowana,
Disconnecter	–	ktoś, kto się rozłącza, kiedy przegrywa,
Hydry	–	hydraliski,
Kikać	–	wykopywać kogoś z gry,
Mutki	–	mutaliski,
Peoni	–	ogólna nazwa jednostek konstrukcyjnych każdej rasy (drone, SCV, probe),
Pieski	–	zerglingi,
Plugawce	–	Zergowie,
Proty	–	Protossi,
Zwis	–	overlord.

I nastały Proty



Dobra GRA. Zdecydowanie jest to GRA. Podobać się będzie zwłaszcza tym, którzy uważają, że Close Combat i Total Annihilation są za wolne i zbyt mało się w nich dzieje. SC to RTS dla amatorów, ale można w nim być profesjonalistą.

szy niż wieżyczki obronne każdej rasy. Są doskonałe do atakowania ufortyfikowanych baz. Nie potrafią strzelać w latacze, trzeba dawać im eskortę.

Wszechstronnym wojownikiem jest hydralisk. Strzela do celów naziemnych i lotniczych, może się zakopywać i jest bardzo szybki. Powinien stanowić trzon Twoich wojsk. Jego zdolności nie wolno nie doceniać.

Nie wiadomo dlaczego nie zetknąłem się ze stosowaniem magii zergowej. Niewielu graczy używa królowych i plugawców. Nie widziałem też nikogo, kto posługiwałby się ultraliskami. Ma to swoje uzasadnienie: hydraliski są lepsze i tańsze.

Zergowie źle znoszą utratę budynków. Zniszczenie zerg spire oznacza wstrzymanie produkcji lataczy aż do momentu wybudowania drugiej wieży. Bazy Zergów są z zasady niewielkie i bronione głównie przez jednostki. Mało kto używa, skądinąd przydatnych, sunken colony i spore colony (odpowiednio: wieżyczki przeciwpiechotne i przeciwlotnicze).

W sumie to łatwa w użyciu i bardzo silna rasa. Potrafi niesamowicie rushować. Większość graczy nie dba o obronę bazy.



Proty

NAJLEPSZA RASA W STARCRAFCIE!!! Zrozumiano? Nie chcę przyjąć do wiadomości, że może być inaczej... No dobra – żartuję. Nie ma najlepszej rasy – są tylko dobrzy i źli gracze. Ale Proty bardzo przypadły mi do gustu.

Ich wielką siłą jest mała liczba jednostek – to ułatwia kontrolę. Każdy rodzaj znajduje się pod innym klawiszem numerycznym. U mnie „1" i „2" to zealoci, „3" – scouty (i jeden observer), „4" – ciężkie łamacze blokad (carriery, czasem reavery) a „5"... peon. Ponieważ do budowania wszystkiego potrzebny jest tylko jeden peon, który w dodatku nie musi być obecny przy produkcji, można mu spokojnie przypisać klawisz i przywoływać, kiedy jest po-



trzebny. Wydaje mi się, że to dobry pomysł, nie widziałem takiego rozwiązania w żadnym Strategy Guide.

Ciekawa cecha Protów – chociaż ich piechota jest najdroższa, doskonale nadaje się do rushowania. Nie wyobrażacie sobie, ile problemów może narobić 4 zealotów zrzuconych na linie produkcyjne. Po kilku sekundach zostaje się praktycznie bez zaplecza konstrukcyjnego. Jeżeli grający Protami został na początku zaatakowany i przeżył, radzę szybko kontratakować. 6 nawet rannych zealotów może w jednym ataku przeważyć szalę zwycięstwa. Trzeba tylko umieć ich wykorzystać.

Zealoci bardzo zyskują na rozwinięciu szybkości (Citadel of Adun). Sześciu może zabić dziesięciu, a inne rasy padają przy nich jak muchy. Przechodzą przez pieski jak przez świeże zboże. No i stają się doskonałymi jednostkami szybkiego reagowania.

Jedną z najciekawszych i najbardziej denerwujących taktyk jest kontrolowany zrzut 2 reaverów we wczesnej fazie gry. Lądują sobie na obrzeżach bazy i zaczynają strzelać. Kiedy w ich stronę rzuca się mobilna ochrona, robale ładują się z powrotem na shuttle (wystarczy mieć jeden) i przenoszą w inne miejsce. Trzeba tylko uważać na obronę plot, bo shuttle jest bardzo słaby. Ta taktyka najlepiej działa na innych protów.

Proty posiadają potężne lotnictwo. Pojedynczy scout jest w stanie zniszczyć prawie każdego innego latacza, oprócz battlecruisera (na którego potrzeba 2) i carriera (zwłaszcza jeżeli ma 8 interceptorów). Doskonałym łamaczem blokad, wyjątkowo skutecznym przeciwko obronie terrańskiej, jest carrier. Standardowo ma 4 myśliwce, ich liczbę można zwiększyć.

Carriery najbardziej zyskują na podniesieniu skuteczności broni lotniczej – każdy interceptor powoduje o jeden punkt uszkodzeń więcej. Kiedy mamy 4 carriery, ta pozornie niewielka liczba rośnie do ponad 200 pkt. za każą salwą z interceptorów. Taka armada przy wsparciu scoutów przechodzi przez najmocniej ufortyfikowane linie obrony.

Radzę też korzystać z możliwości dawanych przez dwa arbitry. Jeden leci na akcję i, jeśli oberwie za mocno, wraca do domu przyzwany (czar Recall) przez drugiego. Recall jest dobry nie tylko do przeprowadzenia ataku (świetny desant), pozwala przy tym unikać zbyt dużych strat.

Wielkie możliwości dają templarzy. Jednak do ich użycia trzeba się specjalnie szkolić. 3 + 1 zealot do ochrony przed atakiem peonów mogą wywołać katastrofę ekonomiczną u przeciwnika. Psionic Storm kasuje peonów za jednym razem. Halucynacje to doskonali scouci, mogą też pozorować atak i odciągać uwagę wroga od oryginałów. Nie radzę kopiować zealotów – lepiej skupić się na drogich, mało liczebnych jednostkach (arbitry).

Wszelkie taktyki zależą od sytuacji i tego, co robi przeciwnik. Nie ma strategii wygrywającej. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieplugawa gra

Blizzard stworzył RTS dla przeciętniaka. SC łączy elementy gry akcji z myśleniem taktycznym. Z pierwszego powodu nie przypadnie do gustu rasowym strategom. Ale nie jest to gra zła. Jest po prostu inna, mniej wymagająca, ale daje taką samą przyjemność z wygranej.

Jest ładna, miła i przyjemna. Jeżeli chcesz sobie po prostu pograć, wybierz StarCrafta. Jeżeli ciągnie Cię do pracy, polecam Total Annihilation.

ZooltaR



Blizzard 1998

CD Projekt

Strategiczna

Grafika: 85%

Dźwięk: 85%

Ogółem: 80%

Wymagania sprzętowe:
P90, 16 MB RAM, Windows 95, CD-ROM 2×

GREAT BATTLES



...Jeżeli więc ktoś mówi, że nie powinniśmy prowadzić wojen, mówi po prostu, że nie powinniśmy być bogaci, panować nad innymi, być ludźmi wolnymi i Rzymianami...

Gaius Julius Cezar

Firmy Erudite Software i Interactive Magic rozpoczęły rok temu serię Great Ancient Battles. Jako pierwsza pojawiła się gra Great Battles of Alexander, a wkrótce po niej kolejna – Great Battles of Hannibal. Teraz przyszła kolej na następnego z wielkich wodzów starożytności – Gajusza Juliusza Cezara. Możemy prześledzić jego karierę wojskową od początku (wojna galijska) do ostatniej bitwy wojny domowej oraz walczyć w dwóch bitwach stoczonych przez Mariusza i Sullę.

Great Battles of Caesar to, podobnie jak jej poprzedniczki, heksagonalna gra strategiczna z podziałem na tury, wykorzystująca ten sam engine. Kampania jest równie kiepska jak w GBoA i GBoH – tym razem dla odmiany pogoń za Pompejuszem i armiami konsularnymi. Największą zaletą GBoC są więc pojedyncze bitwy.

Schemat

W serii Great Ancient Battles wykorzystano specyficzny system obliczania wyników starcia – „punkty rozgromienia" (RPs – Rout Points). Każdy zniszczony oddział ma pewną wartość, którą odejmuje się od wskaźnika armii – jeżeli osiągnie on 0, wojska uciekają.

Inną charakterystyczną cechą serii jest uzależnienie kolejności wykonywania ruchów od wskaźników inicjatywy dowódców obu stron (Cezar dysponuje ponadto specjalną, elitarną inicjatywą). Każdy dowódca może po wykonaniu rozkazów otrzymać dodatkową turę, jeśli zdobędzie inicjatywę taktyczną.



Taktyka

O aktualnej sile oddziału informuje wskaźnik spoistości (cohesion). Walka, przemarsz przez trudny teren, kolejne użycie oddziału w tej samej turze oraz „zderzenie" z uciekającymi jednostkami prowadzą do wzrostu liczby „trafień" (Hit). Wskaźnik ten nie określa siły bojowej – informuje jedynie, jak bliscy ucieczki są żołnierze (rejterują, gdy liczba trafień jest równa lub większa od wskaźnika TQ).

Bardzo istotne są parametry dowódców – zasięg oraz liczba rozkazów, które mogą wydać podczas tury (także inicjatywa). Nowością w GBoC jest rozróżnienie dwóch typów dowódców – zwykli (np. trybuni) oraz wodzowie. Zwykli dowódcy mają niskie wskaźniki inicjatywy, musimy więc wydawać rozkazy grupowe. Takie polecenia przemarszu sprawdzają się znakomicie; ogromne znaczenie ma możliwość jednoczesnego poprawienia spoistości kilku jednostek. Największe problemy sprawia grupowy atak: oddziały koncentrują się na wysuniętych jednostkach wroga. W efekcie odsłaniają swoje skrzydła i tyły, co daje przeciwnikowi szanse na kontratak. O zachowaniu szyków nie ma, oczywiście, mowy.

Natomiast wodzowie mogą wydać rozkaz dowolnej jednostce (chociaż nie podlegają im bezpośrednio żadne oddziały), co kosztuje tylko 1 punkt inicjatywy. Ponieważ dysponują większą liczbą punktów dowodzenia, mogą odegrać w bitwie kluczową rolę. Przydają się do zbierania rozproszonych oddziałów i poprawiania spójności osłabionych jednostek – warto ich także wykorzystać w nadarzających się okazjach taktycznych.

W GBoC możemy często zetknąć się z fortyfikacjami. Jednak nie spełniają w grze dużej roli.

Jeśli walczysz po stronie Galów, musisz liczyć się z pewnymi trudnościami: spoistość

Pod Ruspiną legioniści poszli w rozsypkę, nie pomogła nawet interwencja Cezara. Armia była w opłakanym stanie.

jednostki może poprawić tylko jej dowódca, na dodatek musi się znajdować w odległości 2 heksów od niej.

W grze dysponujemy zestawem 9 bitew. Wiele z nich ma dodatkowe warianty wydarzeń, nie wnoszą jednak zbyt wiele. Zdecydowanie brakuje oblężenia Alezji, choć po reklamach mówiących o fortyfikacjach i taktykach oblężniczych można się było tej bitwy spodziewać.

We wszystkich bitwach z ograniczoną liczbą tur muszą zwyciężyć Rzymianie lub (podczas wojny domowej) wojska Cezara. W odróżnieniu od poprzednich odcinków serii, w większości przypadków należy jak najszybciej wykorzystać elitarną inicjatywę Cezara. Nie ma sensu zachowywanie jej na później, ponieważ kluczowe wydarzenia rozgrywają się na początku, a w większości bitew limit tur wynosi 6.

Wielkie bitwy Cezara

Varcellae – 101 r. p.n.e. – 6 tur – 2/2 (plany: Rzymianie/Przeciwnicy)

Mariusz odniósł zwycięstwo nad Cymbrami głównie dzięki lepszemu wyszkoleniu i dyscyplinie jednostek rzymskich. Walka odbywała się w letnim upale (do którego Rzymianie byli przyzwyczajeni, a pochodzący z północy przeciwnicy zupełnie nie) oraz w burzy piaskowej.

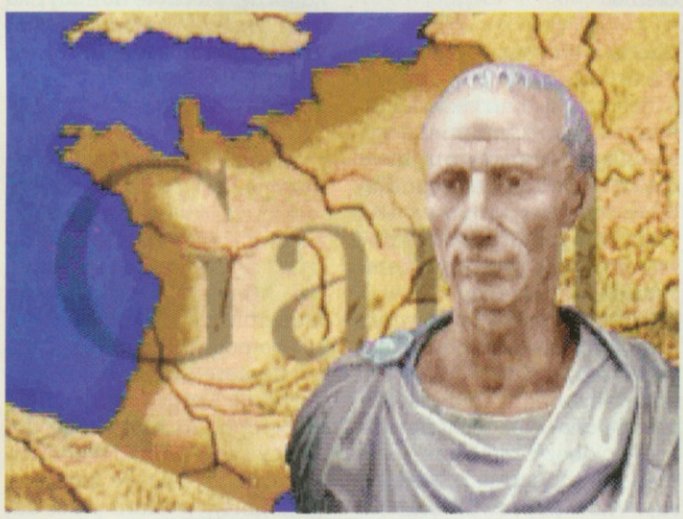
Na skrzydłach mamy słabą konnicę. Należy ją cofnąć i do pomocy podsunąć piechotę. Potem wystarczy stoczyć bitwę obronną: skoncentrować się na walce na skrzydłach, zdobyć przewagę i zaatakować centrum wroga. Przypomina to Kanny.

W podstawowej wersji bitwy nie powinniśmy mieć żadnych problemów. Dodatkowy wariant jest trochę trudniejszy, ponieważ centrum wroga zostało rozciągnięte i do akcji może wejść większa liczba jego jednostek.

Chaeronea (Cheroneja) – 86 r. p.n.e. – 6 tur – 1/1

Zwycięstwo Sulli nad Archelaosem (wodzem Mitrydatesa). Żołnierze wroga są źle wyszkoleni, jedyną ich zaletą jest liczebność.





Ponownie możemy mieć problemy na skrzydłach, szczególnie na lewym. Pontyjska jazda i lekkozbrojni, tak jak to było w rzeczywistości, ciągle zagrażają nam oskrzydleniem. Na prawym skrzydle warto wykorzystać obronę, jaką daje rzeka i użyć kawalerii do kontrataków. Na lewym należy jak najszybciej podciągnąć piechotę, a kawalerię wycofać. Potem trzeba stoczyć bitwę obronną w centrum i przeprowadzać silne kontrataki na skrzydłach.



Wariant dodatkowy niewiele różni się od wersji podstawowej.

Bibracte (Bibrakte) – 58 r. p.n.e. – 6 tur – 2/1

Helweci migrowali na zachód i chcieli przejść przez obszar należący do Rzymu. Cezar nie wyraził zgody. Musieli iść drogą okrężną, a Rzymianie podążyli za nimi. Ponieważ kończyła się żywność, Cezar zdecydował się cofnąć do Bibrakte, co wróg uznał za słabość i przypuścił atak. Wyszkolenie i lepsza broń zapewniły legionom zwycięstwo. Straty Rzymian były jednak poważne, największe w wojnie galijskiej. Cezar pisał, że trzeba było trzech dni, by pochować zabitych i opatrzyć rannych...

Najpierw należy odeprzeć atak wroga, a potem przejść do szybkiego kontrataku. Działać szybko i zdecydowanie, wtedy nie zostawimy przeciwnikowi najmniejszych szans. Jedynym problemem może być ograniczenie czasowe.

W wersji podstawowej nadciągają dodatkowe jednostki wroga i zbliżają się do naszego prawego skrzydła. W wariancie dodatkowym są już gotowe do walki, co zwiększa trochę poziom trudności.

Sabis – 57 r. p.n.e. – 6 tur – 1/1

Nerwiowie, jedno z plemion belgijskich, zaatakowało Cezara nad rzeką Sabis (dzisiejsza Sambra). Legioniści szykowali się do budowania obozu i zostali zupełnie zaskoczeni. Cezar musiał interweniować i zaprowadzić porządek. Udało mu się powstrzymać panikę dwóch najsłabszych legionów – VII i XII. Dzięki nadciągającym posiłkom Rzymianie odnieśli zwycięstwo.

To wyjątkowo prosta bitwa. Wprawdzie wydaje się, że przeciwnik ma przewagę, ale to tylko pozory. Wystarczy wykorzystać rozkazy grupowe do ataku na siły wroga, a Cezar i Labienus powinni popracować nad poprawą spójności i zbieraniem uciekających jednostek. Właściwie trudno to uznać za rozgrywkę strategiczną.

Dyrrachium – 48 r. p.n.e. – brak limitu – 3/2 (plany: Cezar/Pompejusz)

Pompejusz miał przewagę liczebną, ale gorzej wyszkolone wojsko, dlatego zajął ufortyfikowane pozycje. Cezar otoczył wroga własnymi wałami. Sytuacja oblegających była gorsza niż oblężonych, ponieważ Pompejusz ciągle otrzymywał morzem zapasy i uzupełnienia. Gdy jego siły zostały wzmocnione przez cztery legiony, zdecydował się zaatakować najsłabszy punkt armii wroga. Kontratak Cezara na jeden z obozów Pompejusza zakończył się klęską i ciężkimi stratami, jednak wróg nie wykorzystał

OF CAESAR

„Nieprzyjaciele byliby dzisiaj wojnę skończyli, gdyby mieli kogoś, kto umie zwycięstwo wyzyskać" – Cezar o bitwie pod Dyrrachium.

szansy. Po bitwie Cezar oświadczył: „Nieprzyjaciele byliby dzisiaj wojnę skończyli, gdyby mieli kogoś, kto umie zwycięstwo wyzyskać."

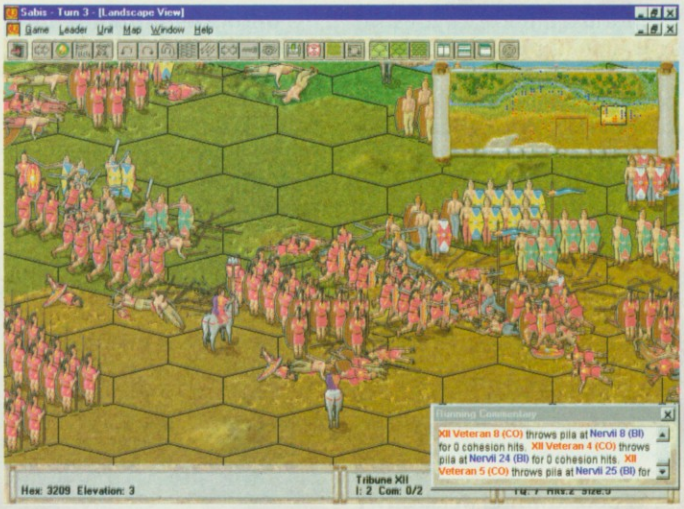
Jest to jedyna bitwa w GBoC, w której jakieś znaczenie mają fortyfikacje. To one, a także lesisty teren, zmniejszają tempo akcji. Zagrożone jest głównie lewe skrzydło, jednak wróg atakuje tutaj opieszale. W początkowej fazie walki uczestniczą tylko niewielkie siły należące do armii Cezara, dodatkowe nadciągają w kolejnych turach. Na początku wystarczy przedłużyć linię obronną, aż do „murów" i odeprzeć pierwszy atak. Nadciągające posiłki będą miały doskonałą szansę ataku z flanki na armię Pompejusza – to decydujący czynnik, który pozwoli odnieść zwycięstwo.

W dodatkowej wersji obie strony jeszcze nie rozmieściły swoich wojsk na pozycjach, co ułatwia zadanie.

Pharsalus (Farsalos) – 48 r. p.n.e. – 6 tur – 1/2

Pompejusz planował wykorzystać konnicę do oskrzydlenia prawego skrzydła wroga. Cezar przewidział to i wzmocnił swoją kawalerię lekkozbrojnymi, a w odwodzie trzymał 6 kohort. Jazda Cezara została zepchnięta, ale wtedy do walki wkroczyły kohorty. Rozproszyły wroga i zagroziły oskrzydleniem głównej części armii. Pompejusz, widząc zagrożenie, uciekł...

To jedna z ciekawszych bitew. Wbrew pozorom (podobnie jak było w rzeczywistości) wróg nie ma przewagi na swoim lewym skrzydle. Skoncentrowana konnica Pompejusza nie stanowi takiego zagrożenia, na jakie wygląda.



Na początku należy stworzyć ciągły front z jednostek piechoty, wykorzystując pojedyncze, a nie grupowe rozkazy. Przeciwnik ma trochę słabsze, ale liczniejsze oddziały i bitwa w początkowej fazie jest wyrównana. Należy skoncentrować się na ochronie prawego skrzydła i kontrataku w tym rejonie. Paradoksalnie, lewe skrzydło jest naszym najsłabszym punktem... Jeśli wydamy rozkazy ataku zbiorowego, większość jednostek przesunie się trochę w prawo, by zaatakować wroga – w efekcie powstanie luka. Na szczęście nie ma tam wielu jednostek wrogiej kawalerii... Połączenie akcji wodzów oraz rozkazów zbiorowych prowadzi do bardzo chaotycznej, ale interesującej bitwy.

Wariant dodatkowy wnosi niewiele – minimalnie niższy wskaźnik RP wroga (200 zamiast 210).

Ruspina – 46 r. p.n.e. – brak limitu – 2/1

Legioniści poszli w rozsypkę i nie pomogła nawet interwencja Cezara. Appian pisał: „Powiadają, że jednego z żołnierzy noszących najcelniejszy znak bojowy, orła, własnoręcznie zatrzymał i uciekającego pociągnął za sobą na front. Wróg jest tam! – wykrzyknął wściekle i z szyderstwem do nieszczęsnego uciekiniera". Nie pomogło... Armia Cezara nie została zniszczona, ale znalazła się w opłakanym stanie.

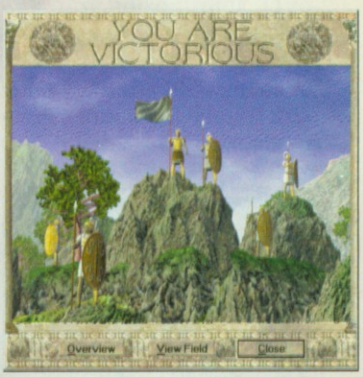
W grze nie musimy (choć możemy) uciekać. Trzeba przede wszystkim utworzyć ciągły front z rozdzielonych grup jednostek (bez wydawania rozkazów grupowych) oraz cofnąć skrzydła. Cały czas należy utrzymywać ciągłą linię i czekać na atak. Sukces jest w zasięgu ręki, nie tak trudno go osiągnąć.

W wersji dodatkowej mamy minimalnie silniejszą kawalerię, co praktycznie jest bez znaczenia.

Thapsus (Tapsus) – 46 r. p.n.e. – 6 tur – 2/2

Decydująca afrykańska bitwa ze stronnikami (nieżyjącego już) Pompejusza. Bitwa dziwna, bo rozpoczęta z inicjatywy żołnierzy, a nie wodza. Cezar nie mógł powstrzymać swoich wojsk przed atakiem! Prawdopodobnie zapał do walki brał się z chęci splądrowania nieprzyjacielskiego obozu, bowiem armia Cezara cierpiała na braki zaopatrzeniowe... Siły pompejańskie podzielone były na dwa obozy: króla Juby i Scypiona (Kw. Cecyliusza Metellusa). Atak poprowadzono na oba. Słonie Scypiona, świeżo schwytane i źle wyszkolone, wpadły w popłoch i rzuciły się do ucieczki, tratując swoich sprzymierzeńców. Znajdująca się za nimi mauretańska konnica również uciekła... W całej armii Scypiona zapanował chaos i bitwa zmieniła się w rzeź (10 tys. zabitych wrogów, przy stratach własnych — 50 i kilku rannych).

Kolejna bitwa z fortyfikacjami, które nie mają znaczenia. Na tyłach naszego lewego skrzydła znajduje się bagno (ruch na każdym polu oznacza stratę 1 punktu spójności). Chroni nas od oskrzydlenia, ale trudno pozbierać uciekające tam oddziały. Przeciwnik ma na skrzydłach słonie, co ogranicza możliwości manewrowe naszej kawalerii (przynajmniej do chwili ich zniszczenia). Początkowo lepiej nie łamać szyku. Wróg potrafi ostro zaatakować, ale ma dużo słabsze oddziały, więc jego ataki nie przyniosą efektów. Stosunkowo łatwo możemy uzyskać przewagę na skrzydłach (szczególnie prawym) i zaatakować przeciwnika z boków.



W innym wariancie wróg ma dodatkowe wsparcie – lekką jazdę, piechotę numidyjską oraz piechotę hiszpańską, co utrudnia nam zadanie.

Munda – 45 r. p.n.e. – 12 tur – 1/2

Wróg zajmował wygodne pozycje na wzgórzach, czekając, aż wojska Cezara rozpoczną atak, co dałoby szansę na szarżę z góry. Żołnierze Cezara nie chcieli atakować dwukrotnie liczniejszego nieprzyjaciela. Nie pomogły błagania, zadziałał dopiero (po raz kolejny) przykład. Cezar sam rzucił się na wroga, za nim poszli dowódcy i całe wojsko. Podobno wykorzystał fakt, że żołnierze (5 kohort), wysłani przez Labienusa do wzmocnienia zagrożonego obozu, biegli – wyglądało to na ucieczkę i dodało otuchy Rzymianom.

Aby wygrać, musimy wspinać się i tracić czas na popra-



Pod Mundą Cezar sam rzucił się na wroga, za nim poszli dowódcy i całe wojsko.

wianie spójności (aż 12 tur). Wróg czeka lub zbyt szybko przechodzi do ataku. W obu wypadkach postępowanie jest podobne – nawet przy taktyce obronnej musimy spodziewać się kontrataku, gdy podejdziemy blisko pozycji przeciwnika. Jeśli wróg zastosuje taktykę defensywną, nasze zadanie jest trudniejsze, ponieważ dysponujemy krótszym czasem. Musimy odeprzeć pierwszy atak wojsk pompejańskich – może nam w tym pomóc utrzymanie szyku (nie będzie to proste, bo teren jest trudny). Potem trzeba przejść do kontrataku – początkowo powoli, potem szybko, z wykorzystaniem rozkazów grupowych. Na prawym skrzydle możemy szybko uzyskać przewagę, łącząc akcje kawalerii i piechoty. Na lewym i w centrum sytuacja jest bardziej wyrównana. Możemy jednak spodziewać się wsparcia silnej kawalerii króla Boguda, która powinna nam pomóc zadać decydujący cios.

Sztuczna Inteligencja

nadal na niezbyt wysokim poziomie. Jednak rozkazy grupowe zwiększają trochę skuteczność jej działań, a zmniejszają naszą kontrolę nad jednostkami. Swoją drogą, bitwy w GBoC nie są trudne (większym wyzwaniem były bitwy Hannibala).

Komputer najczęściej nie eksploatuje odpowiednio swoich wodzów. Używa ich tylko do zbierania uciekających oddziałów oraz poprawiania spoistości jednostek, zamiast wykorzystywać ich możliwości w specyficznych sytuacjach taktycznych.

Na szczęście autorzy gry nadal tworzą po kilka planów walki dla każdej bitwy. Popełniają jednak pomyłki. Koronnym przykładem jest plan defensywny dla Rzymian pod Varcellae. Mogą wygrać Cymbrowie, nie robiąc nic do 6 tury – obie armie nie stracą ani jednego RP, a wygraną mamy w kieszeni... Na szczęście jest też plan agresywny.

Zgodnie z duchem czasów możemy grać (2 osoby) na jednym komputerze, przez modem, kabel, sieć lub Internet. Szkoda, że nie ma gry przez e-mail.

Podsumowanie

Great Battles of Caesar, choć interesująca ze względu na tematykę, nie jest pozbawiona wad. Nadal sporo można zarzucić zgodności historycznej. Nie rozwiązano wszystkich problemów ze sterowaniem, szczególnie z wydawaniem rozkazów grupowych dla łuczników i procarzy – podczas ataku muszą podchodzić na sąsiadujące z wrogiem pole, a jeśli nie mogą podejść, to nie atakują.

W stosunku do poprzednich odcinków serii zmniejszyła się liczba bitew: w GB of Aleksander było 10, w GB of Hannibal – 11. GBoC ma tylko 9 i to (w większości przypadków) krótszych – najczęściej po 6 tur.

Do plusów można zaliczyć poprawienie sterowania – ulepszenie rozkazów grupowych (zwroty) oraz podział dowódców na dwa typy.

Jacek Ilczuk

Wnioski – pożegnanie

Great Battles of Caesar nie jest największym osiągnięciem serii. Gra niewątpliwie ma najlepsze sterowanie (nie pozbawione jednak wad), ale i najsłabszy scenariusz. Zdecydowanie najbardziej interesująca była GB of Aleksander... Mimo wszystko szkoda, że pojawienie się GBoC kończy tę udaną (niewątpliwie najlepszą spośród zajmujących się starożytnością) serię gier strategicznych.



Interactive Magic/Erudite Software 1998

MarkSoft

Strategiczna

Grafika: 90%

Dźwięk: 81%

Ogółem: 81%

Wymagania sprzętowe:
P90, Windows 95, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, 46 MB lub 82 MB (oraz dodatkowo 65 MB do 80 MB na swap file) na dysku twardym

zestawy głośnikowe

ENCORE



P-401



P160-3D

akcesoria komputerowe

▶ dyskietki 3M, TDK, Verbatim
▶ pudełka na dyskietki
▶ pudełka na CD
▶ filtry monitorowe
▶ myszy
▶ joysticki
▶ kieszenie na twarde dyski
▶ listwy filtrujące



bezpośredni importer
B.H. STAWICKI S.C.
01-170 Warszawa, ul. Młynarska 48
tel/fax 022/631-26-73, tel. 022/632-64-20

iPANZER '44

...Propozycja oficerów frontowych, aby w celu jak najszybszego poprawienia nadzwyczaj ciężkiej sytuacji niemieckich wojsk pancernych po prostu skopiować rosyjski czołg T-34, nie znalazła uznania konstruktorów (...) z powodu niemożliwości wyprodukowania w krótkim czasie podstawowych części składowych rosyjskiego czołgu, w szczególności jego aluminiowego silnika dieslowskiego. (...) Ostatecznie powzięto więc decyzję, aby ukończyć zapoczątkowaną już konstrukcję czołgu typu Tygrys, wagi ok. 60 ton, a ponadto zaprojektować typ lżejszy, wagi 35–45 ton, któremu nadano nazwę Pantera...

Heinz Guderian, „Wspomnienia żołnierza", Bellona, Warszawa 1991, s. 219

iPanzer '44 to kontynuacja gry iM1A2 Abrams, połączenie symulacji z grą strategiczną. Zastosowano w niej udoskonalony engine poprzedniczki (lepsza grafika oraz możliwość wykorzystania kart 3D poprzez interface Direct3D).

Tym razem bierzemy udział w dwóch kampaniach II wojny światowej, w walkach stoczonych w 1944 roku. Pierwsza z nich to spopularyzowana przez gry strategiczne, rozpoczęta 16 grudnia 1944 r., kontrofensywa niemiecka w Ardenach. Niemcy zaatakowali tam siłami 7 Armii, 5 Armii Pancernej i 6 Armii Pancernej SS – w sumie 25 dywizji, w tym 7 pancernych i 1 zmotoryzowana – liczącymi ok. 250 000 ludzi i 1000 czołgów.

Wykorzystując niekorzystne dla lotnictwa warunki pogodowe, hitlerowcy całkowicie zaskoczyli przeciwnika. Jednak bardzo szybko (17 grudnia) natknęli się na opór w Bastogne. Nie udało im się zdobyć tego ważnego węzła komunikacyjnego, nie potrafili też rozszerzyć podstawy wyłomu. Amerykanie przerzucili posiłki, zatrzymali wroga (pomogła w tym poprawa pogody) i na początku stycznia przeszli do kontrataku.

Druga kampania wykorzystuje historię jednej z największych w II wojnie operacji strategicznych – białoruskiej (Operacji Bagration), rozpoczętej 23 czerwca 1944 roku przez wojska radzieckie. Walki toczyły się na obszarach Białorusi, Litwy i wschodniej Polski. Niemcy mieli do dyspozycji 1,2 mln żołnierzy, 10 tys. dział, ok. 1000 czołgów i dział pancernych oraz ok. 1400 samolotów. Rosjanie rzucili do ataku również 1,2 mln żołnierzy, 24 tys. dział i moździerzy, 4000 czołgów i dział pancernych oraz 5300 samolotów.

W pierwszym tygodniu wojska radzieckie dokonały wyłomu w obronie niemieckiej na głębokość 100–150 km (podstawa wyłomu – 500 km). Do 4 lipca Niemcy stracili prawie 30 dywizji i zostali odrzuceni o ok. 300 km na zachód. Operacja zakończyła się 31 sierpnia zajęciem przez Rosjan Białorusi, części Litwy, Łotwy i Polski. W obu kampaniach najważniejsze zadanie stało przed siłami pancernymi.

W grze dowodzimy kompanią, w której główną siłę stanowią czołgi. Możemy uzyskać wsparcie dział pancernych i samobieżnych, artylerii, piechoty i (podobno, wyjaśniam to dalej) lotnictwa. Grając po stronie Niemców, możemy kierować czołgiem Pz. Kpfw V G Panther, po stronie Rosjan – T-34-85, a Amerykanów – M4A3(76)W Sherman.

Możemy brać udział w pojedynczych bitwach lub spróbować przejść całą kampanię. Ogromną zaletą iPanzer '44 jest fakt, że bitwy two-



Podstawowa zasada w iPanzer '44: „strzelaj z boku!" Niektóre pociski nie przebiją przedniego pancerza, nawet gdybyśmy przyłożyli do niego lufę!

rzone są losowo na bazie wyników poprzednich walk – siły uczestniczące w bitwach oraz ich rozmieszczenie są zmienne. W efekcie możemy przechodzić kampanie wielokrotnie i zawsze czekają nas niespodzianki.

Elementy strategiczne

Każdą misję rozpoczynamy od wydawania rozkazów przy wykorzystaniu mapy strategicznej. Najczęściej dopiero gdy dostrzeżemy wroga, przechodzimy do wnętrza czołgu. Jednak wskazane jest zatrzymywanie co jakiś czas naszych oddziałów, aby swobodnie rozejrzeć się po okolicy – zdarza się, że możemy dostrzec wroga, choć nie jest on widoczny na mapie. W takich przypadkach jednostki przeciwnika potrafią zachowywać się biernie (nie reagują na ostrzał) i można je spokojnie zlikwidować, nie narażając się na straty.

Zanim przejdziemy do części symulacyjnej gry, powinniśmy z poziomu mapy odwrócić pluton frontem w kierunku wroga: wybrać kierunek jazdy i zatrzymać jednostkę.





Nasz bezpośredni udział w walce jest po prostu konieczny, ponieważ Sztuczna Inteligencja sterująca naszymi czołgami nie radzi sobie zbyt dobrze – zwłaszcza skuteczność prowadzonego przez nią ognia pozostawia wiele do życzenia. To pierwsza z przyczyn, przez które w iPanzer '44 nie można grać wyłącznie jako w grę strategiczną. Druga – taka strategia byłaby bardzo prymitywna i nudna.

Taktyka

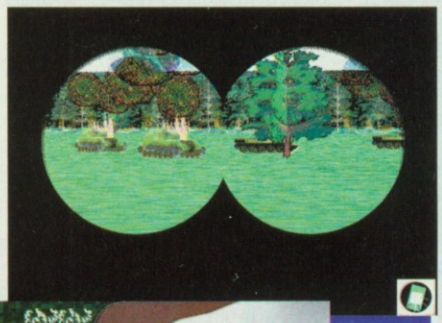
Podstawową zasadą w iPanzer '44 jest: „strzelaj z boku!" Niektóre pociski nie mogą przebić pancerza czołowego wroga, nawet gdybyśmy przyłożyli do niego lufę! Na przykład amerykańskie pociski APC nie mogą przebić przedniego pancerza kadłuba Pantery, a żeby przebiły pancerz wieżyczki musiałyby zbliżyć się na odległość 140 m! Te same pociski mogą zniszczyć lub uszkodzić czołg z odległości 2400–2500 m, jeśli strzelamy z boku lub z tyłu...

Ważne jest odpowiednie wykorzystanie plutonów do wiązania wroga i do ataku z flanki. Dlatego rośnie znaczenie terenu. Pole walki jest najczęściej pagórkowate. Wzgórza i lasy ograniczają nie tylko możliwości przemieszczania się jednostek, ale także pole widzenia, a za każdym wzniesieniem może czaić się wróg. Musimy szczególnie uważać, gdy nasze pojazdy dojeżdżają do szczytu wzgórza. Wróg może niespodziewanie przywitać nas potężną salwą, a nasze czołgi nie będą w stanie na nią odpowiedzieć. Dzieje się tak szczególnie wtedy, gdy gramy po stronie Rosjan lub Amerykanów.

Innym problemem są tereny bagniste. Jeżeli oddział wjedzie na taki obszar, to pojazdy mają kłopoty z wydostaniem się z błota – zwalniają, manewrują, zaczepiają o siebie. W efekcie dochodzi do rozbicia szyku czołgów, a potem bardzo trudno zgrupować je w jedną formację – wiadomo, że pojedyncze wozy są znacznie mniej skuteczne niż działająca wspólnie grupa.

Przeciwnik potrafi prowadzić bardzo skuteczny ostrzał przez rogi lasów, a my nie jesteśmy w stanie odpowiedzieć mu „osobiście", ponieważ w żaden sposób go nie dostrzeżemy. Możemy tylko pozostawić inicjatywę w rękach naszej SI...

Istotne znaczenie w grze ma artyleria, szczególnie haubice. Są dwa rodzaje amunicji – pociski „bojowe" oraz dymne. Artyleria potrafi bardzo skutecznie zmiękczyć przeciwnika. Jest to szczególnie istotne w przypadku niemieckich pojazdów pancernych. Co prawda zniszczenie zgrupowania, np. Pantera, przekracza możliwości dział, jednak doskonale radzą sobie ze słabszymi wozami bojowymi.



Oprócz pojazdów możemy wykorzystać w grze piechotę – iPanzer '44 jest pod tym względem wyjątkiem. Piechurzy mogą nawet przekraczać lasy. Niestety, to praktycznie jedyna ich zaleta. Piechota jest bardzo nieskuteczna – komputer używa jej głównie po stronie Rosjan, nawet czasami udaje się mu uszkodzić jakiś pojazd.

My możemy sobie darować piechurów, koncentrując się głównie na jednostkach pancernych i wsparciu artyleryjskim. Zresztą znacznie łatwiej operować mniejszą liczbą oddziałów – przynajmniej wszystko widać na mapie, bez konieczności przybliżania widoku. Ponadto w ataku piechurzy nie mogą nadążyć za siłami pancernymi, więc praktycznie nie biorą udziału w walkach, a czekanie na nich może się źle skończyć dla naszych wozów bojowych. Piechota może się przydać w misjach obronnych, jednak głównie w roli „spowalniacza" ataku przeciwnika.

Nie mamy żadnej możliwości koordynowania działań lądowych i powietrznych. Nie możemy wezwać lotnictwa na pomoc! Jedynie, jak napisali autorzy w instrukcji gry, możemy mieć nadzieję lub modlić się o wsparcie powietrzne. Nigdy też nie wiadomo, czyje samoloty kogo będą atakować...



W rzeczywistości nie udało mi się zobaczyć niczego, co lata (wyjątkiem były kury, ale trudno je zaliczyć do sił powietrznych o znaczeniu strategicznym).

Niemcy

Najskuteczniejszą taktyką jest wykorzystanie szybkości i dużej odporności pancerza Panter. Mogą one spokojnie niszczyć wroga z dużej odległości, same nie będąc narażone na skuteczny ostrzał. Aby przebić przedni pancerz Pz. Kpfw V G Panther, Amerykanie muszą

W grze nie udało mi się zobaczyć niczego, co lata... z wyjątkiem kur, ale trudno je zaliczyć do sił powietrznych o znaczeniu strategicznym.

Ocena

iPanzer '44 to udana kontynuacja iM1A2 Abrams. To bardzo dobra propozycja dla wszystkich zwolenników gier symulacyjnych, którzy nie gardzą strategią i szukają realistycznego symulatora czołgu z II wojny światowej.

podjechać na 980 m, a Rosjanie na 580 m. Natomiast Pantera strzałem w pancerz przedni może zniszczyć Shermana już z odległości 2050 m, a T-34-85 z 1890 m. To ogromna przewaga!

Pluton Panter składa się z 4 czołgów. Są doskonale zaopatrzone w amunicję, każdy ma aż 35 sztuk świetnych pocisków przeciwpancernych HVAP.

Najczęściej Niemcy dają sobie radę, po prostu jadąc szybko naprzód i likwidując każdy napotkany pojazd wroga. Trzeba tylko uważać, by nieprzyjaciel nie okrążył naszych jednostek. Właściwie symulację Pantery można uznać za najniższy poziom trudności gry (niezależnie od innych parametrów, które możemy ustawić w opcjach).

Rosjanie

Drugi poziom trudności... Tutaj starcie czołowe z wrogiem nie jest zbyt dobrym pomysłem. Co prawda T-34 są bardziej odporne na ostrzał niż Shermany, ale w walce czołowej z Panterami nie mają wielkich szans.

Dlatego podstawową taktyką jest związanie wroga wymianą ognia przez dwa plutony czołgów (ze względu na ich niewielką liczebność - 3 wozy) lub jeszcze lepiej Su-85 (dzięki stosunkowo mocnemu pancerzowi i liczbie wozów w plutonie - 5) oraz wykorzystanie następnego plutonu do ataku z flanki.

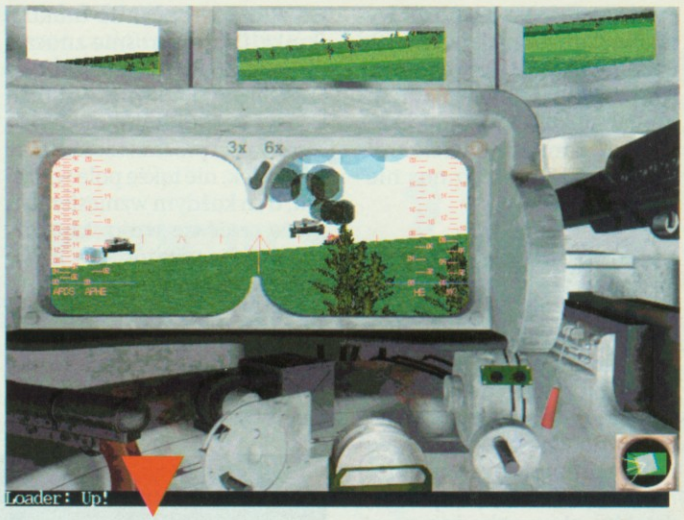
Największą wadą T-34 jest niewielki, w stosunku do Pantery, zapas amunicji. Szczególnie istotnych pocisków APDS mamy tylko 17 sztuk.

Amerykanie

Trzeci, najwyższy poziom trudności. Czołgi amerykańskie mają bardzo słaby pancerz. Niemcy mogą w starciu czołowym zniszczyć Shermana nawet z bardzo dużej odległości - Nashhorn lub działa PaK 43 z odległości 2500 m, Pantera lub JagdPz IV/70 z 2050 m, pozostałe jednostki z 1370 m. Pluton Shermanów składa się z 5 czołgów. Niestety, w tym wypadku ilość nie zastąpi jakości.

Podczas gry po stronie Amerykanów bardzo wzrasta znaczenie rozpoznania, a w efekcie - zaskoczenia wroga. Próba przetrzymania czołowego pojedynku ogniowego nie ma większego sensu. Należy przeciwnika atakować niespodziewanie i najlepiej przynajmniej z dwóch kierunków jednocześnie. Inaczej walka może zakończyć się tylko w jeden sposób - całkowitą klęską Shermanów.

Nie ma sensu strzelanie do wroga z dużej odległości, jeśli



Grafika iPanzer '44 została znacznie poprawiona w stosunku do iM1A2 Abrams. Wykorzystuje 65 tys. kolorów, choć działa tylko w rozdzielczości 640×480. Jednak, jeżeli obserwujemy jadący czołg z zewnętrznej kamery, natychmiast widać niedostatki - gąsienice nie poruszają się, czołg nie jedzie, tylko teren pod nim przesuwa się! Można też spotkać takie fenomeny, jak widoczne na grafice „latające czołgi".



Inną ciekawostką iPanzer '44 jest las. Z dużej odległości wygląda wspaniale, jednak gdy podjedziemy bliżej, okazuje się, że mamy do czynienia z trójwymiarową bryłą, na którą nałożono teksturę! Czołg zatrzymuje się na skraju lasu. Natomiast przez pojedyncze drzewa może spokojnie przejechać, nie niszcząc ich.

jest zwrócony do nas przodem - to tylko strata amunicji, a nie mamy jej za wiele (Shermany są wyposażone tylko w 2 pociski HVAP - jedyne przeciwpancerne z prawdziwego zdarzenia).

Jeżeli dostrzeże nas przeciwnik i ruszy w naszym kierunku, to najlepiej zacząć się wycofywać i szykować inne plutony do ataku z boku lub z tyłu.

W walce po stronie amerykańskiej znacznie wzrasta rola artylerii. Po dostrzeżeniu wroga należy natychmiast wezwać ją na pomoc, ponieważ walka ze świeżymi siłami niemieckimi jest bardzo trudna...

Realizm

Autorzy iPanzer '44 nie powtórzyli dwóch błędów popełnionych w iM1A2... Przede wszystkim, nie musimy już pokonywać chmary przeciwników. Zadania są znacznie bardziej realne, a siły obu stron wyrównane. Drugą poważną zmianą jest wzrost znaczenia ukształtowania terenu. Teraz możemy i musimy wykorzystać w grze każde wzniesienie lub las.



Oczywiście, nie wszystko jest doskonałe.

Jedna z ciekawostek to odporność piechoty na pociski HE. Jeśli atakujemy grupę żołnierzy, możemy być pewni, że zużyjemy tyle amunicji, ilu jest piechurów! Lepiej skorzystać z karabinu maszynowego.

Drugim fenomenem jest „wańka-wstańka" (wbrew nazwie, nie dotyczy tylko Armii Radzieckiej), czyli niesamowicie odporny żołnierz. Cały pluton „ładuje" w niego, aż się lufy kaemów grzeją, a ten nic - pada, podnosi się, pada, podnosi się...

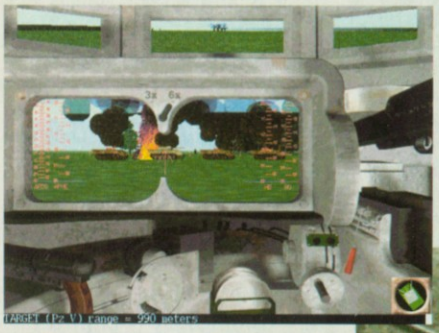
Szkoda też, że programiści Interactive Magic ponownie nie zdecydowali się na wprowadzenie do gry misji, w których akcja toczy się w terenie zabudowanym. Urozmaiciłoby to na pewno znacznie kampanie i pozwoliło na lepsze wykorzystanie oddziałów piechoty, które podczas walki w otwartym terenie nie mają wiele do powiedzenia w konfrontacji z jednostkami pancernymi.

Niemcy najczęściej jadą szybko naprzód i likwidują każdy napotkany pojazd wroga.

Sztuczna Inteligencja

Trudno ocenić poziom SI po stronie wroga. Przeciwnik ustawia się frontem do atakujących jednostek. Jego oddziały potrafią nieźle manewrować. Prowadzą skuteczny, niekiedy wyjątkowo celny ogień. Jednak rzadko uciekają przed ogniem artylerii. Czasami można wyrżnąć pluton czołgów, które nie reagują na atak...

Natomiast bez większych problemów można ocenić poziom SI naszych jednostek – jest niski! Przede wszystkim



rzuca się w oczy niska skuteczność ostrzału – to my musimy strzelać, inaczej podległe nam oddziały nie mają szans na przeżycie. Jednak największym błędem (wręcz skandalicznym) jest to, że pojazdy nie potrafią omijać przeszkód. Często „zahaczają" o lasy – dzieje się tak nawet na wytyczonej wcześniej (przez komputer, w rozkazach z początku misji) trasie. Kilka wraków może być dla naszych czołgów przeszkodą o strategicznym, co najmniej, znaczeniu. Szczególnie przykre jest to, że gdy zaklinuje się czołg dowódcy, pozostałe stoją w miejscu za-

miast wykonywać swoje zadania. Co najzabawniejsze, pojazdy potrafią się „zaczepić" o nasze wozy (w pełni sprawne) należące do innego plutonu.

Oczywiście, możemy grać również przez sieć, Internet, modem lub kabel. Dysponujemy opcją wyboru gry konkurencyjnej lub kooperacyjnej.

Wnioski

Choć iPanzer '44 nie jest grą doskonałą, to jednak firma Charybdis Enterprises poczyniła od czasów gry iM1A2 Abrams znaczne postępy.

Przede wszystkim została poprawiona grafika, choć daleko jej do tej z np. Armored Fist 2. Istotne jest także to, że nie strzelamy do czarnej kropki na linii horyzontu, tylko



do przeciwnika, którego możemy zobaczyć i rozpoznać.

Gra stała się znacznie bardziej realistyczna dzięki wyrównaniu rozkładu sił oraz znacznemu zwiększeniu możliwości taktycznego wykorzystania terenu. Do zalet można też zaliczyć generowane losowo bitwy, które zwiększają atrakcyjność kampanii.

Istotne jest również, że iPanzer '44 praktycznie „wyczerpuje temat", ponieważ twórcy gry nie poprzestali na stworzeniu symulacji pojedynczego czołgu. Za jednym zamachem stworzyli symulator trzech najbardziej popularnych konstrukcji z II wojny – Pz. Kpfw V G Panther, T-34-85 oraz M4A3(76)W Sherman.

Oczywiście, nie wszystko zostało „dopięte na ostatni guzik". Główną wadą gry, która może doprowadzić do szału nawet człowieka o świętej cierpliwości, jest niski poziom SI, obsługującej nasze oddziały. Wskazana byłaby też dalsza praca nad poprawą jakości grafiki.

Jacek Ilczuk



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

Wymagania sprzętowe:
P133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95, od 4 MB do 450 MB HDD, mysz

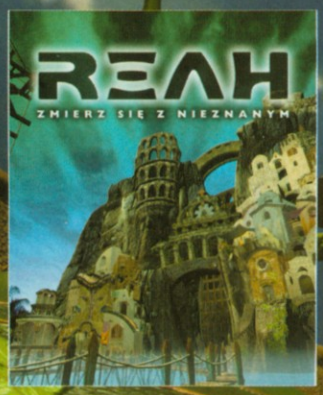
PRZEBÓJ ROKU

REAH

ZMIERZ SIĘ Z NIEZNANYM

SPECJALNIE DLA CZYTELNIKÓW GAMBLERA CD 500MB DEMO!

Polska gra przygodowa!
6 płyt CD!



GRA ZOSTAŁA DOCENIONA I JEST SPRZEDAWANA NA RYNKACH EUROPY ZACHODNIEJ, AMERYKI PÓŁNOCNEJ, AZJI I AUSTRALII



porywająca historia



niewiarygodne detale

KUPON SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Upoważniający do zakupu w sprzedaży wysyłkowej gry REAH w cenie **139** zł + koszty wysyłki (6zł). Dodatkowo każdy zamawiający otrzyma za darmo płytę CD (singiel) z muzyką z gry!

LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

LK AVALON

www.lkavalon.com
tel. (017) 8522 707

UWAGA: Gra wymaga min: P75, 16MB RAM, CD-ROM x4, karta dźwiękowa zgodna z Windows 95, WINDOWS 95

TCH

Sprzęt udostępniła firma TCH SYSTEMS. Tel. (0-22) 646-00-33

ścieżka dźwiękowa z gry dostępna na kasetach i płytach Deep Space Productions/SPV Poland

Shadows over Riva





Trzecia wyprawa do krainy Arkania jest najciekawsza i najbardziej emocjonująca. Szkoda że autorzy scenariusza popełnili kilka trudnych do zrozumienia błędów.

Shadows over Riva to trzecia i ostatnia (tak przynajmniej zapowiadają autorzy) część trylogii Realms of Arkania. Gra została oparta na popularnym w Niemczech systemie role-playing, Das Schwarze Auge (Czane Oko). Tak jak poprzednie części cyklu, Shadows over Riva jest przeznaczona dla doświadczonych RPG-owców. Nie powinno się od niej rozpoczynać przygody z tym gatunkiem gier.

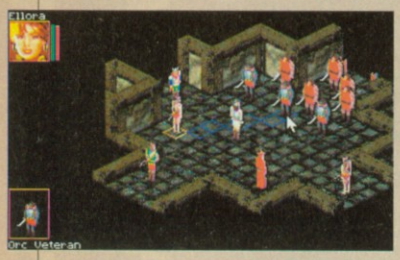
Tworzenie bohaterów

W każdym RPG grupa bohaterów proponowana przez autorów jest słabsza od stworzonej przez gracza.

Rozgrywka rozpoczyna się w świątyni, a więc w miejscu, w którym możemy zająć się generowaniem nowych bohaterów. Proponuję stworzyć drużynę z wojownika, krasnoluda, maga i trzech lodowych elfów. Oczywiście, najlepiej jeśli wartości wszystkich cech postaci są bliskie liczbie 13. Radzę zwrócić uwagę nie tylko na cechy najważniejsze dla poszczególnych ras/profesji, ale także na Siłę, bo od niej zależy, ile przedmiotów może nieść bohater. Ważna jest również Odwaga, bo przy jej niskiej wartości postać może mieć chętkę na opuszczenie pola bitwy.

Gdy program spyta, na jakim poziomie chcemy grać: normal czy advanced, zdecydujmy się na advanced – dużo więcej zabawy oraz możliwość dokładnego sterowania rozwojem bohaterów.

Niestety, większość umiejętności naszych postaci przyda się psu na budę. Autorzy stworzyli duży i skomplikowany system charakterystyk,



ale dla prowadzenia samej rozgrywki istotnych jest tylko kilka jego elementów. Szkoda że prawie cała para poszła w gwizdek.

Oto jak wyglądała moja drużyna:

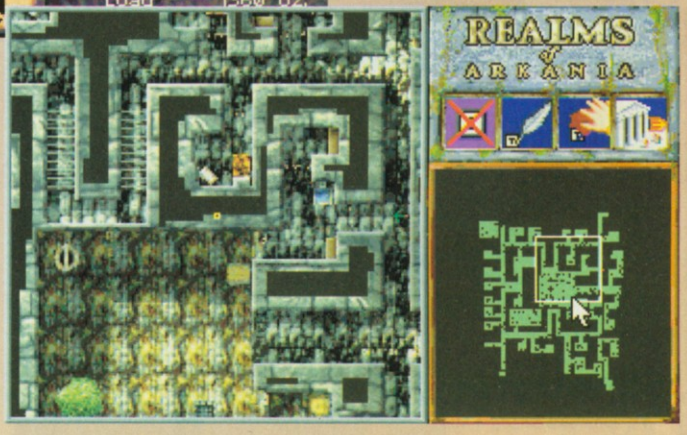
1. **Wojownik** – będzie stał twarzą w twarz z wrogiem, więc musi być silny i dobrze władać mieczem. Trzeba go szkolić w sztuce walki mieczem oraz bronią dwuręczną. Poza tym powinien mieć wysoki poziom zdolności Self Control i Control Body. Wybierając między zdolnościami Attack i Parry, koncentrujmy się tylko na tej pierwszej. Mocna zbroja wojownika i tak zatrzyma większość ataków, a nas powinna interesować skuteczność uderzeń.
2. **Krasnolud** – jego zadanie będzie polegać (podobnie jak wojownika) na wzięciu na siebie ciężaru ataku przeciwników. Krasnolud musi więc mieć podobne zdolności. Najłatwiej go szkolić we władaniu toporem (od początku umie to najlepiej), można też wybrać miecz lub Edged Weapon. Mój krasnolud był niezłym handlowcem, znał języki współczesne oraz starożytne, a także świetnie radził sobie z wytrychami. Krasnoludy nie mogą używać broni dwuręcznej, nie mają natomiast żadnych ograniczeń w noszeniu zbroi.
3. **Mag** – w przeciwieństwie do większości gier role-playing, w Shadows over Riva rola maga nie jest kluczowa. Mag bardzo rzadko będzie potrzebny na polu bitwy, jego głównym zadaniem jest unikanie ciosów wroga i trzymanie się z dala od zawieruchy. Szkoląc maga, musimy pamiętać o trzech sprawach: wszystkie Life Points warto zamieniać na Astral Points, te punkty zdolności, które można – także na Astral Points, a pozostałe punkty zdolności na punkty czarów. Awansując na kolejne poziomy doświadczenia, możemy wtedy dodawać do zdolności tylko 10 punktów, ale za to aż 35 do czarów. Liczba Astral Points mojego czarodzieja na ósmym poziomie doświadczenia osiągnęła wartość 116.



Najrozsądniej chyba szkolić maga w sztuce czarów walki, z których najważniejsze są Fulminictus i Ignifaxus, a także oślepiający Lightning. Poza tym mag powinien znać czary Evil Eye, Foramen (koniecznie!), Paralyse, ewentualnie zaklęcia demonologiczne. Pozostałe użyteczne czary wymieniam w akapicie Magia.

4. **Lodowy Elf** – jest wytrzymalszy od swoich krewniaków. Właśnie Lodowe Elfy wybrałem do swej drużyny. Stanowią trzon





grupy, ich obecność pozwala na skuteczne radzenie sobie nawet z dużo liczniejszym wrogiem. Trzeba je wyszkolić w sztuce strzeleckiej, zaopatrzyć w łuki lub kusze i dać wystarczająco dużo pocisków. Lodowe Elfy znają magię i choć nie są w stanie poznać wielu zaklęć, ich umiejętności w tym zakresie bardzo się przydają. Z magii bojowej niech poznają przede wszystkim czary Lightning i Fulminictus oraz rozwiną magię uzdrawiającą.







Tworzenie grupy zajmuje w Shadows over Riva bardzo dużo czasu, ale przyznam, że zajęcie jest całkiem sympatyczne. Jeżeli nie mamy pewności, czy bohater reprezentujący daną profesję osiągnął optymalny poziom rozwoju, spróbujmy wykreować następnego i porównać ich cechy.

Wyposażenie

Bohaterowie muszą w swym ekwipunku mieć wiele użytecznych przedmiotów. Zacznijmy od uzbrojenia. Dla elfów najlepsze będą Extra Light Longbow, sprzedawane u wytwórczyni łuków (domek na północ od rynku). Do tego trzeba przygotować co najmniej po 99 strzał. Krasnolud i wojownik muszą być „ciężko opancerzeni". Plate Armor na ramionach i nogach, Scale Armor na korpusie, Iron Helm na głowie i Iron Shield w dłoni – to gwarancja, że większość ciosów nie odbierze im Punktów Życia lub odbierze najwyżej 1 lub 2 (niektórzy wrogowie są silniejsi, ale nie pojawiają się często).

Wśród późniejszych zdobyczy trafi się magiczna broń, naszyjniki, pasy i pierścienie. Pamiętajmy jednak, aby dawać je właściwym osobom. Na przykład Girdle of Might, bardzo przydatny dla wojownika lub krasnoluda, jest zupełnie zbędny magowi.

Elfom i magowi starajmy się nie dawać za dużo przedmiotów. Po co im pancerze, hełmy czy naramienniki, skoro i tak nie powinni znaleźć się w zasięgu broni wroga? Mogą za to nieść więcej strzał czy eliksirów.

Kolejna sprawa to właśnie eliksiry. Grupa powinna, na wszelki wypadek, mieć zawsze zapasik mikstur uzdrawiających oraz przywracających Astral Points. Wyposażenie takie jest niezbędne zwłaszcza w podróży obfitującej w walki, np. w wyprawie do Wieży Czarnoksiężnika. Konieczne w ekwipunku są też wytrychy, gdyż niektóre drzwi i skrzynie nie zawsze da się otworzyć siłą, a magia czasem zawodzi. Poza tym trzeba mieć koce i śpiwory, co pozwoli na wygodne spanie w miejscach do tego przeznaczonych.

Mag jak najszybciej powinien doprowadzić swą różdżkę do 4. poziomu – będzie wtedy mogła zastąpić wiele przedmiotów (np. linę czy pochodnię). Aby wykonać część zadań i zleceń, trzeba mieć przyrządy takie, jak łopata, obcęgi, łom lub młot, ale przydają się tylko w określonych przypadkach. Nie należy zawracać sobie głowy lampami, pochodniami, butelkami z olejem itp., ponieważ wystarczy czar Fiat Lux.



Pieniądze

Aby stać nas było na życie (spanie, jedzenie) oraz właściwe wyposażenie, musimy dysponować odpowiednimi funduszami. Zarobić je można w sposób pokojowy lub w bitwie. Pokonując wroga, zdobywamy jego wyposażenie, zazwyczaj niewiele war-



te. W skrzyniach i schowkach znajdziemy czasem kosztowności lub bardzo drogie zioła. Jednak najlepszym sposobem na bezstresowy zarobek jest wizyta w knajpie. Tam rozkażemy naszym bohaterom, aby wykorzystali swe zdolności. Heros z dużą zdolnością oszukiwania (Cheat) może zarobić nawet 9 denarów za jedną gierkę (a rozegrać da się kilkanaście w ciągu nocy), nikt też nie odmówi rzucenia paru groszy panienkom, które ładnie tańczą, popisują się akrobacjami lub grają na instrumentach.

Kiedy robimy zakupy, niech targuje się postać, która ma najlepiej rozwiniętą zdolność Haggle. Potrafi uzyskać nawet kilkudziesięcioprocentowy rabat, co przy dużych zakupach ma ogromne znaczenie.

Magia

Większość czarów możliwych do opanowania w grze, to zawracanie głowy: nie skorzystacie z nich nigdy albo sprawdzicie tylko z ciekawości, a nie konieczności. Jednak bez niektórych zaklęć trudno wyobrazić sobie pomyślne zakończenie SoR.

Czary bojowe Lightning, Fulminictus i Ignifaxus pomogą szybciej wygrać bitwy. Czar Foramen otwiera zamki, musi go więc znać chociaż jeden bohater. Paralyse zmienia wroga w kamień na kilkanaście tur. Evil Eye obraca go przeciw przyjaciołom. Balm of Rondra pozwala przekazać rannemu tyle Life Points, ile Astral Points poświęci mag



lub elf. Penetrating umożliwia patrzenie przez ściany, a





dzo prosta, pod warunkiem że wykorzysta się właściwie pewne schematy. Przede wszystkim należy posłać do

Cienie i blaski

Shadows over Riva jest grą ciekawą, jednak obarczoną niedopuszczalnymi błędami, które mogą skutecznie zepsuć zabawę. Ze względu na bardzo niską cenę oraz oryginalność świata i pomysłu mogę ją jednak polecić ze spokojnym sumieniem, ale tylko zdeklarowanym miłośnikom RPG. Inni gracze zagubią się w świecie Rivy.



Transversalis (trudny do opanowania) – teleportację do miejsca znanego magowi.

Ważny może też okazać się czar Pure and Clear, pozwalający na uleczenie postaci z zatrucia. Ciekawy jest Heptagon, przywołujący potężnego, rogatego demona, ale trzeba z tym zaklęciem uważać, bo demon potrafi wymknąć się spod kontroli i zaatakować grupę. Nieodzowny jest też Fiat Lux, dzięki któremu drużyna będzie mogła poruszać się po ciemnych podziemiach.







Walka

Ze względu na bezdenną głupotę wrogów, walka jest bardzo trudne potyczki, a ich trudność będzie spowodowana liczbą wrogów oraz małą powierzchnią pola bitwy. Niestety, wtedy elfy i czarodziej mogą być narażone na niebezpieczeństwa.

W czasie walki łatwo zaobserwować, że bardzo często ciosy naszych bohaterów są parowane przez wroga. I na to jest prosty sposób. Ustawmy wojownika i krasnoluda tak, aby mogli atakować tego samego wroga. Pierwszy atak może zostać sparowany, drugi (w tej samej turze) zawsze dosięgnie celu.

Odpoczynek

W Shadows over Riva można odpoczywać tylko w noclegowniach i kilku wyznaczonych miejscach, na które bohaterowie czasem się natkną. Rozbicie obozu gdziekolwiek jest nie do pomyślenia. W związku z tym rozgrywka robi się trochę trudniejsza. Zwłaszcza że bohaterowie dość wolno odzyskują punkty zdrowia, a jeszcze wolniej – punkty magii. I na to jest jednak sposób. Na początku osoba znająca się najlepiej na uzdrawianiu leczy wszystkich pozostałych bohaterów. Potem czarodziej zamienia Punkty Życia na Astralne (tylko z tym nie przesadźcie, bo zemrze) i śpimy. Potem znowu Punkty Życia na Astralne i leczenie przez bohatera-medyka, ewentualnie dalszy wypoczynek.

Kiedy nadciąga wieczór, warto znaleźć się w pobliżu jakiejś gospody (jeśli jesteśmy w mieście), bo pałętanie się nocą po ulicach jest nieprzyjemne ze względu na panujące ciemności. A poza tym sklepy i urzędy i tak są nieczynne.

Przygoda

Gra jest, niestety, więcej niż liniowa. Zwiedzanie świata w złej kolejności może oznaczać, że nie da się zakończyć zabawy. Dlatego radzę zapoznać się z rozwiązaniem, żebyście nie musieli po kilkunastu godzinach gry zaczynać wszystkiego od początku.

Jacek Piekara

rozwiązania

PS Pełne rozwiązanie gry znajduje się w nr. 7/98 (Tete, str. 51).



Sir-Tech/Attic 1997

TopWare

Role-playing

Grafika: 55%

Dźwięk: 40%

Ogółem: 60%

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

AVAX SOFTWARE

HURTOWA SPRZEDAŻ PROGRAMÓW KOMPUTEROWYCH (PC CD-ROM I SONY PLAYSTATION)

Największa hurtownia, autoryzowany dystrybutor wszystkich polskich wydawców

AVAX SOFTWARE
UL. ANGORSKA 15 A
03 - 913 WARSZAWA
TEL./FAX (0-22) 672-70-28
TEL. (0-22) 617-14-78

Największy wybór gier i programów edukacyjnych (około 500 tytułów PC CD-ROM i 150 SONY PLAYSTATION w stałej ofercie - tylko pełne wersje programów w pudełkach z polskimi instrukcjami).

Uwaga! Bardzo korzystne warunki:
Do 10% rabatu od tzw. cen zbytu!

(0-22) 672-70-28 lub (0-22) 617-14-78
od poniedziałku do piątku w godz. 9 -17

Zadzwoń do nas, a wyślemy Ci naszą pełną ofertę pocztą lub faksem!

Zapraszamy do współpracy sklepy z całej Polski!

- GRY
- AKCESORIA

- WYMIANA GIER
- GRY UŻYWANE

- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

656,-

PlayStation

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

PlayStation

Nintendo 64

Nintendo 64

699,-













PC GRY

Programy edukacyjne użytkowe, słowniki, encyklopedie

ARTEM ul.Warszawska 9
skr. poczt. 35/z, 05-200 Wołomin
pon.-pt. 10^{00}-18^{00}
tel. (022) 776-2525 fax. (022) 776-2828
http://www.artem.com.pl



10 ZŁ

PRZESYŁAJĄC KUPON DO 31.07.98
OTRZYMASZ 10 ZŁ BONIFIKATY
NA ZAKUPIONE PROGRAMY

10 ZŁ

GAMBLER 07/98
PROMOCJA WAŻNA DO 31 LIPCA 1998

HEAVY GEAR

Zawsze chciałem być pilotem wielkiego, kroczącego robota. A jeszcze bardziej chciałem mieć zbroję bojową, taką jak w anime.

Siedzenie w środku kilkunastu ton metalu, całkowicie posłusznych każdemu ruchowi ciała jest bardzo ekscytujące. To poczucie całkowitej kontroli i wielkiej siły. Dodajcie do tego najnowszą broń i otrzymacie Heavy...

...Gear

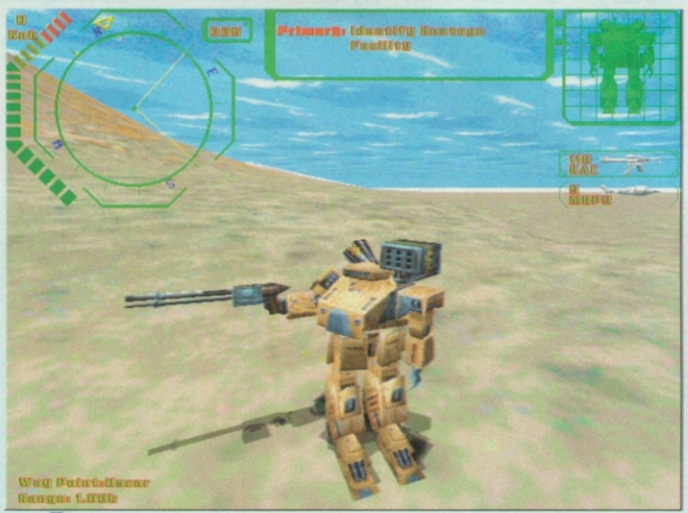
Że gear to nie mech, wiedzą już wszyscy. Jednak różnice typologiczne należy udowadniać. Przede wszystkim – gear jest mniejszy i lżejszy, kierowanie nim jest więc trochę łatwiejsze. Mniejsza masa stawia mniejszy opór i pozwala na wykonywanie szybszych manewrów. Gear może wykonywać szybkie zwroty, obracać korpusem prawie tak szybko jak człowiek, może biegać, chodzić w bok, skakać, kucać i wykonywać wiele czynności, które dla mecha (będącego swego rodzaju ruchomą fortecą) są całkowicie niewykonalne.

Przekładając na język gry: oznacza to większą czułość maszyny na nasze machanie myszą i nerwowe naciskanie klawiszy. Gearem kieruje się więc zupełnie inaczej niż mechem.

Po długim czasie grania stwierdzam, że nie ma lepszej kombinacji do sterowania niż mysz i klawiatura. Ponieważ HG jest grą bardziej zręcznościową niż przeciętny symulator mechów, używałem ustawień klawiatury bardzo podobnych do stosowanych w grach FPP. Podobnych, lecz nie takich samych. Oto one:

Prawa ręka – mysz – ruchy korpusem geara. Generalnie – celowanie. Jeden klawisz myszy to strzał, drugi – zmiana broni. Ważne, że gear nie skręca tam, gdzie patrzy. Można więc biec do przodu i strzelać w prawo. Taki system jest trudny do opanowania, ale gra nie daje możliwości wybrania innego, więc trzeba się przyzwyczaić.

Lewa ręka – klawiatura – odpowiada za poruszanie się geara i obsługę wszelkich urządzeń pokładowych. Nie radzę grać na kursorach, ponieważ przełączenie czegokolwiek będzie wymagało oderwania ręki od klawiatury, co w ogniu walki może się skończyć tragicznie. Radzę ustawić sobie sterowanie na klawiszach.



Oto moja konfiguracja: E – bieg do przodu; D – chodzenie do tyłu; S – skręt w lewo (jednocześnie klawisz odpowiedzialny za wstawanie, kiedy gear się przewróci); F – skręt w prawo.

Jest to wariacja na temat typowego ustawienia WASD z każdego FPP, z tym że strafe zostało zastąpione skręcaniem (wymóg gry) i całość – przesunięta w prawo. Dlaczego? Otóż klawiszowi A przypisany jest autopilot i nie można go usunąć. Takie ustawienie jest chyba najbardziej ergonomiczne, co w tego typu grach jest bardzo ważne.

Wspominałem już o tym w recenzji (Gambler 5/98), ale powtórzę, bo to ważne: HG ma najbardziej kłopotliwy system konfigurowania klawiatury. Każdy klawisz musi zostać wybrany z listy. Co więcej – jeżeli klawisz miał już przypisaną jakąś funkcję, nie zostanie ona usunięta automatycznie, trzeba to zrobić ręcznie. Konieczne jest więc dokładne sprawdzenie wszystkich funkcji, w celu upewnienia się, że w trakcie gry ruch do przodu nie włączy automatycznie kółek albo, co gorsza, spowoduje skręt.

MECHanik

Kiedy już uda Wam się doprowadzić konfigurację sterowania do takiego stanu, że gear zrobi na polu walki to, co chcecie, można się zabrać za MECHanikę – przebudowywanie pojazdu.







Mangowe inspiracje twórców Heavy Gear nie ulegają wątpliwości. Takimi rysunkami zilustrowany jest oficjalny „strategy guide" gry.



Activision 1997

LEM

Symulacyjna

Grafika: 86%

Dźwięk: 89%

Ogółem: 95%

Wymagania sprzętowe:
P90, 16 MD RAM, CD-ROM 4×; zalecane: P200 MMX, 32 MB RAM, akcelerator 3D

Na pewno znajdzie się grupa graczy, którzy pominą ten akapit i nie będą nawet próbowali pogrzebać we własnej zbroi. BŁĄD! To właśnie jedna z najciekawszych części gry. Kierowanie własnym gearem jest znacznie przyjemniejsze niż siedzenie w fabrycznie przygotowanej puszce. Znacznie też bezpieczniejsze, bo dopiero dopieszczenie niektórych szczegółów konstrukcyjnych ujawnia pełne możliwości naszej maszyny.

W Heavy Gear nie ma części, której nie można by wymienić, ulepszyć albo przerobić. Można nawet zmieniać grubość pancerza na poszczególnych rodzajach broni!

Zasada numer 1 każdego MECHanika: nie przekraczać maksymalnego udźwigu geara. Można to sprawdzić, klikając obok sylwetki na ekranie „konstrukcyjnym". Udźwig zależy od kilku czynników – najważniejsze to SI geara i konstrukcja nóg. Kiedy klikniecie na którymś z segmentów (nogi, ręce, tors) i wybierzecie opcję „details", będziecie mogli pobawić się trochę hydrauliką i systemem aktuatorów (to takie urządzenia odpowiedzialne za ruchy geara). Zwracajcie uwagę na wszystkie parametry danego składnika – jego wagę, wpływ na siłę i szybkość. Z własnego doświadczenia wiem, że kiedy uzyskacie możliwość zainstalowania jakiegoś nowego elementu (po awansie można wybierać z większej liczby części), nie powinniście instalować go we wszystkich miejscach, w których się da. W praktyce kombinacja aktuatorów ciężkich z zaawansowanymi jest skuteczniejsza (daje więcej korzyści) niż zamontowanie samych zaawansowanych urządzeń.

Co do czego służy?

- **Nogi** – odpowiadają za szybkość geara i jego maksymalny udźwig.
- **Ręce** – udźwig, siła, zmniejszanie odrzutu broni (ułatwia celowanie).
- **Tors** – szybkość, siła, odporność (tam właśnie siedzi pilot).
- **Silnik** – szybkość.
- **Głowa** – dodatkowe czujniki, wyposażenie pokładowe.

Dla każdego segmentu można zmieniać grubość pancerza, jego rodzaj itd. Silnik da się trochę podrasować, ale jest to związane z SI. Wydaje mi się, że najbardziej wszechstronnym gearem jest Hunter i jego późniejsza wersja XMG (południowy odpowiednik to Jaeger), doskonałe połączenie siły z szybkością. Udało mi się skonstruować na jego bazie geara, który był szybszy od najszybszego zwiadowcy (wyciągał 180 km/h na kółkach), a jednocześnie mógł przenosić ciężką broń (waga ok. 1 tony).



Radzę poeksperymentować. Mnie się udało, więc Wam też powinno.

Bronia

Wiadomo, że bez Broni nie przeżyje się w żadnym wrogim środowisku. Na szczęście HG likwiduje w pewnym stopniu konieczność oszczędzania amunicji. Kiedy zużyje się Wam jakiś karabin, możecie go po prostu wyrzucić i podnieść nowy. Oczywiście najpierw trzeba usunąć poprzedniego właściciela.

Zróżnicowanie środków zaczepnych jest bardzo duże. Do dyspozycji mamy ok. 30 rodzajów różnorakiego sprzętu. Podzielony został na kilka kategorii:

Karabiny – normalna broń strzelecka. Do niszczenia celów nieopancerzonych (samochody, ciężarówki, piechota) można użyć zwyczajnych minigunów. Na geary, czołgi itd. trzeba już znaleźć DUŻĄ strzelbę. Początkowo wybór jest niewielki. Później radzę skupić się na ciężkim działku szturmowym (HAC). Ma 120 pocisków i wystarcza praktycznie na każdą misję.

Nie radzę używać tego, co przypomina Shotguna, bowiem nie jest w stanie poważnie uszkodzić nawet najlżejszego geara. Ciekawym wynalazkiem jest Stub Cannon – ciężka rusznica ppanc. Jeden strzał rozwala prawie każdy cel; wadą jest mała liczba pocisków (12 sztuk). Jest też railgun – urządzenie o dużej sile ognia, ale bardzo nieefektywne. Zresztą kiedy się pojawia, dostępna jest już broń energetyczna, po prostu lepsza.

Bazooki – jakoś nie mogłem się przekonać. Nazwa mówi sama za siebie. Niezła broń.

Granaty – kilka rodzajów. Ciężkie służą do niszczenia celów pancernych, lekkie – piechoty, a haywire uszkadzają elektrykę geara, powodując jego czasowe wyłączenie. Granat trzeba rzucić. Jest to widowiskowe, ale bardzo trudno trafić w ruszający się cel. Lepiej sobie darować używanie granatów, na korzyść usprawnienia MECHaniki geara.

Rakiety – obok strzeleckiej – druga podstawowa broń. Występuje w czterech rodzajach: zapalające, lekkie, średnie i ciężkie. Każdy rodzaj jest montowany w pakietach o różnej liczbie rakiet. Bardzo dobra broń, ale trzeba umieć celować. Najlepiej strzelać w nieruchomo stojącego geara z uszkodzoną elektryką.



Broń energetyczna – bzzzzzt.... Niezłe zabawki. Większość strzela ciągłym strumieniem, co daje możliwość przecięcia wrogiego geara na pół jedną salwą. Zużywają sporo amunicji, ale warto je stosować. Polecam Gatling Laser, akcelerator plazmowy i laser snajperski (ma duży zasięg).

Heavy...

Gra dużego kalibru. Cieszę się, że zaraz pojawi się jej druga część. Dobra, długa (w single player), ładnie wykonana gra. Drobnym mankamentem jest system konfiguracji kontroli i... prozaicznie – wymagania sprzętowe. Dla miłośników symulatorów nie latających to jednak prawdziwa gratka.

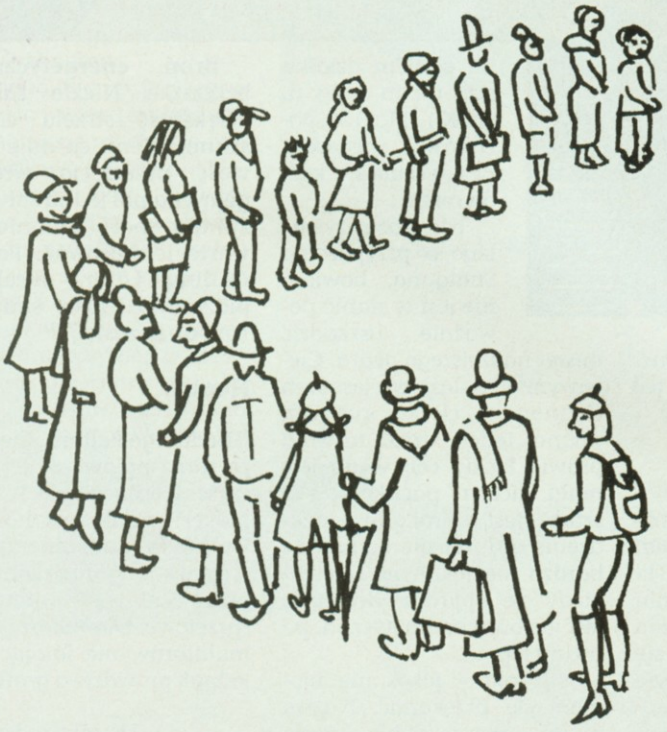
Duelista ZooltaR



Ciężkie Podsumowanie



Powtórzę to, co napisałem przy okazji Battlezone: moim zdaniem Activision jest teraz najlepszą firmą wydawniczą na rynku. Niemal każda jej gra odnosi sukces. Podobnie Heavy Gear. Po prostu – polecam.



MEGAUS
CD MANUFACTURE

TŁOCZ SIĘ RAZEM Z NAMI !!!

NAJWIĘKSZA I NAJ-NOWOCZEŚNIEJSZA TŁOCZNIA PŁYT KOMPAKTOWYCH W POLSCE!

NAJWYŻSZA JAKOŚĆ PRODUKTU, WIELOKOLOROWY NADRUK NADAJĄCY PŁYTOM ATRAKCYJNY WYGLĄD

WŁASNY MASTERING!!!

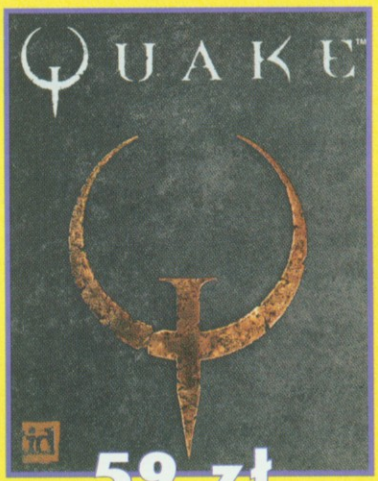
PŁYTY WE WSZYSTKICH WSPÓŁCZESNYCH FORMATACH

MEGAUS Sp. z o.o. Spółka Inżynierska
Warszawa, ul. Chełmżyńska 180, tel.: 611-11-19,
611-11-21, 611-11-30, fax: 611-11-20
http://www.megaus.com.pl

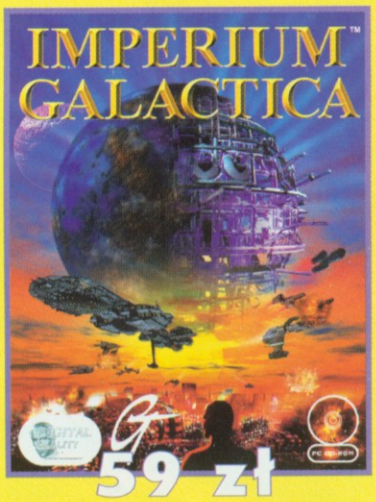
replay

Zagrajmy w to

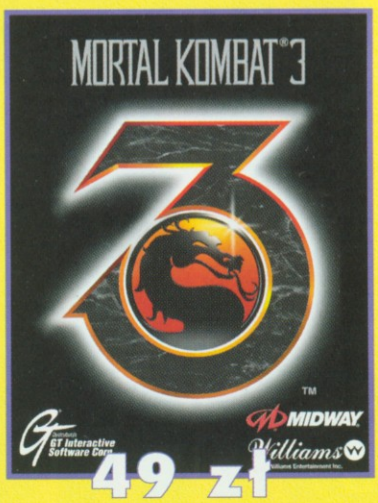
JESZCZE RAZ !



59 zł



59 zł



49 zł



49 zł

C.D.N.

PC CD-ROM

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

LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

ZESTAWY głośnikowe

WSZYSTKIE GŁOŚNIKI
POSIADAJĄ WBUDOWANY ZASILACZ,
OBJĘTE SĄ 12-MIESIĘCZNĄ GWARANCJĄ
POSIADAJĄ ZNAK BEZPIECZEŃSTWA B.

ENCORE

P-901

- ✔90 WATT PMPO
- ✔80-20000 Hz
- ✔płynna regulacja tonów
- ✔SURROUND





P-801

- ✔60 WATT PMPO
- ✔100-20000 Hz
- ✔płynna regulacja tonów



XP-101

- ✔500 WATT PMPO
- ✔20-20000 Hz
- ✔4 pasma equalizer
- ✔opcja pilot (XP-101A)



- ✔Moc 300 WATT PMPO
- ✔20-20000 Hz
- ✔SURROUND (2 EFEKTY)
- ✔mute
- ✔dwudrożny
- ✔płynna regulacja tonów niskich i wysokich

P-705



P-703

- ✔Moc 60 WATT PMPO
- ✔100-20000 Hz
- ✔płynna regulacja tonów

B.H. STAWICKI S.C. Bezpośredni importer

01-170 Warszawa, ul. Młynarska 48, tel/fax 022/631-26-73, tel. 022/632-64-20