A.D. 2044 (cz. 1), Piotrków 1939

PEŁNE WERSJE

GAMBLER 2xCD

GAMBLER

2xCD

INDEKS 321753

9

ROK 98

Cena 11 zł

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW



KRZYŻÓWKA KOMPUTEROWKA

MORTAL KOMBAT 4

WORLD CUP 98

GAMBLERIADA TURNIEJE GRAMY!



Wersje Demo

SiN
WarGames
Warlords III: Darklords Rising
Nowe menu CD



gra miesiąca



Windows 98

Szybsze, stabilniejsze, bez rewolucji

Dwugłos recenzencki



Final Fantasy VII

Wirtualna rzeczywistość

ISSN 1427-0307 09

9 771427 030987



169 zł

Kurs Języka Angielskiego

149 zł

Ziemia - wyprawa do wnętrza planety

139 zł

Encyklopedia Świata - Ameryka Płn.

143 zł

Encyklopedia Człowieka



44 zł

Trzy czaszki Tolteków

62 zł

Clash

35 zł

Zagadki Lwa Leona

62 zł

Payuta I Bóg Lodu



Nasza oferta PRZYKUJE Twoją uwagę!!!

ZAMÓW!

w Internecie **http://www.market2000.pl**
telefonicznie **071/72 81 76**

Kilka hitów z naszej oferty:

Gry: Actua Soccer 2 CD 119 zł, **Carmageddon** 89 zł, **Commandos** 139 zł, **Creatures** 62 zł, **Final Liberation** 125 zł, **Hexen II** 125 zł, **Podwójne kłopoty Buda Tuckera** 49 zł, **Zork Grand Inquisitor** 109 zł, **Zork Legacy Collection 5 CD** 129 zł

Programy Edukacyjne: Matma jest super 109 zł, **Dookoła świata** 149 zł, **Moje pierwsze zabawy matematyczne 1,2,3** 93 zł, **Encyklopedia świata - Ameryka Północna** 139 zł

Dla Najmłodszych: Lasy Podpoduszańskie 98 zł, **Sekrety Króla** 62 zł, **Urodziny Prosiaczka** 53 zł, **Marzenia Złotej Rybki** 53 zł, **Tomek i Oskar** 89 zł, **Czarownica Agata** 53 zł

Wszystkie ceny zawierają VAT. Odbiór za zaliczeniem pocztowym, przy zamówieniu powyżej 80 zł dostawa za darmo, realizacja zamówienia do 7 dni roboczych.

Nasza pełna oferta na stronach internetowych http://www.market2000.pl

LEGALNE PROGRAMY PO PIRACKICH CENACH !!!

Chociaż nasze ceny są iście pirackie (od 14.90 do 69 zł) to naszych produktów nie pomylisz z pirackimi!

-Reklamowane poniżej programy są w polskich wersjach językowych (tworzonych przez najlepszych fachowców w Polsce, autorów polskiej wersji Ace Ventury.

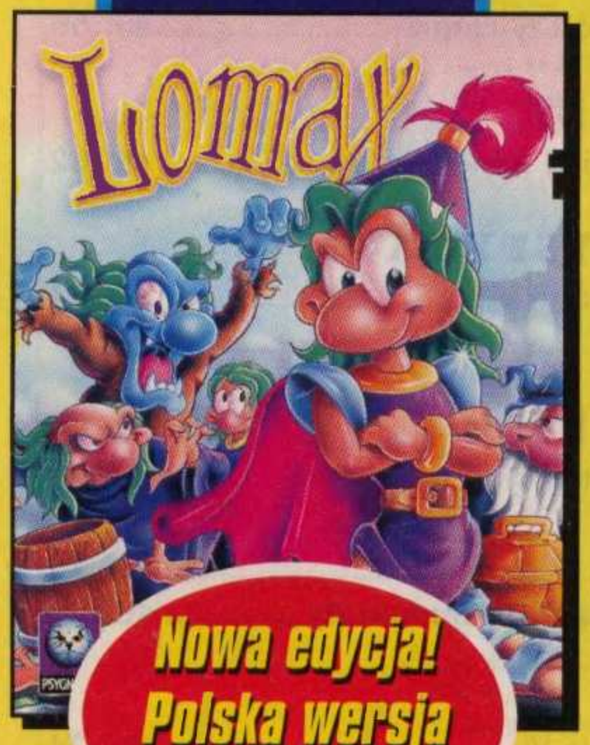
- Mają gwarancję i możesz skorzystać z linii pomocy technicznej.

- Posiadają oczywiście pełne instrukcje obsługi.

- Zapakowane są w estetyczne fajne pudełka.

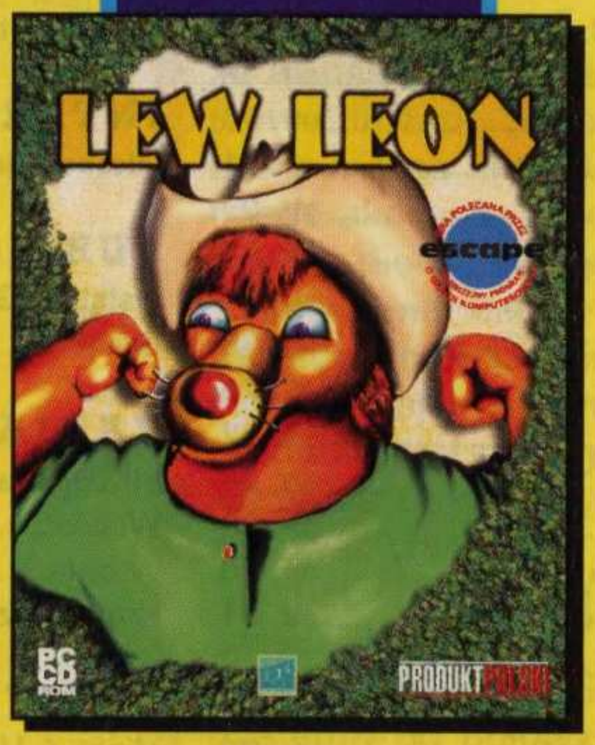
PO CO RYZYKOWAĆ, KUP DOBRY PRODUKT ZE SPRAWDZONEGO ŹRÓDŁA.

nowa cena **49 zł!**



Nowa edycja! Polska wersja językowa!

cena **49 zł!**



nowa cena **69 zł!**



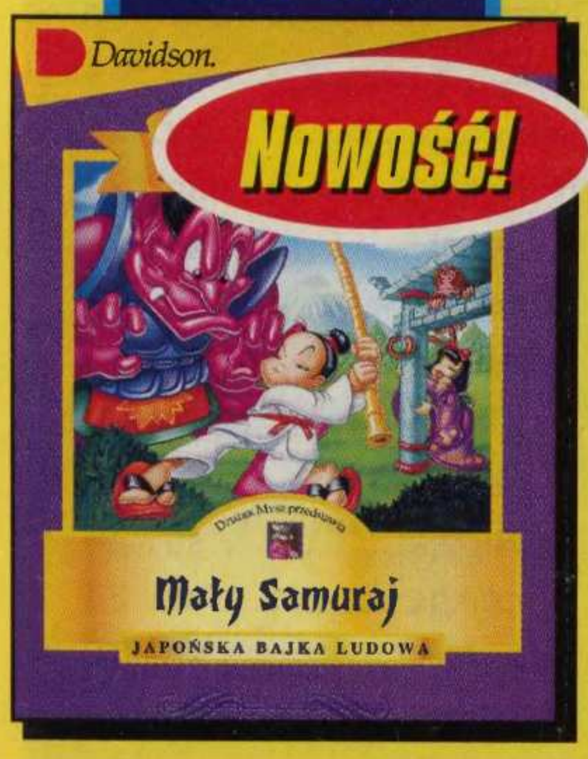
Już w październiku kolejna wspaniała gra przygodowa w całości po polsku

Hopkins FBI

Wkrótce dowiesz się więcej

Czarodziejskie Opowieści,
piękne bajki dla dzieci opowiada Piotr Fronczewski.

nowa cena **49 zł!**



nowa cena **49 zł!**



nowa cena **49 zł!**



Te i inne gry i programy możesz kupić wysyłkowo na najlepszych warunkach w

Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt
(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt				Sprzedaż hurtowa
Kraków	Radom	Warszawa	Warszawa	Biuro handlowe
ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17	pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19	ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18	ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65	Warszawa, tel. (0-22) 825 81 71, 825 71 51

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

STREFA NISKICH CEN



W sklepach od września



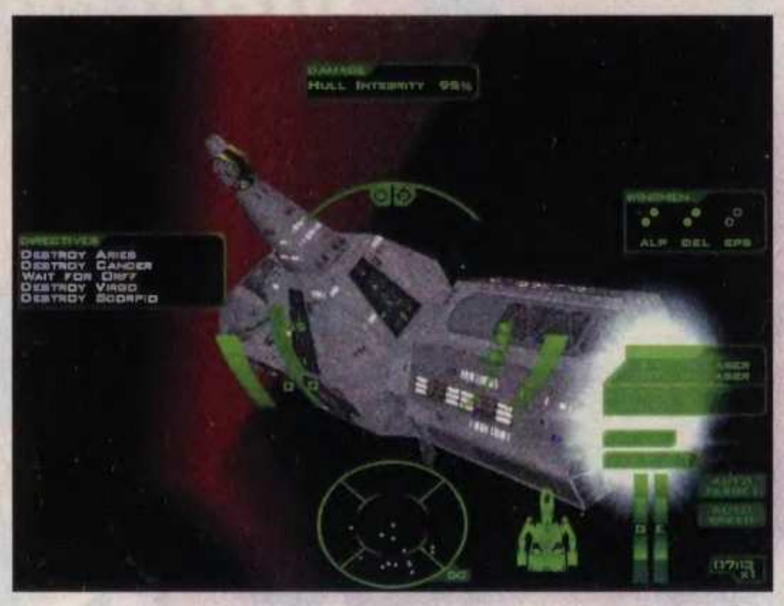
W sklepach od października







Chcemy podziękować wszystkim naszym klientom, którzy swoimi uwagami przesyłanymi na kartach rejestracyjnych zachęcili nas do opracowania maksymalnie dużej ilości gier w polskich wersjach językowych oraz radykalnej obniżki cen.



Conflict: Freespace. Symulacja myśliwca kosmicznego, składanka znanych wcześniej pomysłów. Jest to jednak symulator niemal idealny. Nasz zazwyczaj srogi recenzent pisze: „Sterowanie jest praktycznie doskonałe. HUD to po prostu marzenie". Znajdą się też wady: przede wszystkim brak atmosfery.



Incoming. To NIE jest symulator, to klasyczna strzelanina. Niewątpliwie najmocniejszą jej stroną jest grafika. Bardzo ładnie zrobione są wybuchy, wspaniale wygląda gra świateł. Incoming prezentuje się pięknie, nie jest może tak porażający jak Unreal, lecz należy do najlepiej wykonanych gier ostatnich miesięcy.



Industry Giant. Z niewielkim kapitałem i debetem w banku rozpoczynamy działalność gospodarczą, stawiamy fabryki, sklepy, spinamy siecią komunikacyjną zagłębia surowcowe z wytwórniami i placówkami sprzedaży. IG wydaje się propozycją przede wszystkim dla mało i średnio zaawansowanych miłośników gier ekonomicznych.



Team Apache. AH64A to ulubiony obiekt twórców symulatorów. Od firmy SIMIS otrzymujemy zręcznościówkę z zapędami symulacyjnymi, o dużej grywalności i nikłym realizmie. Wyraźnie widać, że grze bliżej do Commanche'a niż do Longbow 2. Zaciekli fanatycy symulacji nie mają tu czego szukać, chyba że chcą odpocząć.

Na płytach ..... str. 6

NEWS ..... str. 8
Swords & Sorcery ..... str. 12

RYNEK
Reflux oficjalnie wydany ..... str. 14
List otwarty ..... str. 14
Cd Projekt lokalizuje ..... str. 14
Wieści ..... str. 14

Gambleriada ..... str. 15

RECENZJE
X-Files: The Game ..... str. 16
Final Fantasy VII ..... str. 18
Insane Speedway 2 ..... str. 20
Championship Manager 97/98 ..... str. 21
X-COM Interceptor ..... str. 22
Conflict: Freespace ..... str. 23
M.A.X. 2 ..... str. 24
Industry Giant ..... str. 25
Team Apache ..... str. 26
Vangers ..... str. 27
Incoming ..... str. 28
English Translator ..... str. 30
Słownik Szkolny: Muzyka ..... str. 30
Ziemia. Wyprawa do wnętrza planety ..... str. 31

HARDWARE
Windows 98 – co nowego? ..... str. 32

KONKURSY
Złota bramka ..... str. 34
Krzyżówka-komputerówka ..... str. 35

GamblerClub ..... str. 36

Felieton
Widziane z Zacisza ..... str. 38

TeTe ..... str. 39

REAKCJE REDAKCJI ... str. 52

INFORMACJE
Dystrybutorzy gier z numeru 9/98 ..... str. 54
Spis ogłoszeń ..... str. 54

TEMAT NUMERU
Rzeczywistość czy utopia? ..... str. 56

INTERNET
Internet Gaming Zone ..... str. 62

PUBLICYSTYKA
Ostatnia Gwiazdka ..... str. 64
Granet ..... str. 67

VARIA'tkowo
VII bajka abstrakcyjna ..... str. 68
Wiosło ..... str. 70
W dole ..... str. 70
Kupon i zasady prenumeraty ..... str. 71

OPISY
Might & Magic VI ..... str. 74
Die by the Sword ..... str. 78
Deadlock II ..... str. 80
Armored Fist 2 ..... str. 84
Panzer Commander ..... str. 88

Indeks programów numeru

Program	Nazwa działu	Strona
Armored Fist 2	Opis	str. 84
Championship Manager 97/98	Recenzja	str. 21
Conflict: Freespace	Recenzja	str. 23
Deadlock II	Opis	str. 80
Die by the Sword	Opis	str. 78
English Translator	Recenzja	str. 30
Feeble Files	Rozwiązanie	str. 48
Final Fantasy VII	Recenzja	str. 18
Incoming	Recenzja	str. 28
Industry Giant	Recenzja	str. 25
Insane Speedway 2	Recenzja	str. 20
M.A.X. 2	Recenzja	str. 24
Might & Magic VI	Opis	str. 74
	Rozwiązanie	str. 48
Panzer Commander	Opis	str. 88
Słownik Szkolny: Muzyka	Recenzja	str. 30
Team Apache	Recenzja	str. 26
X-COM Interceptor	Recenzja	str. 22
X-Files: The Game	Recenzja	str. 16
Vangers	Recenzja	str. 27
Ziemia. Wyprawa do wnętrza planety	Recenzja	str. 31

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
WRZESIEŃ 1998
Gambler CD . Numer 9 (58), rok szósty
Nakład: 75 000 egz.
Numer indeksu: 321753
Numer ISSN: 1427-0307

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

Współpracownicy: Krzysztof Czulec, Jacek Iliczuk, Jakub T. Janicki (VARIA'tkowo), Paweł Pilarczyk, Marcin Wichary, Tadeusz Zieliński

Autorzy: Andrzej Balcerzak, Zdzisław Borawski, Marcin Borkowski, Tomasz Czulec, Przemysław Jędrzejczyk, Wiktor Kozłowski, Lech W. Piotrowski, Piotr Rozalski, 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

Inny Świat

Inny Świat zagościł w Polsce na dobre. Świat Stadionu Dziesięciolecia, giełdy przy Grzybowskiej, bazarków, na których od braci ze Wschodu (lub braci w dresach) można kupić „tańsze" gry. To ciekawe miejsca, dostaniesz tam „tańsze" ubrania znanych firm, „tańsze" telefony komórkowe, „tańsze" radia samochodowe. Spotkasz kogoś, kto załatwi „tańszy" samochód. Mówią, że to paserstwo. Ależ skąd! Po prostu tam kupuje się „tańsze" rzeczy. No bo skoro można mieć więcej za mniej, to trzeba skorzystać z okazji. Tylko frajerzy nie korzystają!

Inny Świat miewa się dobrze. Już dawno wyprzedził nie tylko polski legalny (frajerski) rynek, ale także rynek zachodni, ten dziwny świat, w którym rządy nie pozwalają obywatelom kupować „tańszych" produktów. Mortal Kombat 4 w naszym, moim, frajerskim świecie będzie miał premierę we wrześniu, w Innym Świecie jest już dostępny od połowy wakacji. Diablo, StarCraft, Age of Empires – te tytuły to sztandarowe produkty Innego Świata. Wszystkie zostały... spolszczone! Nie przez frajerskich wydawców, ale przez sprawnych programistów zza wschodniej granicy (to nie szowinizm, posłuchajcie ścieżki dźwiękowej!).

Inny Świat coraz bardziej oddala się od naszego świata. Gry pojawiają się w nim coraz szybciej, są zmieniane i przerabiane (a to jest trudniejsze od kopiowania), co stanowi dowód siły i bezkarności. Inny Świat ma swoich klientów, swoje sieci dystrybucji, swoich bossów. Także swoje gazety – jaki bowiem pożytek mogą mieć klienci Innego Świata z takiego na przykład Gamblera, który nie opisuje „ich" nowości?

Inny Świat nie jest światem alternatywnym, funkcjonującym w innej rzeczywistości. Jest to świat pasożytniczy, żerujący na naszym świecie. Klient Innego Świata w sensie prawnym jest „tylko" paserem, w sensie praktycznym – złodziejem, okrada mnie, Ciebie, nas. Kiedy kupujemy grę w sklepie, przy okazji musimy ją ufundować kilku paserom-złodziejom, płacąc producentowi gry, który przecież nie dostaje pieniędzy z Innego Świata.

Zło od zarania dziejów usiłuje skopiować osiągnięcia Dobra, ale są to usiłowania bezskuteczne: brakuje spoiwa, którym jest – właśnie Dobro. Inny Świat jest światem kulawym, chorym. Światem beta, a nawet alfa-wersji, wydawanych jako wersje final. Światem graczy, którzy nie czerpią z gier takiej radości jak my, którzy nie znają do końca sekretów swoich programów. Niedawno pewien posiadacz kradzionej World Cup 98 zdumiony dowiedział się ode mnie, że można w grze wykonywać zwody i inne sztuczki techniczne. Jak? – tego się nie dowiedział...

Inny Świat to świat zawirusowanych gier, dodatków przedstawianych jako drugie części (casus Diablo: Helfire), a nawet... płytek Gambler CD sprzedawanych po 30 złotych – domyślam się, że z założeniem, iż są to składanki z pełnymi wersjami, a nie demka. Czy to hurtownicy oszukują swoich detalistów, czy też detaliści – klientów? Kto wie... W naszym świecie konsument jest panem, a sprzedawcy zabiegają o jego względy. W Innym Świecie chodzi tylko o szmal. Dla klientów Innego Świata jesteśmy frajerami, tylko nie zdają sobie sprawy, że sami są frajerami – dla swoich sprzedawców.

Przestrzeganie prawa opiera się na dwóch przesłankach: rozumnej akceptacji i lęku przed karą. Tym pierwszym kryterium kierują się wszyscy, którzy już należą do naszego świata. Na klientów Innego Świata podziała dopiero argument drugi, uosabiany przez aparat państwowy. W tej chwili walka z Innym Światem przypomina oblężenie twierdzy przez armię złożoną z samych doboszy, czyli mediów (nie wszystkich!).

Wojna z Innym Światem toczy się na dwóch płaszczyznach: materialnej i psychologicznej. Zadaniem mediów w tej walce jest doprowadzenie do sytuacji, w której klient Innego Świata zdaje sobie sprawę nie z tego, że źle czyni, ale przynajmniej z tego, że to, co robi, jest publicznie postrzegane za niewłaściwe. To pierwszy krok do resocjalizacji. W tej dziedzinie sukcesy są większe niż w realnej walce. Z dnia na dzień słychać coraz więcej głosów osób stojących po jasnej stronie. Powoli staje się powszechna świadomość, że kontakty z Innym Światem są złem. Świadomość, która jeszcze trzy lata temu nie istniała.

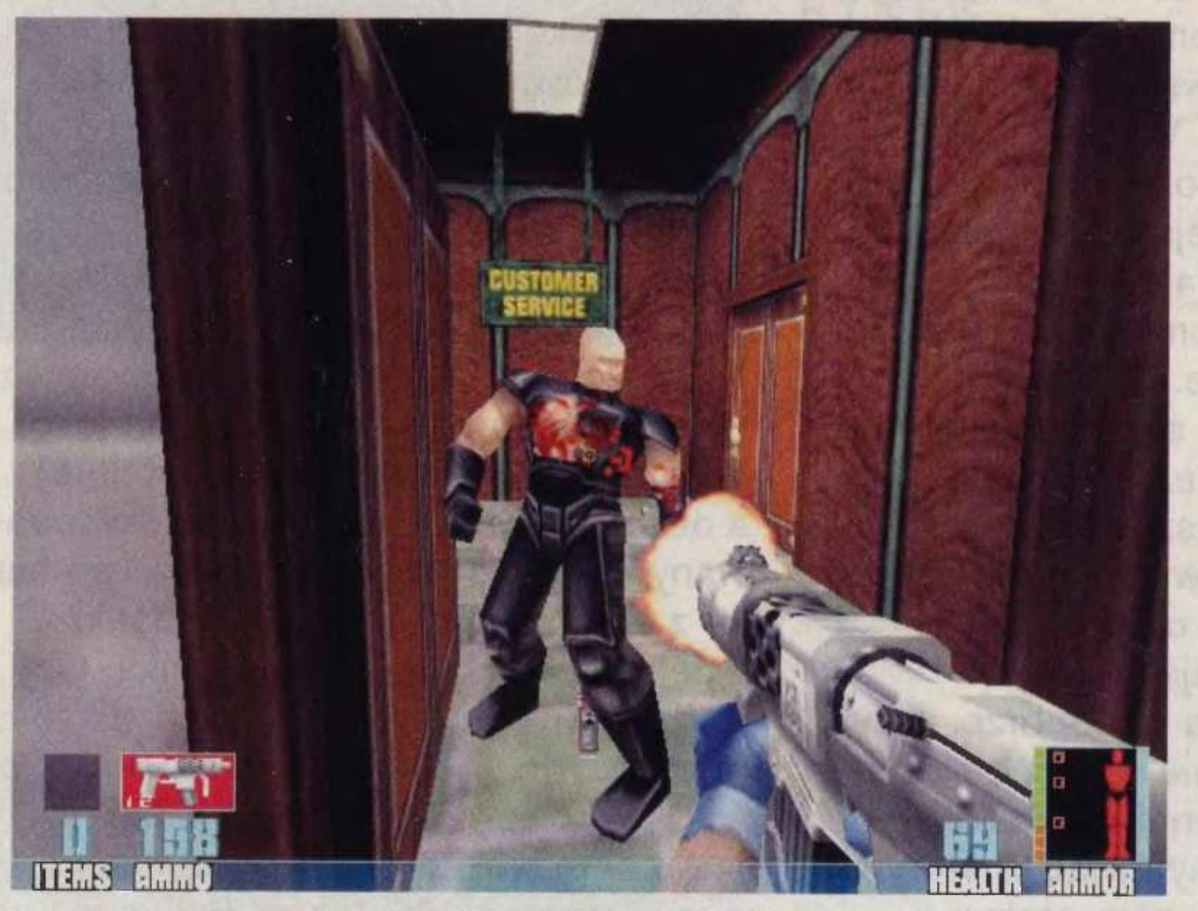
Postępować zawsze w sposób prawy jest trudno. Mało ludzi czyni zło z pobudek ideologicznych. Dla większości tak jest łatwiej, szybciej i taniej. Na tę większość trzeba oddziaływać. Mam nadzieję, że obowiązujący od 1 września nowy Kodes Karny będzie dobrym narzędziem do usprawnienia tego działania.

Alex

na płytach GAMBLER

SiN

Gra FPP wspomagana zmodyfikowanym „silnikiem" Quake'a II. Demo zawiera po dwa poziomy dla gry jedno- i wieloosobowej. Zapowiada się przebój, który może zepchnąć do



kąta inne tego typu gry. Jak jednak uczy historia, wszystko będzie zależało od grywalności w trybie multiplayer (casus Unreala). (P150, 32 MB RAM, WIN, DX5)

Game, Net & Match!

Tenis ziemny. (P133, 16 MB RAM, WIN, DX5)



Insane Speedway 2

Menedżer polskiej ligi żużlowej. (P90, 16 MB RAM, WIN, DX5)



JetFighter: Full Burn

Symulator lotu. Rok 2006. Konflikt Rosji z Norwegią o Morze Barentsa. (P133, 16 MB RAM, DOS)



WarGames

Któż nie pamięta sławnego filmu z lat 80. pokazującego, że każdy może się włamać do sieci komputerowej Pentagonu i rozpocząć III wojnę światową? Programiści przenieśli akcję na ekrany komputerów PC, tworząc nietypowy RTS (brak zarządzania zapasami). (P133, 16 MB RAM, WIN, DX5)



Knights and Merchants

Strategia rozgrywająca się w Średniowieczu. (P133, 16 MB RAM, WIN, DX5)



Warlords III: Darklords Rising

Wersja deluxe gry Warlords III: Reign of Heroes, w której autorzy uwzględnili „co gracze chcieliby znaleźć w kontynuacji". Znacznie poprawiono SI, dodano więcej scenariuszy dla gry wieloosobowej oraz dokładnie sprecyzowano warunki stawiane przed generatorem map. (P90, 16 MB RAM, WIN, DX5)



Sensible Soccer '98

Piłka nożna. (P133, 16 MB RAM, WIN, DX3)



Spellcross: Ostatnia Bitwa

Strategia turowa. Technika kontra magia. (P90, 16 MB RAM, DOS)

Black Dahlia

Przygodówka. Młody agent na tropie tajnego stowarzyszenia nazistowskiego. (P100, 16 MB RAM, WIN, DX5)



Total Annihilation: Battle Tactics

Dodatek do popularnego RTS-a. (P90, 16 MB RAM, WIN, DX5)

Z ostatniej chwili! Sterowniki DirectX 6.0 w Kąciku technicznym

Xenocracy

Symulator. Rok 10 600. Gracz zasiada za sterami kosmicznego myśliwca. (P133, 16 MB RAM, WIN, DX5)



DDTpack #31 i TeTepack #31

Edycje uaktualnione do numeru 8/98 Gamblera.

Kącik 3D

W tym miesiącu m.in.: Quake II patch 3.17, mody oraz program do odgrywania demek.

Kącik 3Dfx

Z nowości m.in. patch do Incoming dla układu Voodoo^2 (niektóre wersje Incoming na tym chipsecie chodzą... zbyt szybko i trzeba je spowolnić).

Kącik KSG

Bramki World Cup 98 (rozwiązanie konkursu „Złota Bramka"), FIFA 98 i NHL 98.

Kącik EKG

Scenariusze Wojciecha Kajuta, Anny Kajut, „Gazdy" oraz jeden anonimowy.

Kącik KSG

Bramki World Cup 98 (rozwiązanie konkursu „Złota Bramka"), FIFA 98 i NHL 98.

Kącik RIVA 128

Kolekcja użytków, sterowników i tekstów dla kości RIVA 128.

Kącik muzyczny

Autorzy utworów: Piotr Sobierski oraz „Tedbear".

Kącik techniczny

Sterowniki DirectX 6.0, niezbędne programy narzędziowe oraz poprawki do gier.

Kącik Pilotów Wirtualnych

Po raz pierwszy na krążku Gamblera. Na początek kilka upgrade'ów do Flight Unlimited 2 oraz Su-27. Posiadaczy wersji 1.0 Flankera może zaciekawić wersja 1.2a. Uwaga: Niektóre programy niezbyt dobrze współpracują z wersjami innymi niż 1.5, choć większość powinna chodzić z 1.2a. Wszelkie uwagi nt. zawartości kącika (co chcielibyście w nim ujrzeć?) ślijcie pod adresem: yennefer@unforgettable.com (SPECIAL THANX TO: Hideo Fukumori, Willem Aalbers, Michael Barnes, Ross Mac Gregor, David Pierron).



Czytelnicy nadesłali

Autorzy zamieszczonych programów: Michał Charydczak (Tron-D, Żoożel), Maciej Dubiński (CP), Piotr „Grabek" Grabowski (Dionakra, O i X, Puzzle, Puzzle Man), Łukasz Lachowicz (Ball, Dane), Grzegorz Latocha i Maciej Krupski (The Maze), Piotr „DeLAaR" Kołacz (Samotnik), Michał Kudra (Jajka), Adam Roman (Glog), Marcin „Nightman" Zawiślak (Teczka Tajniaka Plus).

Uwaga: Jak sprawdziliśmy w redakcji, programy napisane w języku Turbo Pascal, wykorzystujące jedną z podstawowych bibliotek odwołującą się do ekranu (a więc znaczna część nadesłanych przez czytelników), na komputerach wyposażonych w procesor PII 300 i więcej MHz przy próbie uruchamiania pokazują komunikat: „Runtime error 200 at <adres w pamięci>". Czyżby błąd w Pentium II? Sprawa jest wyjaśniana w przedstawicielstwie firmy Intel w Polsce.

List otwarty dystrybutorów gier

...do Hanny Suchockiej, Ministra Sprawiedliwości i Prokuratora Generalnego, nt. piractwa komputerowego znajdziecie w pliku \LIST\LIST.TXT.

Instrukcja obsługi krążków

Na płycie CD-a znajduje się menu instalacyjne w wersjach dla DOS i Windows 95. Aby uruchomić wersję dosową, należy przejść do głównego katalogu krążka i uruchomić plik GAMBLER.BAT. Pod Windows 95 menu powinno zadziałać samoczynnie – w przeciwnym wypadku należy uruchomić plik LAUNCHER.EXE znajdujący się w głównym katalogu. W trosce o bezpieczeństwo Waszych danych, zawartość krążka została sprawdzona kilkoma programami antywirusowymi. Jeśli pojawią się problemy z uruchomieniem któregoś demka lub menu dosowego, proszę NAJPIERW o telefoniczny kontakt z redakcją lub przez e-mail bezpośrednio ze mną (rafal@gambler.com.pl). Jeśli problemy dotyczą menu windowsowego, proszę kontaktować się z jego autorem (mwichary@gambler.com.pl).

Płytę CD-b w całości zajmuje pierwsza część pełnej wersji gry A.D. 2044 (druga – za miesiąc). Pod Windows 95 krążek powinien zadziałać samoczynnie – w przeciwnym wypadku należy uruchomić plik ADSTART.EXE znajdujący się w głównym katalogu.

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.

A.D. 2044 (cz. 1)

PEŁNA WERSJA

Oto fragmenty recenzji Tymoteoo (Gambler 5/97):

„Spośród polskich produkcji niewątpliwie najbardziej do światowych standardów zbliża się gra A.D. 2044, wybrana na Gambleriadzie polską grą roku 1996. (...)

W grze wykorzystano wątek z filmu „Seksmisja" – w kapsule hibernacyjnej zachował się jedyny przedstawiciel rodzaju męskiego i musi doprowadzić do odrodzenia się swojej płci. Pomysł wspaniały, niestety, nie został należycie wykorzystany. (...) A.D. 2044, mimo swojej atrakcyjności, nie zafascynowała mnie (...) autorzy chyba za bardzo wyeksponowali element zagadki, do minimum sprowadzając wątek przygody. Grając, nie miałem wrażenia, że uczestniczę w jakichś niewiarygodnych wydarzeniach. Natomiast na pewno czułem się znużony ciągłymi poszukiwaniami przedmiotów i kombinowaniem, co z nimi zrobić. Więcej ciepłych słów należy się autorom za interfejs – przejrzysty, intuicyjny, wygodny, no i, oczywiście, bardzo ładny. (...)

Grafikę uznaję za wybitną – niezaprzeczalnie i bezapelacyjnie. Muzyka utrzymuje klimat gry i umila graczowi zabawę, za co należy się jej wysoka nota, czyli pięć. Dźwięk (...) jest bez zarzutu od strony technicznej. (...) Fabułę, jako że jest liniowa i nudnawa, oceniłbym na trzy plus. Pięć z plusem trzeba przyznać za funkcjonalność interfejsu. Natomiast pewne bardzo osobliwe rozwiązania (np. szukanie drewienek) pozostawię bez oceny, bo skala nie ma wartości ujemnych. Jakby policzyć średnią wyników cząstkowych, wychodzi troszkę ponad cztery (...).



Pojawienie się gry A.D. 2044 na polskim rynku napawa mnie optymizmem i dodaje wiary w możliwości krajowych producentów. Wprawdzie pewne drobiazgi wymagają jeszcze dopracowania, ale już widać, że polskie produkcje zaczynają się zbliżać do światowych standardów."

Pełne rozwiązanie gry A.D. 2044 znajdziecie w TeTepacku. Zeskanowaną instrukcję umieściliśmy na CD-a. (486DX2/66, 8 MB, WIN 95)

Piotrków 1939

PEŁNA WERSJA

Strategia turowa. Oto fragmenty recenzji Macieja Warzechy (Gambler 10/95):

„Piotrków 1939 należy do kategorii gier wojennych (...). Polecam ją (...) młodym generałom – przyda się do ćwiczenia bitew i kampanii. Amatorzy konkretów (walki z bliska) lub politycy (walka z daleka) nie mają tu czego szukać (...).



Gra została pomyślana jako interaktywny podręcznik historii, zorganizowany wedle klasycznych reguł uniwersyteckich: najpierw nudny wykład (czyli przydługie intro), a potem ćwiczenia praktyczne, które mogą dać wiele satysfakcji – jakość rozgrywki i jej estetyka są o niebo lepsze niż w starych Ardenach [pełną wersję gry Ardeny znajdziecie na krążku 8b/98 – red.].

W porównaniu z tą ostatnią grą poprawiono grafikę (ale są to głównie zmiany kosmetyczne), wprowadzono obsługę Sound Blastera (efekty dźwiękowe) i dodano kilka nowych opcji merytorycznych (np. obecność saperów, możliwość wysadzania mostów itp.). Znacznie lepsza jest atmosfera gry – stuprocentowe trafienie w nastrój nie tylko września 1939, ale i całego międzywojnia. Interfejs skromny – symboliczne przedstawienie naszego kraju: biednego, zacofanego, ale pełnego ludzi dzielnych i dobrze władających bronią...

(...) Piotrków NIE został pomyślany jako produkcja miła, łatwa i przyjemna. Wymaga od gracza czasu, koncentracji i głębszego namysłu."

Zeskanowaną instrukcję gry znajdziecie na CD-a. (286, DOS)

Dominacja Generalicji

Alpha Centauri



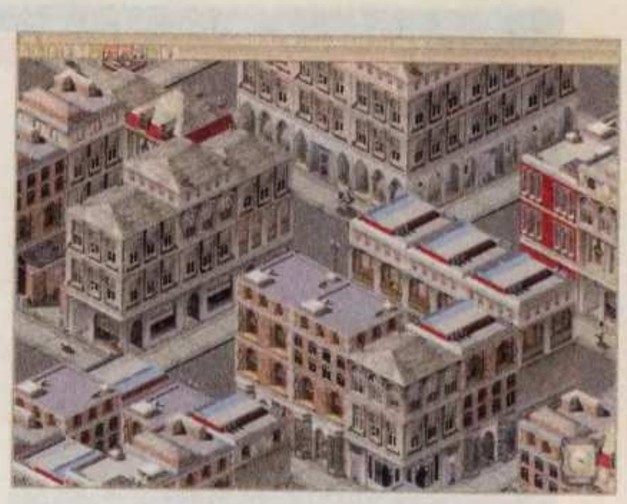
Gra stworzona przez firmę Firaxis Sida Meiera. Można ją nazwać ideową kontynuacją Cywilizacji, ponieważ akcja rozpoczyna się w chwili, gdy statek kosmiczny z osadnikami dociera do systemu gwiezdnego Alfa Centauri (wysłanie tej misji było jedną z możliwości ukończenia Civ). Ziemscy koloniści w nowym świecie od razu zaczynają się kłócić, co prowadzi do rozpadu grupy na siedem wrogich frakcji (każda ma swoje zalety i wady). Wybierasz jedną z nich. Będziesz rozbudowywać swoje państwo, wymyślać nowe technologie i produkować nowe jednostki. Termin: już jest. Producent: Firaxis. (frogger)

Star Trek: Birth of the Federation



Do naszych rąk wkrótce trafi kolejna gra wykorzystująca wątki serialu telewizyjnego Star Trek. Tym razem to... turowa gra strategiczna, coś w stylu Cywilizacji 2 czy Master of Orion 2. Kontrolujesz w niej jedną z pięciu głównych sił w świecie Star Treka (Federacja, Romulanie, Klingoni, Ferengi i Cardassianie). Musisz prowadzić walkę, to jest nieuniknione, oraz rozwijać techologie, prowadzić pertraktacje z przeciwnikami i rozbudowywać swoje bazy. Termin: już jest. Producent: MicroProse. (frogger)

Gangsters: Organized Crime



W tej strategicznej (czy raczej ekonomicznej) grze jesteś szefem lokalnego gangu. Akcja osadzona jest w Ameryce, w latach dwudziestych. Prohibicja, zapotrzebowanie na nielegalne towary, złoty okres dla przemytników. Dowodząc gangiem, który może liczyć nawet 400 osobników, będziesz miał okazję wykorzystać cały arsenał środków dostępnych bandytom – od broni palnej przez wymuszenia i szantaże, aż do porwań i zabójstw.

Na pierwszy rzut oka Gangsters przypomina trochę np. Transport Tycoon czy Industry Giant, w otoczce z Grand Theft Auto. Termin: koniec 1998. Producent: Hothouse Creations. (frogger)

Warzone 2100



Strategia czasu rzeczywistego, tocząca się w XXI wieku na Ziemi. Twoim celem jest podbicie Ameryki Północnej i odnalezienie zagubionych technologii. Warzone 2100 to w zasadzie klasyczny RTS. Daje graczowi możliwość rozbudowy bazy, projektowania nowych jednostek, badania nowych obszarów itp. Pewną nowością będzie trójwymiarowy teren, jak np. w Myth czy WarGames. Warzone 2100 wyposażono też w opcje sieciowe. Termin: jesień 1998. Producent: Pumpkin Studios. (frogger)

Star Trek Next Generation: Klingon Honor Guard

Gier opartych na popularnym serialu Star Trek mamy już na pęczki, żadna jednak nie jest... strzelaniną FPP. Klingon Honor Guard to kolejna gra, wykorzystująca engine Unreala. Zadaniem gracza będzie uratowanie Imperium Klingonów, a przede wszystkim jego władcy, Gowrona. Postacie występujące w grze wzorowane będą na tych z filmu. Podobnie jak większość tego typu gier, KHG oferuje graczowi dziesięć rodzajów broni, za pomocą których wywalczy sobie drogę przez 20 rozbudowanych poziomów. Termin: koniec 1998. Producent: MicroProse. Dystrybutor: IPS CG. (frogger)



Omikron: The Nomad Soul

Połączenie gry zręcznościowej i przygodowej z grafiką w stylu Tomb Raidera. Akcja toczy się na odległej planecie Phaenon, na której mieszka zły demon Astaroth. Straszydło snuje plany podboju całego znanego świata, kolekcjonuje również dusze pokonanych wrogów.

W Omikron Twoim zadaniem będzie przeniknięcie do świata Astarotha i powstrzymanie go przed dalszym rozlewem krwi. Ciekawostka: w grze występuje zjawisko reinkarnacji – odradzasz się w ciele osoby, której dotknąłeś tuż przed śmiercią. Ginąć możesz więc wiele razy, co znacznie ułatwia rozgrywkę. Termin: koniec 1998. Producent: Quantic Dream. (frogger)



World Air Power

Nie jest to typowy symulator lotu, ponieważ daje przegląd większości najpopularniejszych maszyn używanych obecnie na świecie. F-4, F-15, F-16,



Mirage III, Lavi – wszystkie te samoloty i wiele innych znajdziecie w World Air Power. Gra oferować będzie ponad 40 różnorodnych misji przeprowadzanych głównie na Bliskim Wschodzie. Wykorzystywać ma najpopularniejsze akceleratory (w tym Voodoo²). Rozbudowane opcje sieciowe obejmować będą pojedynki w powietrzu, specjalne scenariusze przystosowane do trybu multiplayer, a nawet całą dedykowaną kampanię. Termin: koniec 1998. Producent: Electronic Arts. (frogger)

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10

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

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18



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!



Wirtualny Świat poleca



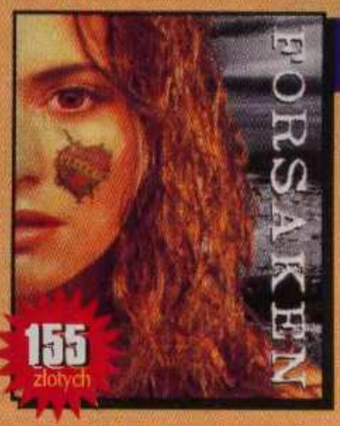
WORLD CUP 98

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	Heroes of Might and Magic 2 pl.	145 zł	Theme Hospital + Sim City 2000	159 zł	Final Doom	69 zł
A.D. 2044 pl.	110 zł	Lonbow 2	149 zł	Turok	179 zł	Gene Wars	29 zł
Ace Ventura pl.	119 zł	**Might & Magic VI**	**199 zł**	**Unreal**	**149 zł**	Imperium Galactica	69 zł
Baba Jaga i zaczarowane gęsi pl.	89 zł	**Myth**	**149 zł**	**Warhammer Dark Omen**	**149 zł**	Interstate 76	49 zł
Balance of Power	99 zł	**Ms. Monster Truck Madness 2**	**239 zł**			Jack Orlando	49 zł
Black Dahlia	**169 zł**	Polanie CD pl.	79 zł	**Megapack 8**	**189 zł**	**NBA Live 97**	**49 zł**
Broken Sword 2 pl.	149 zł	Rally Championship 2	136 zł			**NHL 97**	**49 zł**
Civilization 2 pl + Settlers II + Sim City 2000	185 zł	Riven (5 CD)	165 zł	**SUPER CENA**		Magic Carpet	29 zł
Croc	136 zł	Red Baron 2	169 zł	Bust A Move 2	69 zł	Mortal Kombat 3	69 zł
Dark Colony	136 zł	**Reflux**	**55 zł**	**Conquest of the New World + Admiral Sea Battles**	**99 zł**	**Quake**	**69 zł**
Diablo	**139 zł**	**Quake II Mission Pack The Recko**	**Tel.**	Deeper Dungeon	39 zł	**Quake + misje**	**109 zł**
Duna 2000	**Tel.**	Settlers 2 Złota Edycja	165 zł	Die Hard Trilogy	89 zł	**Rebel Assault + Rebel Assault 2**	**109 zł**
Dungeon Keeper + misje	119 zł	Settlers 2 Nowe Misje	69 zł	**Duke Nukem 3D**	**89 zł**	Riot	79 zł
Encyklopedia PWN '98	**199 zł**	Settlers 2 'Veni,Vidi,Vici'	119 zł	Earth 2140	49 zł	The Crow	39 zł
Euro Plus+ Pro. Pack	329 zł	Sid Meier's Gettysburg	149 zł	Earthworm Jim	49 zł	Spycraft (4 CD)	49 zł
Euro Plus+ Deutsch Pro. Pack	205 zł	**Special Ops**	**Tel.**	Ecstatica II pl.	89 zł	Strike Commander	29 zł
Formula 1 '97	**179 zł**	**Star Wars Rebelion**	**189 zł**	FIFA 97	49 zł	Wings of Glory	29 zł
G.Police + MDK	155 zł	Target	59 zł	FIFA Soccer Manager	49 zł	**X-Wing + Tie Fighter Collectors**	**119 zł**
		Tenka + Ecstatica 2 pl.	149 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.

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

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

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

RPG o(d)żywa

Revenant



Gra RPG w klimacie dark fantasy. Grupa śmiałków przemierza korytarze i kompleksy świątyń wykutych w wygasłym wulkanie. W poszukiwaniu magicznych przedmiotów i potężnych artefaktów, ponoć ukrytych pod ziemią, zmierzysz się z wieloma dziwacznymi potworami zaludniającymi podziemny świat. Atrakcją jest grafika stworzona przez kanadyjskiego ilustratora książek fantasy, Dena Beauvaisa. Gra wyróżniać się ma sporym realizmem, zarówno jeśli chodzi o system walki, jak i jakość animacji (przy tworzeniu humanoidalnych istot użyto technologii motion capture). Termin: koniec 1998. Producent: Cinematix. (frogger)

Thief: The Dark Project



Twórcy Ultimy Underworld 1 i 2 oraz System Shock znów wzięli się do pracy. Thief to gra FPP, jednak na pierwszy plan wysunięto wątek fabularny, a nie elementy walki. Osadzona w mrocznym, gotyckim klimacie z pewnością dostarczy wielu wrażeń miłośnikom gatunku. W grze jesteś złodziejem, powinieneś więc starać się, aby Cię nie zauważono. Nie angażuj się w każdą bójkę!

Thief ma własny engine, który ponoć będzie konkurować z tym z Quake'a II. Przy tworzeniu gry użyto techniki motion capture, aby urzeczywistnić ruchy postaci. Duży nacisk położono na realizm przedstawionego świata – lekkie przedmioty pływają po wodzie, łatwo palne zapalają się w zetknięciu z pochodnią, a ciężkimi można np. zablokować drzwi. Termin: koniec 1998. Producent: Looking Glass Studios. (frogger)

Prax War

Kolejna strzelanina FPP osadzona w przyszłości. Jest rok 2032, toczy się zażarta wojna o surowce i energię. Największym dostawcą zarówno jednego, jak i drugiego jest firma Prax Industries, której zapędy monopolistyczne zaczynają denerwować pozostałych. Przeciw zakładom Prax staje GATO (Global Alliance Treaty Organisation). Jako członek jednostki specjalnej GATO – Eclipse Team będziesz uczestniczył w misjach mających na celu złamanie monopolu Praxu i przywrócenie równowagi sił na świecie. Termin: koniec 1998. Producent: Electronic Arts. (frogger)



Vermin!

Bardzo dziwaczna gra. Akcja toczy się wprawdzie w przyszłości, lecz w świecie równoległym, w którym technologia zatrzymała się na poziomie ziemskiej z XVII wieku. Dowodzisz jednym z trzech klanów tytułowych stworów, a Twoim głównym przeciwnikiem jest szalony Dr Cautious. Na pierwszy rzut oka Vermin! wydaje się rozbudowaną platformówką, lecz szybko odkryjesz, że gra zawiera też wątki fabularne. Charakteryzuje się ładną grafiką w wysokiej rozdzielczości i dopieszczonymi animacjami. Termin: koniec 1998. Producent: Kronos. (frogger)



Daikatana

Tytuł jest jednocześnie nazwą starożytnego samurajskiego miecza, którym Twój bohater posługuje się w tej grze FPP. W Daikatanie wykorzystano engine Quake'a II, a w jej pisaniu i projektowaniu uczestniczył słynny John Romero. Akcja gry ciągnąć się będzie przez cztery różne okresy w historii Ziemi – od starożytnej Grecji aż po XXV wiek.





W pewnym momencie przyłączą się do Ciebie dwie inne postacie, Mikiko Ibihara i Superfly Johnson, sterowane przez komputer. Pomogą Ci w zmaganiach z potworami, których jest sporo (aż 64 rodzaje). Oprócz tytułowej Daikatany w grze poznasz 32 różne rodzaje broni.

Program ma oczywiście obsługiwać wszystkie najpopularniejsze akceleratory graficzne. Dodatkową atrakcją będą 33 audio tracki nagrane na kompakcie z grą. Termin: jesień 1998. Producent: ION Storm. (frogger)

EA Sports jak zwykle

NHL 99

Gry EA Sports z literami N, H i L w tytule skazane są na sukces, dzięki wysokim funduszom przeznaczanym na ich produkcję i promocję. Może dlatego twórcom serii NHL trudno było wnieść poprawki do bardzo dobrej NHL '98. Zdecydowali się więc na nowo (prawie) wymyślić hokej. Do wykonania nowych animacji w technice motion capture zaprosili graczy National Hockey League (Mike Sillinger, Markus Naslund, Mattias Ohlund, Donald Brashear i bramkarz John Vanbiesbrouck). Dbając o najdrobniejszy detal, odwzorowali wnętrza i „zewnętrza" wszystkich 27 aren goszczących na co dzień gwiazdy zawodowego hokeja.



Poprawili mechanizm gry i zapewniają, że teraz gracz może pełniej kontrolować swoich hokeistów. Dopracowali Sztuczną Inteligencję oraz „fizykę ruchu" krążka, by „strzałom nadać nowy wymiar". Nie zapomnieli też o drużynach narodowych – będzie można wkopać mistrzom olimpijskim. Uwaga: prezentowana przez nas ilustracja nie jest screenem z gry, tylko renderingiem (gdy powstawał tekst nie były jeszcze dostępne obrazki „in-game"). Termin: jesień 1998. Producent: Electonic Arts. (kristoff)

NBA Live 99



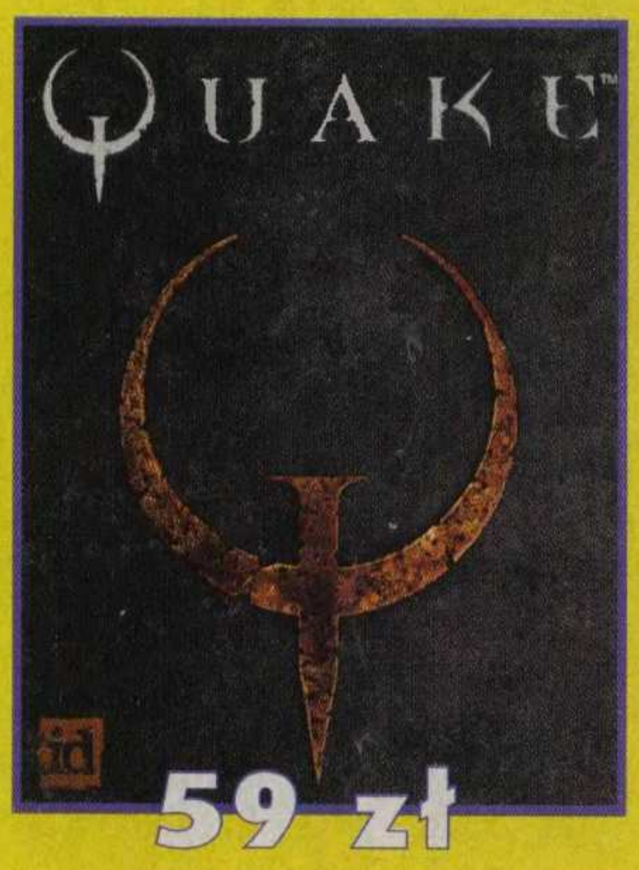
Piąta koszykówka z serii NBA Live będzie ładniejsza, szybsza i jeszcze bardziej realistyczna niż jej starsze siostry. Twórcy z EA Sports najwięcej uwagi poświęcili tym razem Sztucznej Inteligencji. Sędziowie częściej będą odgwizdywać faule ofensywne, a przeciwnicy – skuteczniej reagować na nasze ofensywne i defensywne zagrania taktyczne.

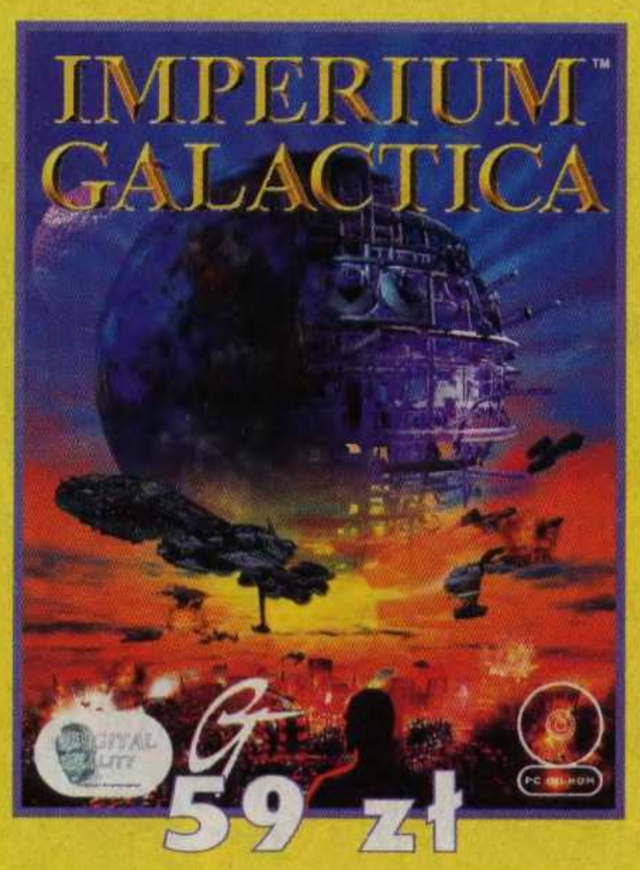
Atrakcje wizualne zapewni graczom trzecia generacja firmowego engine'u 3D. Dzięki temu stare i nowe (pojawi się kilka jeszcze bardziej spektakularnych wsadów) ewolucje dopieszczonych graficznie koszykarzy będą pokazywane z dowolnych ujęć kamery i w dowolnym zbliżeniu. Będzie widać nawet krople potu na twarzach ponad 350 herosów! Na tych, którzy zechcą dołączyć do grupy i stworzyć zawodnika na własne podobieństwo będzie czekać szczegółowy edytor. Dla sportowych statystyków – jak zwykle mnóstwo tabelek wypełnionych cyferkami. Termin: jesień 1998. Producent: Electronic Arts. (kristoff)

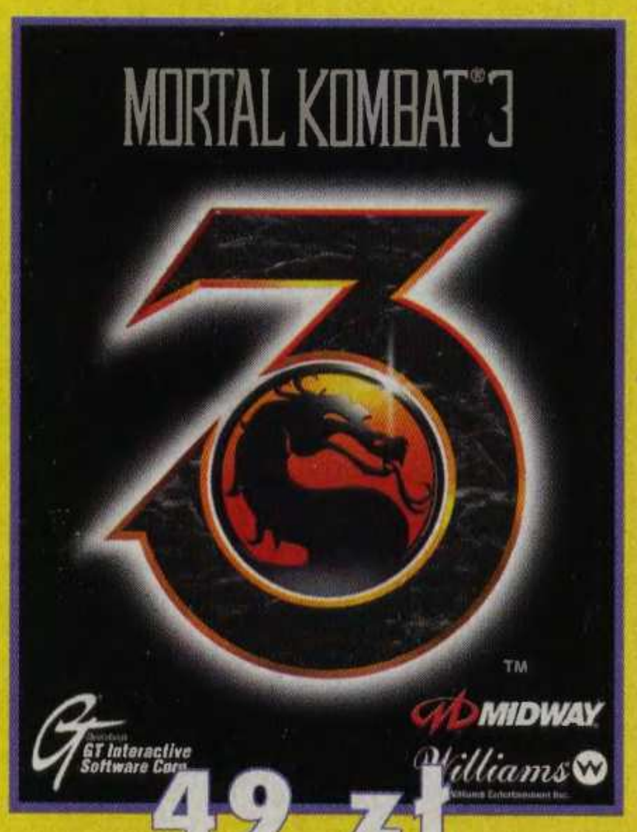
replay

Zagrajmy w to

JESZCZE RAZ !









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

Swords & Sorcery

David Bradley, twórca Swords & Sorcery, sławę zyskał jako kreator cyklu Wizardry, uznanego za kultowy role-playing przez tysiące graczy. Oto jak Bradley określa swoje najmłodsze dziecko (przytaczam wypowiedź oryginalną, bo tłumaczenie zabiłoby dowcip): first-person-third-person-virtual-real-time-turned-based-time-phasing-3D-indoor-outdoor-all-environment-multi-player-single-player-multi-party-PC- attribute-ability-experience-skill-based-interactive-adventure-combat-quest-mystery-live-role-playing- simulation-game.

A teraz poważnie. S&S przenosi gracza w przedarturiańskie średniowiecze, gdy miecz w silnej garści lub znajomość zaklęć decydują o przeżyciu. Grupa sześciu śmiałków przemierza obce lądy i spotyka na swej drodze mnóstwo przeciwników (ponad 80 rodzajów). Bohaterów można wybierać spośród 10 ras, poczynając od ludzi i elfów, a kończąc na jaszczuropodobnych Lizzordsach lub przypominających słonie Oomphazach. Profesje nazwano Rolami, a gracz, w miarę zdobywania doświadczenia i rozwijania pewnych umiejętności, będzie mógł zmieniać Role swoich bohaterów.

Każdy heros jest charakteryzowany 8 cechami, może mieć również specjalne zdolności. W grze Bradleya do grupy należy np. wampir, który leczy swe rany, wysysając krew przyjaciół. Szczególną wagę przyłożono do unikalnego systemu walki stworzonego na potrzeby gry. W zależności od wyboru gracza, walka rozegra się w systemie turowym lub w czasie rzeczywistym (będzie można stopniować szybkość rozgrywki), komputer może też przejąć sterowanie posunięciami części lub nawet wszystkich bohaterów. Gracz ustawi kamerę w zależności od swych upodobań, by obserwować bitwę z różnych punktów odniesienia (z góry, oczami postaci itp.).

Akcja Swords & Sorcery rozegra się nie tylko w podziemiach, jaskiniach lub tajemniczych kryptach i wieżach. Gracz będzie mógł podróżować po całym trójwymiarowym świecie, na dodatek twórcy zamierzają ułatwić te podróże. Na przykład miasto nie będzie skupiskiem domów, wśród których błądzi się w poszukiwaniu konkretnego budynku. Zobaczymy je jako planszę, na której można kliknąć, by dostać się do wyznaczonego punktu. Również wnętrza tajemniczych budowli nie będą miały w sobie takiego rozmachu jak w Daggerfall. Bradley nie chce, aby gracze czuli się zagubieni, a przygody polegały na wielogodzinnym poszukiwaniu właściwej drogi w labiryncie.

Autorzy obliczają, że do ukończenia gry potrzebnych będzie około 300-400 godzin przed ekranem komputera. Moje obawy budzi natomiast fakt, że S&S nie da graczowi pełnej swobody postępowania, bowiem gra zostanie podzielona na 18 etapów, których kolejność ukończenia będzie z góry ustalona.

W S&S ważną rolę pełni grafika. Trójwymiarowe środowisko i płynny ruch drużyny, możliwość dowolnej konfiguracji ubioru naszych bohaterów, ogromne bogactwo przedmiotów – to znamy z innych gier. W S&S wygląd bohatera będzie zmieniał się w miarę upływającego czasu. Urośnie mu broda lub włosy, na ubraniu pojawią się ślady krwi, gdy zostanie ranny w bitwie. Ze względu na rozbudowane opcje graficzne gra będzie wymagać akceleratora 3D.





Autorzy przygotowują też wersję multiplayer, która umożliwi zarówno stoczenie śmiertelnych pojedynków z innymi graczami, jak i współpracę z nimi. Będziemy mogli włączyć się ze swoją grupą w rozgrywkę multiplayer, a po kilkugodzinnej zabawie wrócić do opcji single player.

Wszystkim fanom komputerowego RPG, martwiącym się o przyszłość gatunku, zacytuję na koniec jeszcze jedną wypowiedź Bradleya: „Póki żyję i pracuję, przyszłość role-playing wygląda bardzo dobrze".

Oby tak było naprawdę!

Termin wydania: IV kwartał '98.
Producent: Virgin.
Dystrybutor: IPS CG.

Jacek Piekara

Zabijać, ranić, niszczyć... wystarczy.

CZAS URATOWAĆ KOMUŚ ŻYCIE!

Dość już przemocy! Pora ugasić pożary, zatroszczyć się o rannych, pomóc ofiarom wypadków. Jedynie **sprawna organizacja** może pomniejszyć rozmiary nieszczęść. Masz do dyspozycji wyspecjalizowane jednostki policji, straży pożarnej, pogotowia oraz inne oddziały wyposażone w nowoczesny sprzęt. Tylko **Twoje decyzje** wpłyną na powodzenie akcji. **Liczymy na Ciebie...**

OPCJE

MAPA

FIGHTERS FOR LIFE

EMERGENCY

49.95

- izometryczna symulacja w czasie rzeczywistym
- 30 misji od wypadku samochodowego do katastrofy nuklearnej
- ponad 20 typów pojazdów
- realistyczne scenariusze akcji
- rozdzielczość 800x600
- renderowane sekwencje filmowe
- ścieżka dźwiękowa w formacie CD-Audio
- polska wersja językowa

OPCJE

MAPA

DYNAMIC SYSTEMS

TopWare INTERACTIVE

tel.: (033) 123 002, fax: (033) 124 894, www.topware.pl

REFLUX OFICJALNIE WYDANY

6 lipca w siedzibie IPS CG w Warszawie odbyła się oficjalna premiera gry Reflux (znanej na Zachodzie jako Robo Rumble), stworzonej przez firmę Metropolis. Premiera handlowa miała miejsce kilka dni wcześniej.

Imprezę otworzył Grzegorz Onichimowski, prezes IPS CG. Wznosząc toast, życzył sobie, by gra sprzedała się w nakładzie równym cenie pomnożonej przez



1000 (49 990 sztuk). Po zakończeniu krótkiej części oficjalnej można było spróbować swych sił w Refluxie na jednym z dwóch komputerów i porozmawiać z Bartoszem Brzostkiem, przedstawicielem firmy Metropolis. Poinformował on, że engine gry (stworzony właśnie przez niego) zainteresował zachodnie firmy producenckie – są gotowe go kupić – i że najprawdopodobniej Refluxa II nie będzie, gdyż twórcy przedkładają pracę nad nowymi grami nad rozwijanie produktów już istniejących.

Wystawność premiery oddawała sytuację na rynku – było skromnie, zwłaszcza jeśli przypomni się wejście na rynek w wielkim stylu Dungeon Keepera, które odbyło się prawie rok wcześniej. I nie ma znaczenia, że na Dungeon Keepera czekano 3 lata.

Jak wiadomo Reflux jest testem chłonności rynku. Przy jego cenie (49,99 zł) IPS CG spodziewał się sprzedać między majem (wtedy miała się odbyć premiera) a wrześniem 30 tys. egzemplarzy, co powinno przekonać zachodnich partnerów do obniżenia cen produktów w Polsce. Przesunięcie premiery z maja na lipiec, założony niezwykle wysoki poziom sprzedaży (przez 6 miesięcy sprzedaż gier firmy TopWare zbliżyła się do 20 tys.) oraz załamanie rynku nie rokują wielkich nadziei na realizację tych planów. Mimo to życzymy powodzenia.

Sir Haszak

LIST OTWARTY

„Szanowna Pani Minister!

My, niżej podpisani przedstawiciele firm działających w branży informatycznej, zwracamy się do Pani o podjęcie pilnych działań mających na celu ochronę porządku prawnego i interesu społecznego w dziedzinie poszanowania własności intelektualnej, w szczególności zaś zwalczania zjawiska świadomego i powszechnego obrotu kradzionymi programami komputerowymi."

Tak zaczyna się list otwarty wydawców i dystrybutorów gier oraz multimediów do Hanny Suchockiej, Ministra Sprawiedliwości i Prokuratora Generalnego. List zajmuje się sprawą pirackich programów, bezczynności prokuratury i bezkarności przestępców. Podpisali się pod nim przedstawiciele największych firm w branży: Robert Konstanty (Optimus S.A.), Grzegorz Onichimowski (IPS Computer Group Sp. z o.o.), Marcin Turski (LiComp–-EMPiK– Multimedia Sp. z o.o.), Andrzej Chrzanowski (Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne), Michał Kiciński (CD Projekt s.c.), Tomasz Mazur (Mirage Media s.c.), Marek Niesiołkowski (MarkSoft). Pełną wersję listu publikujemy na redakcyjnym CD-a (szczegóły w instalatorze, w menu „Od redakcji").

CD PROJEKT LOKALIZUJE

Pogłoski o kolejnej dużej lokalizacji przygotowywanej przez CD Projekt potwierdziły się. W całości po polsku ukaże się przygodówka Hopkins FBI, stworzona przez firmę Cryo.



W tej detektywistycznej grze przygodowej z komiksową grafiką występuje ponad 50 postaci, a odwiedzić można 100 lokacji. Hopkins zawiera dwa razy więcej tekstu niż Ace Ventura, zresztą grę przetłumaczy ten sam zespół. CD Projekt zapowiada, że w polskiej ścieżce dźwiękowej usłyszymy głosy znanych aktorów, choć w tej chwili nie podaje żadnych nazwisk (negocjacje jeszcze trwają).

Premiera gry przewidziana jest na drugą połowę października. Cena (69 zł) powinna zachęcić do zakupu, podobnie jak kilka różnego typu zabezpieczeń przed kopiowaniem krążków, nad którymi pracują specjaliści CD Projektu. „Ta cena jest naszą odpowiedzią na działania piratów i mamy nadzieję, że odbierze im ochotę na kopiowanie gry" – mówi Michał Kiciński, jeden z dyrektorów firmy.

Cieszymy się, że kolejna firma zdecydowała się na eksperyment wprowadzenia na rynek nowego, pełnowartościowego produktu w cenie o ponad połowę niższej od standardowej.

Sir Haszak

SPROSTOWANIE

W numerze 8/98 błędnie podaliśmy wydawcę gier Heavy Gear i Soldiers at War. W obu przypadkach jest nim Optimus S.A. Firmę Optimus S.A. i Czytelników przepraszamy. (red.)

WIEŚCI

Z kraju

1 września, w 63. rocznicę wybuchu II wojny światowej, **MarkSoft** rozpocznie sprzedaż gry strategicznej Fall Weiss, będącej próbą całościowego przedstawienia kampanii wrześniowej. Gra jest dziełem polskiej grupy The Swords, która ma na swoim koncie Ardeny i Piotrków 1939. Recenzję Fall Weiss znajdziecie w następnym numerze Gamblera. Cena gry – 60 zł.

* * *

CD Projekt przygotowuje wydanie następnych gier budżetowych. W serii Strefa Niskich Cen pojawią się Settlers (19,90 zł) i Settlers II (39,90 zł) – obie w polskiej wersji językowej, przygotowanej specjalnie na tę okoliczność. Po niższych cenach będzie można kupić gry Ace Ventura (69 zł) i Lomax (49 zł). Pojawi się też dwupłytowy pakiet lemingowy (w całości po polsku), w skład którego wejdą: Lemmings, Lemmings 2, Lemmings 3D, Lemmings Paintball (cena 69 zł).

* * *

IPS CG wyda w sierpniu X-Files: The Game oraz WarGames. Polska premiera zapowiadanej na październik SimCity 3000 może się opóźnić w stosunku do Europy Zachodniej, ale gra będzie w pełni zlokalizowana.

* * *

L.E.M. wydał w lipcu kilka tanich produktów. W skład L.E.M. Pack 2 weszły m.in.: pierwsza edycja elektronicznej Encyklopedii PWN, Postal i Kingdom'O'Magic (wszystko za 149 zł). W serii Replay ukazały się Final Doom i Mortal Kombat 3 w cenie 49 zł oraz Imperium Galactica za 59 zł. W przygotowaniu jest kolejny tytuł w serii, Carmageddon.

Wojciech Gierasimowicz, specjalista ds. marketingu firmy L.E.M., miał w czerwcu poważny wypadek samochodowy. W chwili, kiedy piszemy te słowa, nadal przebywa w szpitalu po przejściu kilku operacji. Redakcja Gamblera życzy szybkiego powrotu do zdrowia!

* * *

Firma **Metropolis**, producent m.in. gier Teenagent, Książę i Tchórz oraz Reflux, gościła pod koniec czerwca w swej siedzibie policję, która zakwestionowała legalność niektórych używanych w firmie programów. Zdaniem Adriana Chmielarza, prezesa Metropolis, doszło do nieporozumienia, ponieważ oprogramowanie ma certyfikaty legalności, tyle że wydane w USA.

Z zagranicy

Activision podpisał umowę z **Disney Interactive** na dystrybucję 6 gier opartych na filmach Disneya. Połowa z nich powstanie na podstawie filmów animowanych znajdujących się jeszcze w produkcji (m.in. Toy Story 2). Według Marca Bidou z Disney Interactive umowa dotyczy tylko tytułów przeznaczonych na konsole, produkty na PC CD-ROM będą nadal dystrybuowane przez firmę Optimus S.A.

* * *

Złe nowiny dla wszystkich miłośników świata **Birthright**. **Sierra** ogłosiła kilka dni temu, nie podając żadnych konkretnych powodów, że wstrzymała prace nad drugą częścią gry. Pod znakiem zapytania stoi również planowana wersja deluxe pierwszej części Birthrighta.

Piątek
Quake II

Sobota
Mortal Kombat 4

Niedziela
World Cup 98

23-25 PAŹDZIERNIKA

GAMBLERIADA

333

Trzy dni • Trzy turnieje • Trzech mistrzów

Wszystkich chętnych do wzięcia udziału w turniejach organizowanych przez naszą redakcję prosimy o wypełnienie kuponu, naklejenie go na kartkę pocztową i wysłanie pod adresem: Redakcja Gamblera, ul. Stępińska 22/30, 00-739 Warszawa. W każdym turnieju weźmie udział 32 zawodników. Szczegóły dotyczące regulaminów podamy w następnym numerze.

Uczestników, których zgłoszenia zostaną wylosowane, powiadomimy telefonicznie lub pocztą (telegram). Termin przyjmowania zgłoszeń upływa 25 września (decyduje data wpłynięcia zgłoszenia).

Imię .....

Nazwisko .....

Adres .....

.....

.....

tel. .....

e-mail .....



Imię .....

Nazwisko .....

Adres .....

.....

.....

tel. .....

e-mail .....



Imię .....

Nazwisko .....

Adres .....

.....

.....

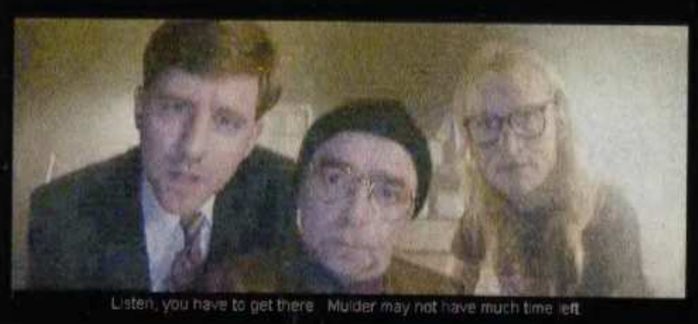
tel. .....

e-mail .....



X-Files The Game

Ledwie skończyłem pisać o Unrestricted Access, a już na moim biurku znalazła się kolejna produkcja oparta na popularnym serialu telewizyjnym, „X-Files". Tym razem jednak nie jest to encyklopedia, lecz najprawdziwsza gra przygodowa.


Listen, you have to get there. Mulder may not have much time left.

Wszystkich sympatyków Scully i Muldera muszę jednak rozczarować. To nie nimi kieruje się w grze. Głównym bohaterem jest niejaki Craig Willmore, agent FBI przebywający w Seattle.

Grę rozpoczynasz od rozmowy ze swoim szefem oraz ze Skinnerem, który przyjechał do Seattle, żeby prosić lokalne władze o pomoc w sprawie zaginięcia dwójki agentów. Domyślacie się zapewne, że chodzi o Scully i Muldera. Tak więc już na początku gry ulubieńcy publiczności „gubią się" i będziesz musiał poczekać, zanim nawiążesz z nimi kontakt. Wprawdzie pod koniec gry przez chwilę będziesz z nimi współpracować, ale nie zmienia to faktu, że pojawiają się w grze za rzadko. Wróćmy jednak do Craiga. Młody, narwany, lubi swoją pracę. Z drugiej strony jest tuż po rozwodzie, więc trochę wytrącony z równowagi. Niedługo po rozpoczęciu gry połączy swe siły z pewną agentką FBI, tworząc duet à la Scully & Mulder.



X-Files należy do wymierającego już gatunku przygodówek FMV (Full Motion Video). Przypomnę, że do tego samego gatunku zalicza się Gabriel Knight 2, Pandora Directive i Phantasmagoria. Chociaż wspomniane tytuły odniosły sukces, większość przygodówek FMV okrzyknięto zbyt uproszczonymi i niewartymi uwagi. Znaleźli się nawet tacy, którzy przepowiadali upadek gatunku gier przygodowych w wyniku zalewu rynku mało wartościowymi „filmówkami". Tak się na szczęście nie stało, lecz fakt jest faktem – gry FMV zniknęły równie szybko, jak się pojawiły. Nawet Sierra, która przodowała w tego typu produkcjach, wycofała się po wydaniu drugiej części Phantasmagorii. Dlaczego? Ano, ze względu na trudności związane z produkcją FMV. Wysokie koszty kręcenia scen z aktorami powodowały, że scenariusz nie mógł być zbyt długi czy rozbudowany. A już na pewno nie mógł być nieliniowy. Większość przygodówek FMV dało się skończyć w kilka godzin, a fabuła była prosta jak kij od szczotki.

A jak to wygląda w X-Files? Otóż tutaj sekwencje FMV wypadły całkiem nieźle. Być może wynika to z faktu popularności serialu, być może autorzy postarali się bardziej niż konkurencja. Tak czy inaczej, mimo pewnych ograniczeń nałożonych przez technikę, w jakiej grę wykonano, zabawa jest przyjemna. Oczywiście, czasami zagadki są denerwujące, a zręcznościowe wstawki frustrujące (podobnie jak w Urban Runner – musisz zrobić kilka rzeczy w odpowiedniej kolejności i w dodatku szybko, inaczej zginiesz). W sumie jednak X-Files oferuje przyzwoitą rozrywkę, a filmiki są przyjemne i jest ich sporo (w końcu gra zajmuje 7 płytek!).

Jeszcze kilka słów na temat fabuły. Podobnie jak w filmie, bardzo szybko się gmatwa. Zdarzenia są coraz dziwniejsze, zagadka goni zagadkę, a odpowiedzi jak nie ma, tak nie ma. Zjawiska paranormalne, kosmici, dziwaczne choroby – wszystko tu znajdziecie. Krótko mówiąc, gra trzyma klimat serialu.



Aby postać, w którą się wcielasz w X-Files była bardziej rzeczywista, już na początku dostajesz do dyspozycji cały arsenał przedmiotów, z którymi dobry agent się nie rozstaje. Jest więc notebook zawierający spis adresów, mapkę okolicy i obsługę 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





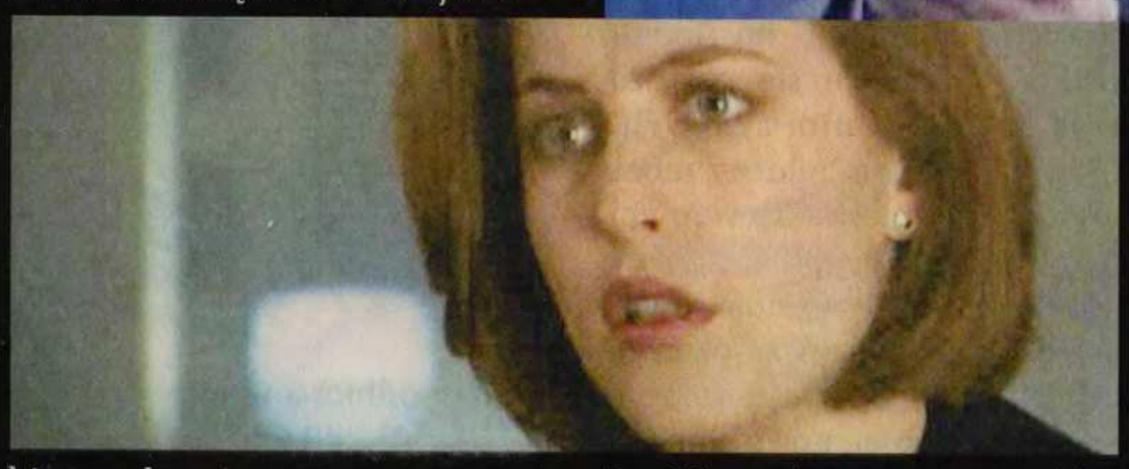
czty elektronicznej (kryptoreklama firmy Apple i Newtona), jest



telefon komórkowy (kryptoreklama Nokii), latarka, lornetka, noktowizor, no i oczywiście spluwa. Podczas zabawy, rzecz jasna, znajdziesz jeszcze wiele innych przedmiotów. Jednak stosuje się je zwykle tylko raz, a sprzęty takie jak telefon czy latarka – wielokrotnie. Przedmioty, które podniesiesz lub dostaniesz od kogoś pojawiają się u dołu ekranu. Korzystasz z nich, klikając myszą.

Obsługa gry jest bardzo prosta – kursor zmienia się w zależności od tego, na co nim najedziesz. Kliknięcie na innej osobie uruchamia menu rozmowy, kliknięcie na przedmiocie powoduje interakcję z nim, na drzwiach – wejście do pomieszczenia itd. Przypomina to trochę Spycrafta. Dialogi z innymi postaciami przeważnie ograniczają się do wypytania o wszystko po kolei, ewentualnie bierze się od rozmówcy jakiś przedmiot potrzebny w dalszej rozgrywce. Gdy po raz pierwszy spotykasz jakąś postać, masz czasem do wyboru kilka zachowań (a raczej humorów Craiga) – możesz być dowcipny, złośliwy itp. Nie wpływa to na przebieg gry, lecz daje trochę poczucia swobody i możliwość obejrzenia alternatywnych sekwencji wideo.





Dla osób, które z jakichś powodów utkną podczas rozwiązywania zagadek, twórcy X-Files przygotowali dwa systemy podpowiedzi. Pierwszy z nich – to Twój szef urzędujący w centrali FBI. Jeżeli się pogubisz, wróć do biura i porozmawiaj z nim. Powinien podsunąć Ci delikatną sugestię (dokąd pojechać, z kim porozmawiać). Ponadto możliwe jest włączenie automatu zwanego „Agent Intuition". Gdy to zrobisz, w prawym górnym rogu ekranu pojawi się mała lampka. Jeżeli w danej lokacji zrobiłeś już wszystko, co trzeba, jest zgaszona. Jeżeli pali się na niebiesko – musisz jeszcze coś zrobić w danym pomieszczeniu. Gdy lampka świeci słabo, powinieneś zrobić coś w pobliżu, ale nie w pomieszczeniu, w którym się znajdujesz. Dość wygodny system podpowiedzi, szkoda tylko, że czasami zawodzi...



X-Files jest bardzo przyzwoitą grą przygodową. Może trochę staroświecką, może za mało rozbudowaną, ale na pewno dobrze wykonaną. Przeciętny gracz ukończy ją w ok. 15–20 godzin – nie jest to dużo w porównaniu z 400 godzinami Might & Magic VI czy Final Fantasy VII, lecz na pewno spędzicie je przyjemnie. Grę polecam w szczególności wszystkim miłośnikom serialu X-Files. Jeżeli kilka miesięcy temu poczuli się niezaspokojeni, otrzymując do rąk Unrestricted Access, X-Files: The Game powinna im to wynagrodzić.

FROGGER

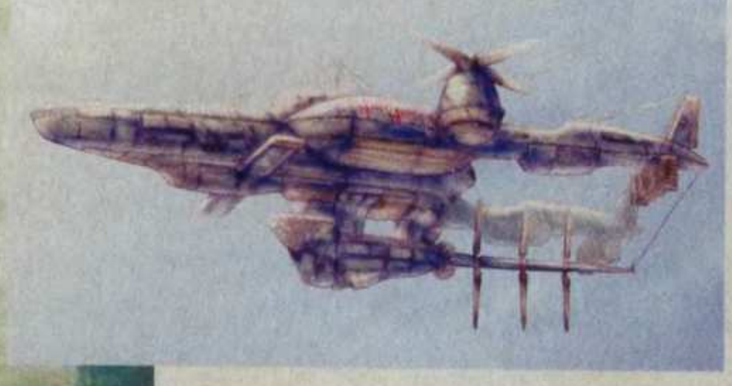
Electronic Arts 1998
IPS CG
Przygodowa
Grafika: 83%
Dźwięk: 85%
Ogółem: 80%

Wymagania sprzętowe: P100, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Win 95

FINAL FANTASY VII

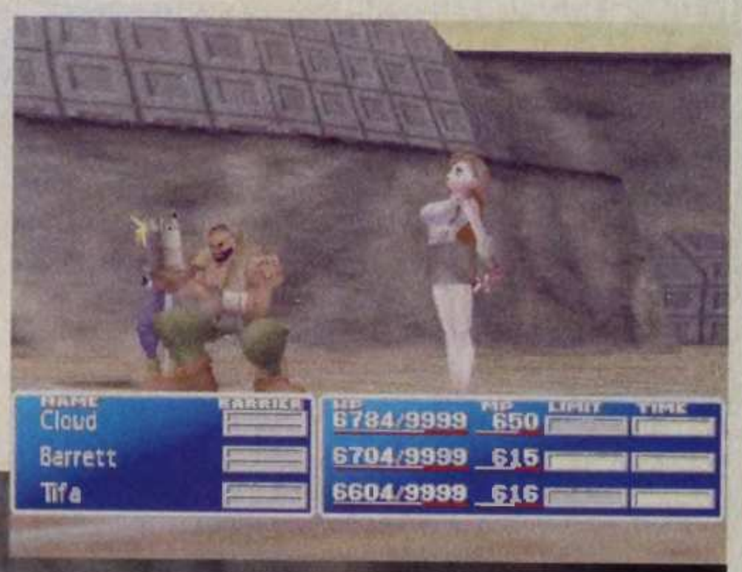
Akcja Final Fantasy VII rozgrywa się na bliżej nie określonym ciele niebieskim, zwanym po prostu Planetą. Wydobywa się tam specyficzną substancję zwaną Mako, służącą m.in. do produkcji prądu. Monopolistą w tej dziedzinie jest megakorporacja Shinra Inc.







Cloud, główny bohater FF VII, był kiedyś członkiem organizacji SOLDIER, czyli jednostek specjalnych wchodzących w skład sił korporacji. Teraz Cloud prowadzi ciężki żywot najemnika. Gdy rozpoczyna się gra, los rzuca go do miasta Midgar. Tam spotyka kilku przedstawicieli Avalanche, miejscowej grupy reprezentującej ruch oporu wobec tyrańskich zakusów Shinra Inc. Nie mając nic lepszego do roboty, Cloud przyłącza się do partyzantów (można ich chyba tak nazwać). W ten sposób zaczyna swoją wielką przygodę. Na początku wykonuje zadania, za które jako najemnik otrzymuje zapłatę. Jednak rozgrywające się wokół wydarzenia szybko wpływają na zmianę jego światopoglądu. Od tej chwili to, co robi, traktuje jako misję, która musi być wykonana niezależnie od ewentualnych przeciwności.





Świat, w którym rozgrywa się akcja, jest ogromny. Nie ulega wątpliwości, że to właśnie ten czynnik decyduje o jakości gry RPG. Pod tym względem FF VII przypomina Might & Magic VI – kiedy po długim graniu zwiedzisz i poznasz pierwszą mapę, okazuje się, że to tylko maleńki wycinek całego świata. Z początku może się to wydać trochę przerażające, ale już po chwili daje poczucie swobody i dodaje realizmu przedstawionemu światu. Gdy wykonasz początkowe zadania i uda Ci się opuścić Midgard, odkryjesz, że jest to wprawdzie bardzo rozległe, ale tylko jedno z wielu miejsc na Planecie (każde miejsce dopracowane jest w równym stopniu co Midgard, a często nawet lepiej).

Fabuła w FF VII jest wprawdzie trochę liniowa, ale za to BARDZO długa. Oprócz głównego wątku przewija się oczywiście mnóstwo wątków pobocznych, które urozmaicają rozgrywkę oraz dostarczają graczowi dodatkowych informacji na temat świata, w którym się porusza oraz postaci w nim żyjących. Główny wątek fabularny może zaskoczyć niespodziewanymi zwrotami akcji. Kilka razy w trakcie gry, kiedy wydaje się, że przygoda już się kończy, okazuje się, że nic z tego – pojawiają się nowe możliwości, nowe kłopoty, nowe zadania. I grasz dalej...

Na uwagę zasługuje również oprawa graficzna FF VII, choć to sprawa bardziej dyskusyjna. Grafika jest bowiem typowo japońska (duże głowy, zachwiane proporcje ciała, krzykliwe kolory). Jeżeli ktoś zdecydowanie nie lubi Mangi, to przypuszczam, że FF VII go odrzuci. Wszystkim innym natomiast grafika powinna się mniej lub bardziej podobać. Jest starannie wykonana, ma swoisty urok, a w scenach walki może zaskoczyć jakością efektów specjalnych (pod warunkiem że ma się kartę 3D). Dźwięk jest znośny, choć panowie ze Squaresoft mogli się bardziej postarać.

Oczywiście jak każda gra, FF VII nie jest pozbawiona błędów. Największy z nich to fakt, że nie ma obsługi myszy. Wszystko robi się na klawiaturze. Moim skromnym zdaniem, to tragiczna pomyłka, tym bardziej że przez ostatnich 5 lat wszyściutkie gry na PC miały obsługę myszy. A przecież użytkownik PC bez myszy to jak bez ręki... Oczywiście znalazłoby się jeszcze kilka drobnych błędów i „narowów" gry, lecz nie widzę sensu w ich wyliczaniu. Nie zmieniają bowiem faktu, że FF VII jest obecnie jedną z bardziej rozbudowanych i atrakcyjnych gier RPG. Jest inna, więc zapewne nie trafi do tak szerokiej rzeszy odbiorców jak M&M VI czy Lands of Lore 2, lecz niewątpliwie wyróżnia się spośród gier obecnych na rynku.



FROGGER

FINAL FANTASY VII

Eidos/Squaresoft 1998
Mirage
Role-playing
Grafika: 78%
Dźwięk: 72%
Ogółem: 79%

Wymagania sprzętowe: Pentium 133 (bez akceleratora 3D – Pentium 166), 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

FANTASY VII

Moja ocena konsolowej wersji FF VII wzbudziła spore kontrowersje, więc poświęcę kilka słów, by dowieść, że nie jestem wielbłądem. Po pierwsze, nie mam nic przeciw Mandze, choć nie należę też do jej zwolenników. Po drugie, nie mam nic przeciw konsolowym grom role-playing. Final Fantasy VII poświęciłem kilkadziesiąt godzin i uznałem, że to produkt dość nudny, a na pewno przereklamowany.

Pecetowa wersja konsolowego hitu rozczarowuje już po „odpaleniu". Twórcy nie zadali sobie trudu, by dać graczowi możliwość posługiwania się myszką. Wszystkie komendy wydajemy z klawiatury (idiotycznie skonfigurowanej, na szczęście można ją przekonfigurować). Ponieważ menu FF VII wcale nie jest proste, myszka bardzo by się przydała. Zwłaszcza kiedy trzeba przeprowadzić postać przez różnorodne labirynty, a ona „nie chce" wejść na odpowiednią ścieżkę.

Miłośnicy RPG nie znajdą w tej grze prawie nic interesującego. Walki polegają na monotonnym wybieraniu z klawiatury funkcji ataku lub czarowania, a ponieważ potwory są zwykle bardzo słabe, więc nie ma co zastanawiać się nad jakimiś strategiami lub taktykami (chyba że grupa pozbyła się mikstur leczniczo-magicznych i kręci się w kółko; wtedy prędzej czy później ktoś ją pokona). Przeciwnicy pojawiają się ni stąd ni zowąd, jakby byli desantem zrzuconym przez wraże śmigłowce, a w dodatku wyglądają niczym postacie z groteski (jakieś atakujące domki, karabiny na nóżkach itp.). Gracz nie może decydować o rozwoju grupy, ponieważ program wszystkim rządzi sam - po każdym awansie na następny poziom doświadczenia przyznaje punkty odpowiednim cechom.

Na domiar złego gra pełna jest głupawych wstawek zręcznościowych. Poważna historia, poważne problemy, wielkie ludzkie tragedie, a tu nagle musimy brać udział w wyścigach motocyklowych, wskakiwać na grzbiet delfina, polować na przerośniętego kurczaka czy wymknąć się pannie, która uznała, że czas wypoczywać (nie mówiąc już o zawodach w szybkim robieniu przysiadów).

Zwolennicy FF VII podkreślają, że gra ma interesującą fabułę. Być może. Jednak jest w niej tak wiele nie zależących od gracza dialogów (nie mówiąc już np. o półgodzinnej obserwacji przeszłości głównego bohatera podczas projekcji swego rodzaju filmu interaktywnego), że nie nastroiło mnie to pozytywnie. Twórcy FF VII osiągnęli „sukces", który przed nimi nie udał się żadnemu autorowi RPG: setnie się wynudziłem. Czarę goryczy przepełnił fakt, że scenariusz jest w pełni liniowy. Kolejność dialogów, scen, sytuacji - wszystko zostało predefiniowane. Zero swobody w poznawaniu świata. Jak na koniec lat 90. i budżet prawie 40 mln USD - nieźle!







Grafika FF VII jest powszechnie chwalona, co jest dla mnie zupełnie niezrozumiałe. Postacie są fatalnie wykonane (składają się głównie z prostokątów) oraz animowane (przyjrzyjcie się, jak reaguje postać zdenerwowana lub dyskutująca, toż to przypomina dobranocki z lat 70!).

Dostrzegam jednak w FF VII kilka zalet. Przede wszystkim ciekawy system walki - połączenie systemu turowego z czasem rzeczywistym. Po drugie, bardzo interesujący sposób kreowania broni wedle upodobań gracza. Po trzecie, ciekawe (choć nieoryginalne) połączenie scenografii, nazwijmy to umownie, średniowiecznej z hi-tech. Po czwarte wreszcie, fabuła gry jest rzeczywiście niebanalna, a problemy głównych bohaterów wyraziste i dotyczą poważnych, życiowych kwestii. Po piąte, gra zbliża się (czasem niebezpiecznie blisko) do przygodówki i scenariusz stawia zagadki, nad którymi trzeba się chwilę zastanowić.





Myślę, że bardzo dobrze się stało, iż FF VII trafi do właścicieli PC. Ci, którym podobał się Fallout lub M&M VI, ci, którzy wychowali się na Ultimie lub Beholderach, będą mogli po raz pierwszy porównać zachodnią grę role-playing z japońską. Moim zdaniem konfrontacja ta wypada zdecydowanie na korzyść anglosaskiego podejścia do RPG. I nie ma się co dziwić, w końcu ten gatunek stworzyli Amerykanie.

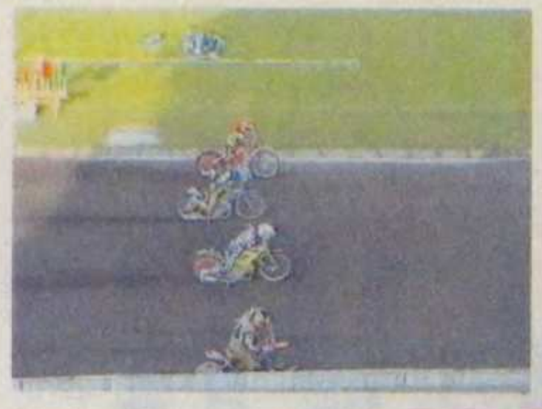
JACEK PIEKARA

FINAL FANTASY VII

Eidos/Squaresoft 1998
Mirage
Role-playing
Grafika: 64%
Dźwięk: 70%
Ogółem: 50%

Wymagania sprzętowe: Pentium 133 (bez akceleratora 3D - Pentium 166), 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

INSANE SPEEDWAY 2







Insane Works rozpieszcza sympatyków czarnego sportu. Rok temu debiutował na rynku gier komputerowych z bardzo realistycznym menedżerem żużlowym, a dziś prezentuje jego drugą część.

Autorzy Insane Speedway 2 postanowili upiększyć swoje dzieło. Do gry wprowadza dynamiczne intro zmontowane z urywków relacji telewizyjnych. Każdą rundę rozgrywek inaugurują, wykonane tą samą techniką, krótkie filmy. Podczas wypełniania obowiązków menedżerskich graczowi towarzyszy muzyka (6 różnych utworów), a w czasie meczów – odgłosy stadionu.

Największe zmiany przeszedł interfejs programu. Zielone, monochromatyczne okna z poprzedniej wersji odeszły do lamusa. Na ich miejsce pojawił się nowy system okien, bardziej KOLOROWY, estetyczny i równie przyjazny dla użytkownika. Jest prosty w obsłudze i pozwala modyfikować menu gry, dzięki czemu swobodnie wybiera się zestawy informacji, które chce się oglądać na ekranie.

Informacji jest naprawdę dużo. Elementy pozwalające sprawować kontrolę nad drużyną zostały podzielone na 20 grup tematycznych.

„Informacje o zawodnikach" to współczynniki charakteryzujące żużlowców: siła, refleks, waleczność, forma, kondycja, technika startu, technika jazdy oraz (wcześniej ukryte) morale i taktyka. „Trening zawodników" pozwala je podwyższyć, ale może również doprowadzić do kontuzji kierowcy, jeśli obciążenia związane z doskonaleniem umiejętności będą zbyt duże.

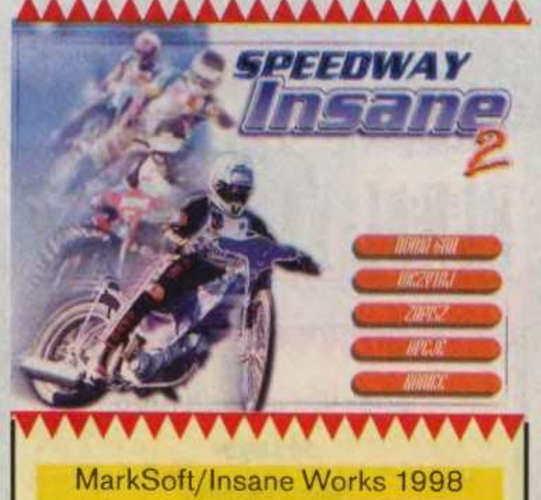
Choć odpowiedzialność za „Przygotowanie motocykli" i „Obsługę motocykli" spoczywa na barkach mechaników (płacisz za to), musisz osobiście wydawać im polecenia. Zadecydować o dokładności ich pracy (przygotowanie „specjalne" drożej kosztuje), o remoncie motorów lub zakupie nowych w momencie ich zużycia (do wyboru wszystkie trzy modele motocykli, na których ścigają się żużlowcy w naszej lidze: Jawa 898, GM 92-96 i Jaweso). Nowością w porównaniu z pierwszym IS jest opcja wyboru i zakupu ogumienia. Do dyspozycji są opony Dunlop i Barum, które swoje zalety pokazują na różnych typach nawierzchni.

„Bilans finansowy" dostarcza informacji na temat klubowych wpływów i wydatków. Na początku sezonu w kasie znajduje się sporo gotówki (800–1200 tys. PLN, w zależności od poziomu trudności), która topnieje z kolejki na kolejkę. Treningi, zakup sprzętu, ochrona stadionu, pensje mechaników, trenerów i zawodników – to wszystko kosztuje. Stan konta można powiększyć jedynie przez sprzedaż biletów na mecze i miejsc reklamowych wokół stadionu. Od czasu do czasu ktoś zapłaci za transmisję telewizyjną, ale to zdarza się losowo. Pieniądze można również wykorzystać w tzw. opcjach specjalnych: przekupić sędziego, zawodnika lub całą drużynę przeciwną.

Skuteczność opisanych czynności sprawdza się w trakcie meczu. Przebieg wydarzeń na torze ilustruje prosta animacja w czasie rzeczywistym. Na wynik walki żółtych i białych kasków z czerwonymi i niebieskimi można wpływać jedynie, wprowadzając jakieś zmiany. Jednak ich znaczenie nie jest aż tak wielkie jak wcześniej podjętych decyzji (te wymienione wyżej), a także jak aktualna dyspozycja kierowców i szczęście.

Insane Speedway 2 ma dużą grywalność... dla znawców speedwaya. Aby ją docenić, trzeba się orientować w temacie. Inaczej trudno skakać z radości po zwycięstwie w Bydgoszczy czy pokonaniu Hansa Nielsena w decydującym biegu nominowanym. Polscy zapaleńcy „czarnej" dyscypliny sportu powinni być zadowoleni. Podobnie angielscy, gdy gra trafi do nich w angielskiej wersji językowej :) i z angielską ligą.

KRISTOFF



MarkSoft/Insane Works 1998
MarkSoft
Sportowa
Grafika: 70%
Dźwięk: 55%
Ogółem: 72%

Wymagania sprzętowe: Pentium75, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Win 95

GAMBLER

CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98

Najstarsi z nas siedzą w TYM od 1992 r. Wystarczył jeden kontakt. Kilka godzin spędzonych na menedżerskim stołku, wśród tabel, zestawień i statystyk. Poczucie pełnej kontroli i przeświadczenie, że tylko od nas zależy, czy zdobędziemy upragniony Puchar Europy.

Najmłodsi (stażem) dołączyli w tym roku. Szybko rozsmakowali się w szperaniu wśród danych 20 000 zawodników. Analiza licznych współczynników piłkarzy (20 cech) pod względem przydatności do drużyny, szukanie „okazji" (tzw. casusów Bosmana) i bezkompromisowa walka transferowa o największe gwiazdy wciągnęły ich jak ruchome piaski.

Zanim mogli sprowadzać „właściwych" wybrańców do klubu, musieli nauczyć się wykorzystywać zdolności swych piłkarzy. Ustawić ich na boisku, wybrać etatowych wykonawców rzutów rożnych, wolnych i karnych, oddać opaskę kapitańską we właściwe ręce. Swoje decyzje weryfikowali w ligowych i pucharowych meczach, w których szczególnego znaczenia nabiera umiejętność zastępowania kontuzjowanych, wprowadzania korekt do taktyki przy grze w osłabieniu, skutecznego reagowania na poczynania drużyny przeciwnej. Tu nie rządzi przypadek, tylko doświadczenie, a to „młodzież" zdobywa błyskawicznie.





Nie tak dawno sięgali po swoje pierwsze mistrzostwo kraju, a już myślą o najwyższym szczeblu w menedżerskiej hierarchii – o mistrzostwie świata. Wiedzą, że przekroczenie granicy 1 000 000 punktów (Performance Points) zapewnia wstęp do elity, więc nie tracą czasu. Grają nałogowo i... być może nawet nie wiedzą, jak wiele gra zyskała w porównaniu z poprzednią wersją.

Możliwość robienia kariery w „aż" 3 ligach jednocześnie (konieczne 16 MB RAM) oraz przeskakiwanie z kraju do kraju to dla nich normalka. Nie doceniają (tylko my, starsi to potrafimy) przywileju śledzenia poczynań gwiazdek w reprezentacjach młodzieżowych, uczestniczenia w Lidze Mistrzów i Pucharze UEFA o aktualnych formułach. Zasypywani informacjami o najdroższych transferach, ciężkich kontuzjach sławnych piłkarzy i sensacyjnych rozstrzygnięciach wstrząsających piłkarskim światem gry, nie pamiętają, że całkiem niedawno w klubie mogło pracować maksymalnie 30 zawodników, a na ich postawę na boisku nie miała wpływu ani forma, ani umiejętność aklimatyzacji w nowej drużynie.

Opornych rekrutujemy osobiście. Dzwonimy, umawiamy się, mówiąc niewinnie: „Przyjdź, będzie fajnie, pogramy w czwórkę na jednym komputerze". Po trzeciej wspólnie nie przespanej nocy sami do nas dzwonią. Szczycą się swoimi rekordami, rysują przez telefon zwycięskie taktyki, opowiadają, jak sprytnie ściągnęli Del Piero do Southampton za 3 mln funtów. Jeśli wyczują powątpiewanie, już są gotowi przysłać dowód w postaci wydruku swoich osiągnięć. Aż dziw bierze – kilkadziesiąt godzin wcześniej narzekali na przestarzałą grafikę i brak jakiegokolwiek podkładu muzycznego.

Obecnie są nas miliony. Gra stała się rzeczywistością – częściej rozmawiamy o naszych zespołach niż o prawdziwych rozgrywkach ligowych. Gdy trudno sprawdzić się w bezpośredniej rywalizacji, wymyślamy scenariusze. Narzucamy sobie ograniczenia transferowe i rozpoczynamy kariery w tym samym klubie, z tymi samymi zawodnikami. Prezentujemy najróżniejsze rozwiązania taktyczne, mamy swoich ulubionych zawodników. Preferujemy inne ligi, kibicujemy innym klubom, ale wszyscy jesteśmy wyznawcami tego samego kultu – kultu Championship Managera.



KRISTOFF

PS Napływ kolejnych wyznawców jest nieunikniony. Od sierpnia 1998 r. gra CM 97/98 sprzedawana jest w Polsce za ok. 100 PLN. W dodatku każdy nabywca oryginału otrzymuje CD z „Ligą Polską" za darmo.

PPS Uwaga! Gra działa wystarczająco szybko dopiero na Pentium 166.





Eidos/Sports Interactive 1997	
Mirage	
Sportowa	
Grafika: 49%	
Dźwięk: 0%	
Ogółem: 89%	

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

X-COM Interceptor

Rok 2067... Ziemskie zasoby minerałów zostały wyeksploatowane i ludzie musieli ruszyć na ich poszukiwanie w kosmos. Tutaj ponownie spotkali Obcych...

X-COM Interceptor to kontynuacja znanej serii gier strategicznych. Tym razem akcja z powierzchni planety przenosi się w kosmos – firma MicroProse zdecydowała się stworzyć symulator SF połączony z grą strategiczną.

Walczymy z Obcymi w przestrzeni kosmicznej. Najciekawszy element gry to kampania. Jest zmienna – nie uczestniczymy w serii przygotowanych wcześniej misji. Istnieje „wątek główny" – musimy powstrzymać Obcych przed atakiem na Ziemię...

Część strategiczna gry jest może niezbyt rozbudowana, ale dzięki niej X-COM Interceptor stał się znacznie ciekawszy. Budujemy i rozszerzamy (moduły i systemy obronne) bazy kosmiczne. Niestety, ich liczba ograniczona jest do 8. Musimy kupować statki i wyposażenie do nich – wiele typów broni energetycznej i rakiet, silniki, tarcze, pancerz, komputery celownicze... Rekrutujemy pilotów o różnym poziomie doświadczenia i charakterystykach. Niezwykle istotny jest rozwój technologii, znacznie podwyższających nasze możliwości w walce z Obcymi. Prowadzimy bardzo specyficzne badania naukowe – odbieramy transmisję danych z Ziemi!

Utrzymanie myśliwców, personelu i baz kosztuje. Niezłym źródłem gotówki może być wyposażenie zdobyte na wrogu. Jednak stałe wpływy zapewniają korporacje górnicze zajmujące się wydobyciem surowców mineralnych. Musimy ochraniać należące do nich bazy, szczególnie te, które przynoszą największe dochody.

Tutaj rozpoczyna się symulacja. Wysyłamy sondy, by badały nieznane systemy, reagujemy na pojawiające się eskadry wroga, wreszcie przeprowadzamy ataki na jego kolonie górnicze oraz bazy. Czasami pojawiają się też piraci.



Latamy na statkach 3 typów (zaledwie). Na szczęście możemy samodzielnie tworzyć różne konfiguracje uzbrojenia. Niestety, nie jest to „rasowy" symulator. Cała otoczka (uzbrojenie, systemy, rozkazy dla skrzydłowych) jest wysokiej jakości, jednak sama walka – chaotyczna, trudno realizować jakiekolwiek plany taktyczne. Musimy stoczyć setki (dosłownie), prawie identycznych potyczek z wrogiem, w których uczestniczy po kilka statków po obu stronach. Na dłuższą metę jest to nudne i męczące. Walka taka trwa najczęściej kilka, najwyżej kilkanaście minut. Duże znaczenie w niej mają skrzydłowi i wyposażenie naszych myśliwców.



Grafika jest dobra. Doskonale prezentują się duże obiekty, gorzej myśliwce. Statki Obcych są ciekawe, ale jest tylko kilka ich typów. W grze pojawiają się asteroidy. Planety możemy zobaczyć tylko w tle. Gra wykorzystuje karty z chipem 3Dfx (Direct3D). Dziwaczne, że nie współpracuje z Matrox Mystique, Matrox M3D, Power VR i STB Velocity 128.

SI nie najwyższej jakości – jej działania sprowadzają się głównie do reagowania na nasze posunięcia (nie tworzy własnych długodystansowych planów). Możemy uczestniczyć też w grze wieloosobowej przez Internet lub sieć – do 8 graczy; brak możliwości wspólnej walki z Obcymi.

Poważną wadą gry są problemy z joystickiem. Statek reaguje „nadpobudliwie". Zmniejszenie czułości nie rozwiązuje problemu – zwroty stają się wolniejsze, ale nadal trudno nadążyć za szybkim i zwinnym wrogiem. MicroProse pracuje nad patchem; wersja 1.1 (na płytce Gamblera) problemu nie rozwiązała, ale wersja 1.2 (właśnie się pojawiła) – naprawia ten błąd.

X-COM Interceptor to przeciętna symulacja SF (ze znaczną „tendencją" zręcznościową), wzbogacona strategicznym dodatkiem. Interesująca gra, choć adresowana głównie do tych wielbicieli serii X-COM, którzy lubią czasami polatać...

JACEK ILCZUK



MicroProse 1998
IPS Computer Group
Symulacyjno-strategiczna
Grafika: 63%
Dźwięk: 60%
Ogółem: 64%

Wymagania sprzętowe: Pentium 166 (Pentium 133 z kartą 3Dfx), 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

CONFLICT: FREESPACE

WYRÓŻNIENIE GAMBLER DLA DOBREJ GRY

Wojna ludzi z Vasudanami trwa już 14 lat. Niespodziewanie pojawia się trzecia siła (Shivanie) i atakuje obie strony. Nowy przeciwnik stwarza tak poważne zagrożenie, że dotychczasowi wrogowie postanawiają zakończyć konflikt i sprzymierzyć się.

Conflict: Freespace the Great War to symulator SF, który z serią Descent nie ma nic wspólnego, poza tym, że stworzyła go połowa grupy Parallax Software, skonfliktowana z drugą połową, która pisze trzecią część Descenta. Żeby sytuacja była jeszcze bardziej pogmatwana, amerykański tytuł gry to Descent: Freespace i pod tą nazwą mogą ją znać Czytelnicy. Conflict: Freespace to symulacja myśliwca kosmicznego. Główny bohater, pilot, walczy w ziemskich siłach kosmicznych.

Autorzy postanowili umieścić w jednej grze wszystko, co podobało im się w innych symulatorach SF. W ten sposób powstał Conflict: Freespace – produkt przeciętny, ale za to symulator prawie doskonały!

Engine przypomina WC III lub WC IV, podobna jest też konstrukcja misji. Możemy wybierać statki oraz ich wyposażenie – nie tylko własny myśliwiec. Przeciwników jest „w sam raz", nie ma takiego tłoku jak w Prophecy.

Możemy uzupełniać zapasy uzbrojenia podczas walki (połączenie z transportowcem). Możemy atakować poszczególne systemy statków (np. silniki) oraz niszczyć ich wieżyczki. Możemy też wezwać wsparcie oraz odesłać uszkodzone statki do bazy. Czasami walczymy w asteroidach... Wybuch dużego statku stanowi zagrożenie dla znajdującego się w pobliżu myśliwca. Początkowo brak tarczy, ale zderzenia nie są groźne... Można sterować rozdziałem energii – nie tylko na broń czy silniki, ale



także dowolnie przemieszczać energię tarczy, np. wszystko na dziób... Wraz z rozwojem akcji pojawiają się nowe statki i typy broni.

Skrzydłowi ściśle wypełniają rozkazy. Z jednej strony to zaleta



(można dokładniej zaplanować walkę), z drugiej – niekorzystnie wpływa na klimat gry (roboty, a nie żywi ludzie – nieważne, ilu zginie, ważne, by wypełnić zadanie).

Sterowanie jest praktycznie doskonałe. HUD to po prostu marzenie – wyświetlane są na nim nie tylko wszystkie standardowe parametry (stan statku i tarczy, wybór broni...), ale i informacje o stanie każdej eskadry oraz dane statków, które ochraniamy!

Drażnić może to, że dodatkowe cele misji nie są podawane podczas walki (choć otrzymujemy rozkazy z bazy) – musimy domyślić się, co powinniśmy zrobić lub przejść scenariusz jeszcze raz.

Największą wadą Conflict: Freespace jest brak atmosfery. Owszem, zobaczymy sporo wstawek wideo (grafika renderowana), ale bezosobowych. Nie wiemy nic o głównym bohaterze. Brak interakcji – nie poznajemy ludzi i Vasudanów ani świata, w którym żyją. Pozostaje tylko symulator: rozkazy – misja – informacje – rozkazy – misja itd.





Na uwagę zasługuje edytor scenariuszy i kampanii. Możemy nie tylko stworzyć własne misje, ale nawet dołączyć wstawki wideo oraz dźwięki!

Oprawa gry jest udana – doskonała grafika podobna do tej z Prophecy (świetnie wyglądają duże statki), wysokiej jakości efekty dźwiękowe i trochę gorsza muzyka. Gra wykorzystuje Direct3D, Glide i AGP.

Mamy możliwość wyboru kilku poziomów trudności (wzrasta wtedy także jakość SI). Najtrudniejsze są misje obronne, ponieważ wróg atakuje cel, nie dbając o własne bezpieczeństwo. Opcje gry wieloosobowej są rozbudowane – Internet albo sieć do 12 osób! Możemy walczyć lub współpracować z innymi graczami (także pełna kampania).

Niestety, wykonanie techniczne jest niezbyt doskonałe (ostatnio staje się to już tradycją). Daje się to szczególnie odczuć przy próbie gry w Internecie. Patch – na płytce Gamblera.

Conflict: Freespace to „składanka" pomysłów wykorzystanych wcześniej. Powstała w ten sposób gra wysokiej klasy, z jedynym mankamentem – brakuje jej atmosfery; zbyt silne jest odczucie, że nie uczestniczymy w konflikcie, tylko w grze. Gdyby nie ta wada, CF mogłaby konkurować z Wing Commanderem IV o tytuł najlepszego symulatora SF...

JACEK ILCZUK



DESCENT: FREESPACE THE GREAT WAR

Interplay/Volition, Inc. 1998
CD Projekt
Symulacyjna
Grafika: 91%
Dźwięk: 77%
Ogółem: 83%

Wymagania sprzętowe: Pentium 166 (Pentium 133 z kartą 3Dfx), 32 MB RAM, CD-ROM 8×, Windows 95

M.A.X. 2

„Najlepsza rozrywka na długie zimowe wieczory" – tak mogłoby brzmieć hasło reklamowe tej gry. A złośliwy recenzent dodałby jeszcze: „kiedy telewizor się zepsuł, a radio jest tylko Maryja". Ja nie jestem złośliwy... ale odchodząc od komputera po kolejnej ośmiogodzinnej batalii miałem nieokreślone wrażenie, że zmarnowałem właśnie 8 całkiem dobrych godzin – moje przewagi zostały skwitowane suchym stwierdzeniem wygranej.

Akcja drugiej części gry Mechanized Assault and Exploration rozgrywa się po przystąpieniu resztek ludzkiej rasy do NATO... to znaczy do Porozumienia (Concord) – paktu łączącego rasy Obcych, pod których komendą walczyli poprzednio przedstawiciele ludzkich frakcji. Nie zmienia to specjalnie rozgrywki, bo tak jak w części pierwszej frakcję, tak w drugiej wybieramy sobie rasę o określonych mocnych i słabych stronach. Tyle że jednostki Obcych można już produkować w fabrykach, a nie tylko przejmować porzucone. Największe zmiany w stosunku do części pierwszej to wprowadzenie nowej rasy, wrogich Sheevatów oraz trybu rozgrywki w czasie rzeczywistym.

Czy raczej nierzeczywistym? Po pierwsze: mimo rezygnacji z niektórych utrudnień, stopień złożoności gry jest nadal bardzo wysoki, zwłaszcza że brane jest pod uwagę ukształtowanie terenu, co pozwala na wyprowadzanie ataków znienacka. Grać trzeba w żółwim tempie, jeśli nie chce się utracić kontroli nad przebiegiem wydarzeń. Po drugie, gdy na ekranie pojawia się większa liczba jednostek prowa-



dzących do siebie ogień, na moim P200 MMX czas nagle zwalnia – do tego stopnia, że obserwacja lotu pocisków dalekiego zasięgu przestaje być emocjonująca, a zaczyna wywoływać ziewanie!



Płynnie skalowana grafika, która była mocną stroną pierwszej części gry, została jeszcze ulepszona. Mapę można teraz pochylić pod kątem mniej więcej 60°, aby lepiej ocenić ukształtowanie terenu. Niestety, aby objąć wzrokiem pole przeciętnej potyczki, trzeba je oglądać z oddalenia. Nasi podkomendni zamieniają się wtedy w niewyraźne żuczki, co kończy się czasem wydaniem jednostce naprawczej polecenia ataku na kolumnę czołgów.

Oddziały można chować w lesie, będą obserwować wroga z ukrycia. Gorzej, że znikają wtedy także z mapy! Da się je odnaleźć tylko, klikając rozpaczliwie myszą. Jeszcze gorzej jest z jednostkami Sheevatów – wszystkie są zielone, a większość map porasta trawa...



Autorom trzeba oddać sprawiedliwość – postawili przed sobą trudne zadanie i jego najważniejszą część wykonali co najmniej poprawnie. Mam tu na myśli Sztuczną Inteligencję. Wojska kierowane przez komputer zdolne są do niespodziewanych ataków z kilku kierunków, wyszukują słabe punkty w obronie, korzystają z zagłębień terenu, atakują wysunięte jednostki... Żeby jeszcze w obronie radziły sobie tak dobrze! Atak na bazę przeciwnika w pierwszej części był niczym szturm na Okinawę – pokrywające się pola ostrzału, radary, obrona plot, piekło na ziemi! W drugiej części komputer buduje obronę rozproszoną, którą bez problemu rozmontowują ruchome wyrzutnie rakiet – najbardziej chyba „przegięta" broń w grze.

Pisząc o SI, nie sposób nie wspomnieć o kontroli nad zgrupowaniami. Otóż grupy wojsk podczas przemarszu usiłują utrzymywać stały szyk. Bardzo ułatwia to stosowanie taktyki „kroczących umocnień" dopóki warunki terenowe na to pozwalają. Wejście w jakiekolwiek zwężenie wprowadza jednak taki bałagan w szeregach, że odzyskanie kontroli nad oddziałami zajmuje dłuższą chwilę. Generalnie, sposób kierowania jednostkami jest mało intuicyjny – gdzież mu do naturalności cechującej choćby takiego StarCrafta!

Trudno nie dostrzec największej zalety gry, czyli ogromnej liczby misji zgrupowanych w cztery kampanie oraz ponad dwadzieścia scenariuszy – łącznie ponad 160 misji o zróżnicowanym stopniu trudności. Rozegranie ich wszystkich zajmie chyba czas do następnego milenium. Albo do następnej edycji M.A.X. Zwłaszcza że dostępny jest jeszcze edytor scenariuszy. No i rozbudowany tryb multiplayer – co prawda wątpię, aby gra stała się popularna w Internecie, biorąc pod uwagę czas potrzebny na rozgrywkę...

Pozwalam sobie polecić grę M.A.X. 2 miłośnikom strategii TUROWYCH – w tym trybie wypada jeszcze lepiej od swej poprzedniczki.

WOJCIECH SETLAK

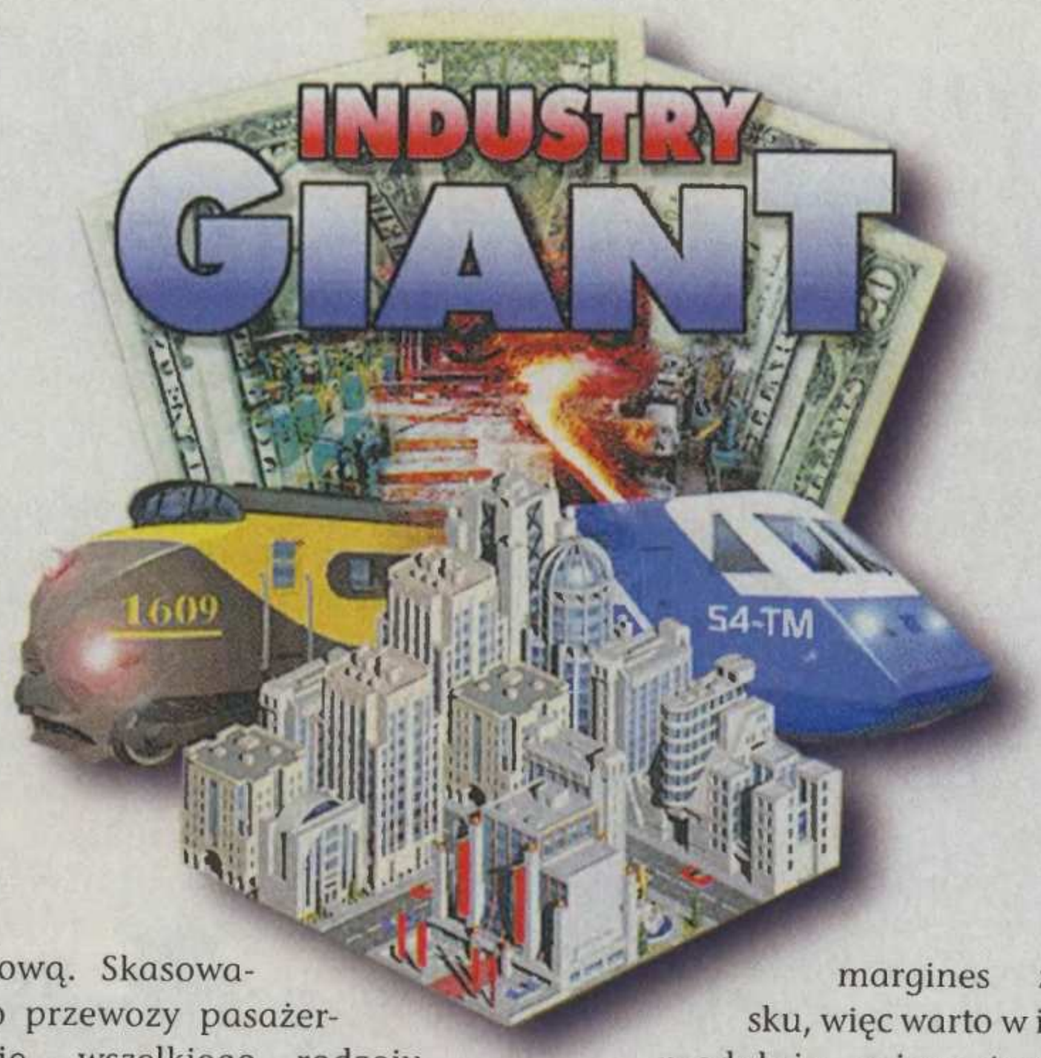


MAX 2

Interplay/Flat Cat 1998
CD Projekt
Strategiczna
Grafika: 68%
Dźwięk: 70%
Ogółem: 60%

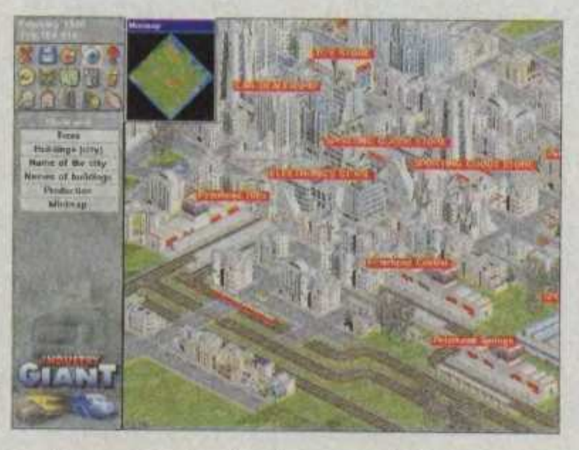
Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 2× (zalecane: P200, 32 MB RAM)

INDUSTRY GIANT



Gry ekonomiczne nie miały ostatnio zbyt dobrej passy. Tytuły wydane w ostatnim półroczu można policzyć na palcach jednej ręki (która spotkała się z piłą elektryczną) i żaden nie osiągnął szczytów na listach przebojów.

Z tym większą nadzieją powitałem grę Industry Giant, połączenie Capitalismu i Transport Tycoona. Z niewielkim kapitałem i debetem w banku rozpoczynamy działalność gospodarczą. Stawiamy fabryki, sklepy,

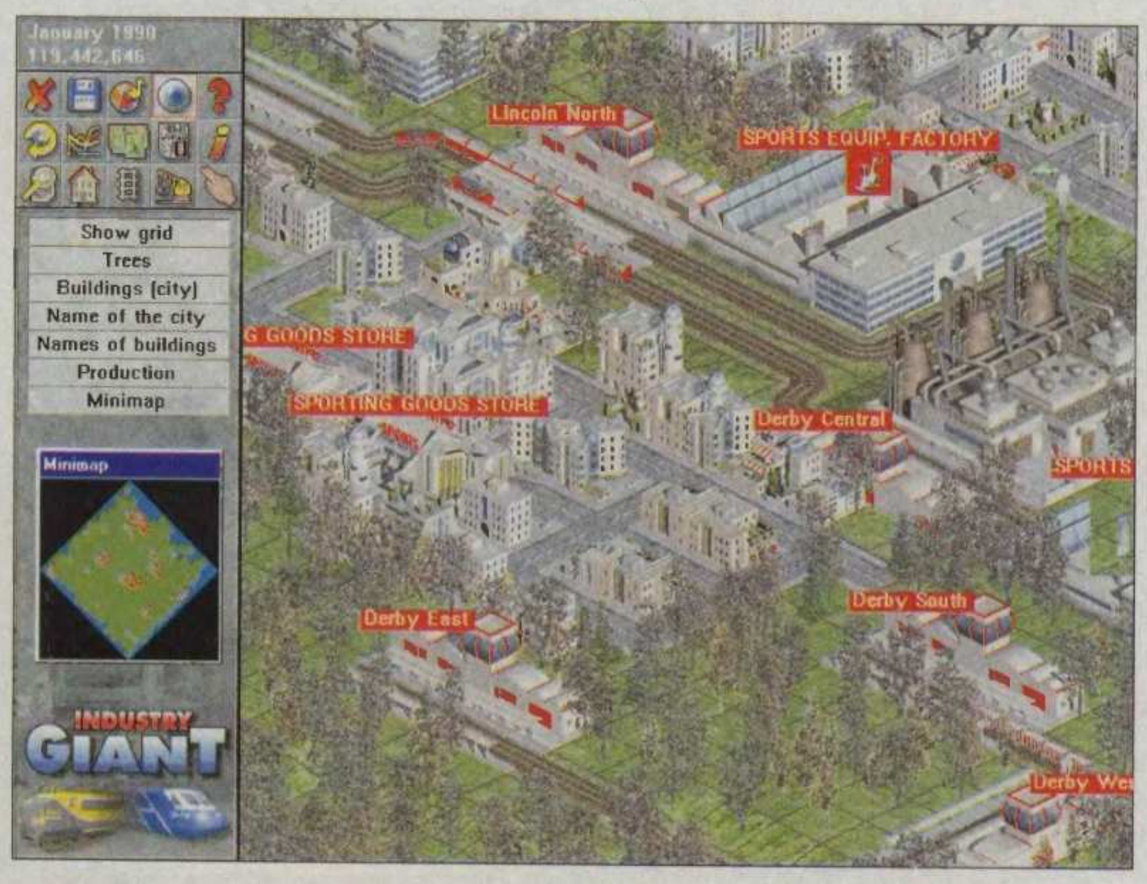


spinamy siecią komunikacyjną zagłębia surowcowe z wytwórniami i placówkami sprzedaży.

Rozwija się rynek, a z nim popyt na towary kolejnych rodzajów, pojawiają się nowe branże i nowe środki transportu, konkurencja depcze po piętach, dopóki nie zostanie wykupiona. I tak przez 100 lat. Przez ten czas trzeba zdobyć zaufanie zarządu – przy poparciu 75% można zostać prezesem firmy.

W grze dokładnie wyważono proporcje między częścią transportową a produkcyjno-handlową. Skasowano przewozy pasażerskie, wszelkiego rodzaju premie inwestycyjne i możliwość budowania torów na ukos. Z Capitalismu została budowa fabryk (choć już bez konstruowania schematu produkcji) i coraz to nowe towary wchodzące na rynek, do wytwarzania których potrzeba od 1 do 3 surowców.

Mało? Można by rzec, że tak, gdyby nie konieczność rozwijania własnych fabryk i punktów sprzedaży, czuwania nad stanem zapasów surowców w fabrykach i gotowych towarów w sklepach, patrzenia na ręce konkurencji i stosowania promocji towarów lub obniżek marży, gdyby chciała odebrać część rynku. To również unowocześnianie samochodów, pociągów, statków i samolotów, by zwiększyć przepustowość sieci transportowej. Wznoszenie gmachów użyteczności publicznej, by przyciągnąć klientów. Wreszcie, uruchamianie produkcji nowych towarów, na które pojawił się popyt – dają zazwyczaj większy







margines zysku, więc warto w ich produkcję zainwestować (tym bardziej że ich pojawienie się obniża zysk przynoszony przez starsze produkty). Jak widać, jest co robić.

Niektóre rozwiązania budzą jednak mój żywy sprzeciw, największy – brak regulacji czasu. Gra uznaje tylko 2 tryby pracy: ruch (dość szybki) i pauza. Wydawać polecenia można tylko w ruchu (przynajmniej taki był zamysł autorów), podczas gry pauza służy do oglądania mapy. Na szczęście, dzięki błędowi w programie, sporą część poleceń udaje się wydać podczas pauzy (wystarczy wejść do Product Help, wyjść stamtąd i... wydawanie poleceń staje się aktywne), dzięki czemu wada staje się mniej dokuczliwa. Rzadziej występującym błędem jest brak poszanowania własności prywatnej (komputer postawił swój magazyn na mojej stacji).

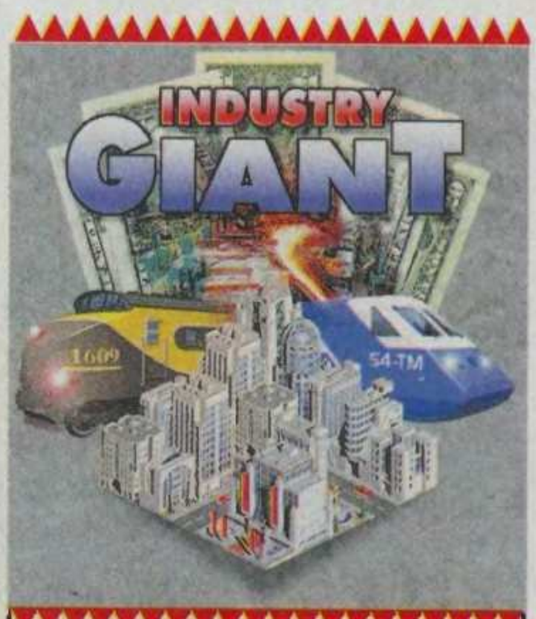
Mieszane uczucia wywołuje rola transportu samochodowego. Z jednej strony autorzy trafnie odwzorowali rzeczywistość: po szosie samochody mkną szybko, w ruchu miejskim zwalniają, wlokąc się niemożebnie (wraz z rozbudową miasta szosy stają się ulicami), zbyt duża liczba samochodów na trasie powoduje kolejki przed miejscami załadunku i rozładunku. Z drugiej strony cechy te sprawiają, że transport samochodowy w dużej mierze staje się nieprzydatny, przegrywając konkurencję z szybkimi i ładownymi kolejami.

Na pochwałę zasługuje natomiast bardzo dobrze oddany mechanizm windowania cen w centrach dużych miast. I nie chodzi tu o ceny gruntów – żadnych czynszów w grze nie ma, a opłata za wykup gruntu i wyburzenie stojącej na nim nieruchomości jest jednorazowa. W pewnym momencie popyt zaczyna znacznie przekraczać podaż, wytwórca może bezkarnie zwiększać marże nawet do 25%. Na przedmieściach, gdzie popyt jest niewielki, trzeba stosować system zachęt, by towar nie leżał w magazynach.

Udany jest także interfejs obsługi (z wyjątkiem ładowania towarów). Właściwie dobrano szybkość odbudowywania miasta – walka z konkurencją poprzez wyburzanie kwartałów domów wokół jej sklepów jest skuteczna, ale potem, gdy już ją przejmiemy, miasto bardzo długo odbudowuje się ze zniszczeń.

Industry Giant wydaje się propozycją przede wszystkim dla mało i średnio zaawansowanych miłośników gier ekonomicznych. Stosunkowo niewielka konfigurowalność powinna być dla nich zaletą. Z kolei duża liczba przygotowanych misji, możliwość rozegrania kariery i generowanego scenariusza oraz edytor misji zapewniają wiele godzin dobrej zabawy.

SIR HASZAK



Interactive Magic/JoWood 1998
MarkSoft
Ekonomiczna
Grafika: 85%
Dźwięk: 77%
Ogółem: 76%

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

TEAM APACHE

Mam wrażenie, że Apache to ostatnio ulubiony obiekt symulacji komputerowych. Dzięki firmie SIMIS kolejny raz można zakosztować życia pilota AH64A.

Grę określiłbym jako zręcznościówkę z zapędami symulacyjnymi. Zastosowano kilka uproszczeń, postawiono na grywalność. I co? Ano, trzeba przyznać, nie jest źle. W opcjach można ustawić kilka udogodnień, ale nawet na najtrudniejszym poziomie wyraźnie widać, że grze bliżej do Commanche'a niż do Longbow 2.

Maszyna nerwowo reaguje na ruchy joystickiem w bok, tylny rotor obraca śmigłowiec tylko przy małej prędkości, do poziomego lotu konieczna jest synchronizacja przepustnicy i pochylenia drążka, czyli z pozoru wszystko w porządku. Jednak bez problemu udaje się zrobić pętlę lub beczkę w miejscu. Mimo to model lotu jest na tyle skomplikowany, że Team Apache plasuje się pośrodku między strzelaniną i symulatorem. Klawisze sterujące ograniczono do kilku podstawowych funkcji i tempo zabawy udowadnia, że wyszło to grze na dobre.

Recepta na sukces jest standardowa - latać nisko, obracać się w miejscu, unikać spotkania z ziemią, że o perfekcyjnym opanowaniu użyzyjnie, ale i szybko. Kiedy już znajdziesz się w samym środku bitewnego chaosu - nie narzekaj (nie ma na co). Wszędzie aż jasno od ognistych smug z działek przeciwlotniczych (bardzo efektowne), w radiu robi się mętlik, skrzydłowi nie nadążają z wykrzykiwaniem komunikatów, co pewien czas kopilot informuje o odpaleniu w Twoją stronę rakiety... Czasem aż trudno się w tym połapać.











Gra wykorzystuje akceleratory 3D i wygląda na nich dużo lepiej. Wszelkie bajery w postaci light sourcingu, efektu mgły, wygładzania tekstur znacznie poprawiają odbiór. Bez akceleratora gra wygląda marnie (jak na strzelaninę), skacze nawet na AMD K6 200 MMX.

Bardzo ładnie wymodelowany jest teren, z łagodnymi wzniesieniami, zza których można się niespodzianie wynurzyć. Wzdłuż dróg jeżdżą samochody, gdzieniegdzie rosną grupki drzewek, o które można się rozbić. Budynki też niczego sobie, o miastach z wieżowcami nie wspominając. Wspaniale przedstawiono pory dnia i warunki pogodowe. I nie ma nic wspanialszego od widoku odpalonych Hydr w środku nocy.

Byłoby pięknie, gdyby nie kilka wad. Autorzy przesadzili z zacienianiem wzgórz. Lecąc po stronie nieoświetlonej, nie widzisz niczego - na ekranie jest czerń absolutna. Na dodatek obiekty są małe - czasami misje sprowadzają się do polowania na romby oznaczające cel w celowniku IHADSS, co znacznie obniża jakość gry.

Jeśli chodzi o dźwięk, to odgłosy odpalanych rakiet i warkot rotora są wysokiej klasy, za to komunikaty radiowe już nie - głosy niektórych pilotów tak wkurzają, że ma się ochotę wyłączyć radio. Reszta jednak brzmi naturalnie i, chociaż komunikaty często się powtarzają, nie rażą - zgrabnie utrzymują klimat.

Wielbiciele Longbow 2 nie mają tu czego szukać, chyba że chcą odpocząć. Kto zaś lubił Commanche'a i nie boi się trochę bardziej skomplikowanego modelu lotu, może śmiało spróbować. Jeśli ma akcelerator 3D, oczywiście.

YENNEFER



Mindscape/SIMIS 1998	
Optimus Multimedia	
Zręcznościowo-symulacyjna	
Grafika: 70%	
Dźwięk: 75%	
Ogółem: 65%	

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

VANGERS



Vangers – One for the Road ma dowieść, że dobre gry można tworzyć nie tylko w USA czy w Europie Zachodniej, ale również w Rosji.

Fabuła jest skomplikowana. Pod koniec XX wieku udało się połączyć dwie zupełnie odrębne dziedziny wiedzy: ezoteryczną i naukową. Doprowadziło to do odkrycia nowych teorii. Nastąpił ogromny skok techniki. Wybudowano specjalne Przejścia umożliwiające podróż między planetami. W ten sposób powstał Łańcuch Planet. Dotychczasowy model kosmosu przestał obowiązywać.

Ludzie natychmiast rozpoczęli eksplorację i kolonizację nowych obszarów. Nawiązali kontakt z obcą rasą – Cryspoidami żyjącymi jak insekty w koloniach pod przywództwem Królowej. Dzięki Przejściom oni również mogli podróżować w kosmosie. Dysponując lepiej rozwiniętymi technologiami, z łatwością stawiali czoło Ziemianom. Rozpoczęła się wojna o dominację. Gdy szala zaczęła się przechylać na stronę Cryspoidów, ludzie próbowali ingerować w ich strukturę genetyczną. Powstał szereg niekontrolowanych mutacji, Bouillon of Spawn, które położyły kres obu rasom.

Nowe istoty zajęły miejsce starych. Vangers to podróżnicy, wojownicy i kupcy żyjący na powierzchni planet, poruszający się za pomocą Mechos, specjalnych maszyn, przypominających samochody. Mechosy są uzbrojone, mogą jeździć pod ziemią i pod wodą, a także podróżować między planetami. Vangersi oferują swe usługi Eleepodom w zamian za beebsy, za które mogą kupić nowy sprzęt.

Z powodu tej zawiłej fabuły zaczynasz się zastanawiać, co ta gra właściwie oferuje. Rozgrywka toczy się w Łańcuchu Planet i polega na eksploracji nowych, niezbadanych terenów, walce z innymi Vangersami oraz wypełnianiu misji zlecanych przez Eleepodów.

Jako Vangers starasz się zostać najbardziej dominującym, obdarzonym największym szczęściem wojownikiem. Zaczynasz na planecie Fostral. Masz do dyspozycji najprostsze Mechosy i uzbrojenie. Pierwszą trudność sprawia przyzwyczajenie się do dziwnych nazw atakujących z każdej strony. Na szczęście w instrukcji umieszczono słowniczek, można się więc jakoś w tym połapać.

Na planecie Fostral jest dwóch Eleepodów: Feenger i Leepky. Obaj mieszkają w podziemnych pieczarach zwanych escave'ami, których nie opuszczają. Pierwsze misje polegają na wożeniu towarów między escave'ami. Za każdą dostajesz, oprócz pieniędzy, punkty szczęścia. Dominację podnoszą walki z innymi Vangersami. Twoim celem jest przedostać się na planetę Glorx. Umożliwia to klucz do Przejścia – aby go zdobyć, musisz 2 razy wygrać rytualny wyścig z Incubatora do Podish. Czas między wyścigami możesz spędzić na czekaniu w Incubatorze albo handlowaniu i wypełnianiu zadań zlecanych przez Eleepodów.





Na planecie Glorx sytuacja się komplikuje. Gdy wchodzisz do escave'u bez odpowiedniego Rubboxa, konfiskują Ci pojazd oraz pieniądze. Aby przedostać się na następne planety, musisz dokładnie wypełniać polecenia Eleepodów i zapamiętywać przekazywane informacje. Każde wykroczenie sprowadza Cię z powrotem na start.



Gra jest dobrze zrealizowana, ma starannie wykonaną grafikę. Autorzy opracowali specjalny system zwany Surmap A-R-T, który umożliwia wyświetlanie dokładnej mapy terenu, ze zbliżeniami oraz rotacją kamery. Postarali się też o odwzorowanie rzeczywistych zachowań pojazdów. Teren, po którym się poruszasz, jest trójwymiarowy. Gra pracuje w dwóch rozdzielczościach: 640×480 i 800×600 (w wyższej wymaga posiadania co najmniej 32 MB RAM). Otoczenie jest przez cały czas animowane, stąd dość wysokie wymagania sprzętowe.

Dlaczego gra nie dostała 90%? Mimo nietypowej historii i graficznych fajerwerków, miejscami może wydawać się nudna, szczególnie podczas eksploracji dużych, pustych przestrzeni. Nie każdemu też odpowiada jazda samochodzikiem po mapie. Gra jest bardzo dobra, ale nie rewelacyjna.

HOMBRE



VANGERS

Inetractive

Magic/Buka Entertainment 1998

MarkSoft

Przygodowo-zręcznościowa

Grafika: 75%

Muzyka: 60%

Ogółem: 79%

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

INCOMING

Na tę grę czekałem od pewnego czasu, a konkretnie od chwili, gdy zobaczyłem jej niegrywalne demo. Gdy wreszcie dostałem pełną wersję, gra nie zrobiła na mnie takiego wrażenia jak za pierwszym razem. Przez ten czas powstało przecież kilka tuzinów produktów w równie dobrym lub nawet lepszym stopniu wykorzystujących akceleratory. Nie zmienia to jednak faktu, że Incoming jest naprawdę przyzwoitą strzelaniną.



Gra oferuje kilka trybów zabawy, z których najważniejsza jest kampania, czyli właściwa rozgrywka. Składa się z kilku etapów po 2–5 faz. Każdy etap rozgrywa się w innym miejscu – nad terenami zabudowanymi, pustynią, nad powierzchnią księżyca itp. Różne są też pojazdy, którymi przyjdzie Ci kierować. Od działka przeciwlotniczego, przez śmigłowce, myśliwce, bombowce, aż po czołgi i pojazdy kosmiczne.

Niezależnie od tego, czym kierujesz, masz jeden cel: zniszczyć kosmitów, którzy falą za falą pojawiają się na Twoim radarze. Czasami trzeba coś ochronić, czasami coś gdzieś dostarczyć lub cel misji jest bardziej skomplikowany. Na dodatek przez cały czas będziesz musiał walczyć o życie. Oprócz kampanii Incoming oferuje grę w trybie multiplayer oraz tzw. arcade mode (odpowiednik opcji „instant action" znanej z symulatorów). Wybierasz, czym chcesz kierować i... gazu.

Niewątpliwie najmocniejszą stroną Incoming jest grafika. Gra została napisana specjalnie z myślą o akceleratorach grafiki (bez akceleratora zresztą chodzić nie będzie). Na każdym kroku widać, że programiści postanowili maksymalnie wykorzystać możliwości kart 3D. Pierwsza sprawa to starannie wykonany teren. To już nie Commanche, gdzie po zbliżeniu się do zbocza widać było każdy piksel, a cały teren mienił się w oczach podczas lotu. Tutaj wszystkie tekstury są pięknie wygładzone; każda górka okrągła.

Bardzo ładnie zrobione są „wybuchy", kapitalnie też wygląda gra świateł na podłożu – nawet najdrobniejsza eksplozja zabarwia teren na odpowiednie kolory. Spore wrażenie robi to szczególnie w misjach nocnych, gdy rozbłyski światła są dobrze widoczne. Efektowne są też pióropusze dymu w miejscach, w których na ziemię spadł jakiś pojazd oraz smugi ciągnące się za wystrzelonymi rakietami. Incoming prezentuje się naprawdę pięknie. Nie jest może aż tak „porażający" jak Unreal, lecz z pewnością należy do najlepiej wykonanych gier ostatnich miesięcy.

Również dźwiękowi niczego nie można zarzucić, choć pod tym względem Incoming nie wyróżnia się spośród innych gier tego rodzaju. Zresztą, co tu więcej można wymyślić... Ostatnią wreszcie kwestią jest grywalność. Gdy ukończy się kampanię, w zasadzie pozostaje już tylko opcja multiplayer. Podobnie jak we wszystkich grach FPP. Zastanawiając się nad kupnem gry, rozważ, czy będziesz miał możliwość gry w sieci. Jeżeli nie, ominie Cię połowa zabawy. Incoming ma wprawdzie opcję split screen, lecz nie sprawdza się ona zbyt dobrze w tego typu grach. To, co dzieje się u przeciwnika, odwraca uwagę od własnej połowy ekranu – wtedy popełnia się głupie błędy.











Na koniec chciałbym uprzedzić wszystkich maniaków symulacji: to NIE jest symulator. To klasyczna, dobrze wykonana strzelanina. Żadnych skomplikowanych przyrządów, kilometrowych briefingów czy innych perwersji. Po prostu lewo, prawo i fire, czyli to, co tygrysy lubią najbardziej. Jeżeli więc pragniesz przetestować swoje umiejętności w roli profesjonalnego pilota, lepiej poszukaj sobie innej gry. Jeżeli masz trochę wolnego czasu i chcesz się dobrze zabawić, Incoming jest właśnie dla Ciebie.

FROGGER

INCOMING

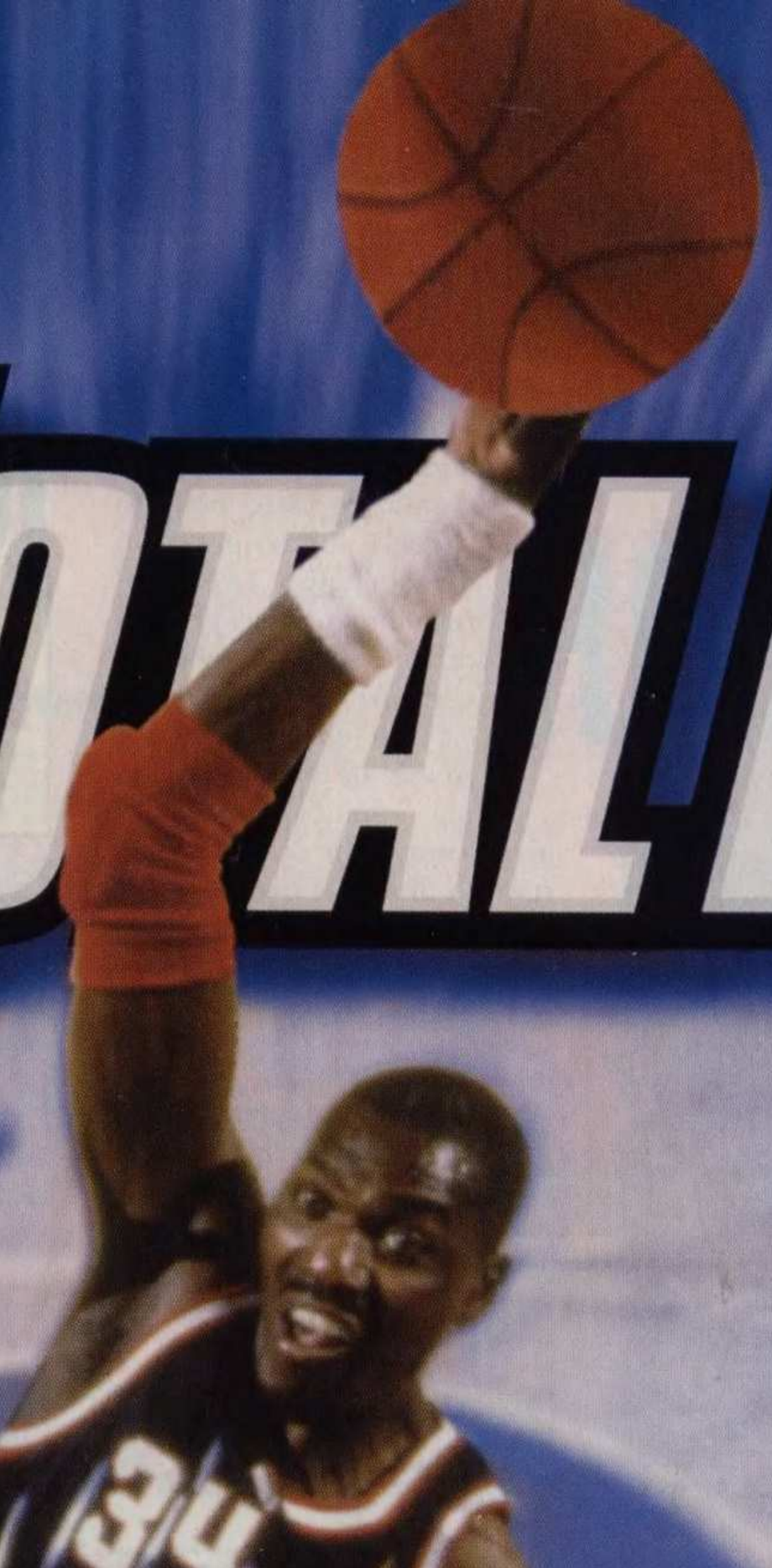
Rage Software 1998
IPS CG
Zręcznościowa
Grafika: 89%
Dźwięk: 78%
Ogółem: 72%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 100, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Win 95, karta 3D

PlayStation

SONY

TOTAL NBA 98



Chociaż nie masz dwóch metrów wzrostu,
to i tak masz szansę zostać gwiazdą NBA.

NBA

SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

*Total NBA '98 to najostrzejsza i najszybsza symulacja koszykówki znana światu. 29 drużyn, ponad 350 najlepszych graczy i bateria najbardziej wygadanych komentatorów TV - realizm nie do pobicia - gigantyczny skok naprzód za jedyne 109 zł *! Wchodź na parkiet!*

Nie daj się wrobić w gry z przemytu! Polska instrukcja i hologram to znak, że wszystko jest O.K.!

Total NBA '98 jest znakiem towarowym NBA Properties, Inc. Logotypy NBA i poszczególnych drużyn są znakami towarowymi chronionymi prawem autorskim i nie mogą być wykorzystywane w całości lub częściach bez zgody NBA Properties, Inc.
1998 NBA Properties, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.
1998 Sony Computer Entertainment America Inc.

http://www.sony-europe.com/

** sugerowana cena detaliczna*

ENGLISH TRANSLATOR



Techland 1998
Słownik
Ogółem: 59%

Wymagania sprzętowe:
486 DX/33, 16 MB RAM,
CD-ROM 2×, Windows 95 lub NT 4.0

Rozumienie języka obcego bez konieczności jego nauki jest zapewne marzeniem każdego. Niestety, dotychczasowe programy tłumaczące dalekie były od doskonałości. Trochę zbliża się do ideału English Translator wydany przez firmę Techland, choć i on ma swoje wady.

Program składa się z dwóch modułów tłumaczących, słownika i zbioru zasad gramatyki angielskiej. By przetłumaczyć tekst angielski lub polski, wystarczy go wczytać i wcisnąć jeden przycisk – po chwili mamy wynik. Zaletą podkreślaną przez autorów jest tłumaczenie kontekstowe. Zanim program zabierze się do pracy, można wskazać, czy tekst ma charakter ekonomiczny, prawniczy, czy medyczny (w sumie 9 kontekstów). Ponieważ wyrazy mają po kilka znaczeń, programowi (dzięki wyborowi użytkownika) łatwiej się wśród nich „nawiguje".

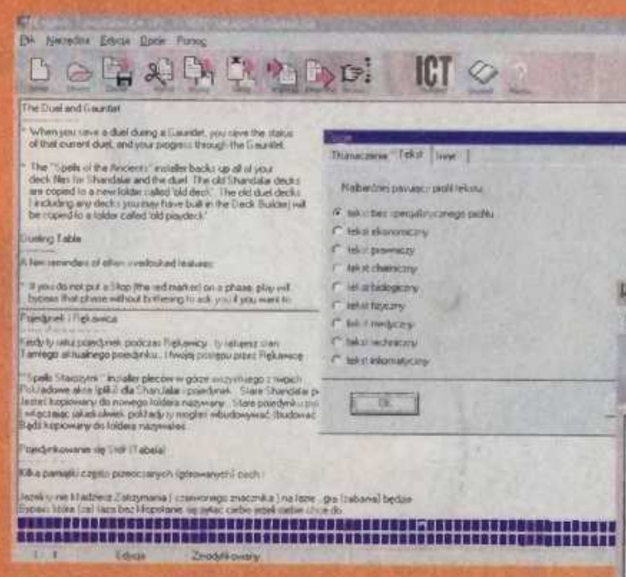
Słownik nie różni się od innych produktów tego typu. Jedyną jego cechą charakterystyczną jest silne rozbudowanie haseł podstawowych, kosztem poszczególnych znaczeń wyrazu występującego w związku frazeologicznym (np. wszystkie phrasal verbs znajdują się w katalogu głównym). Nic zatem dziwnego, iż liczy on aż 210 tys. haseł. Zbiór zasad gramatyki angielskiej powinien ułatwić pracę z programem osobom, które nie znają języka zupełnie. Posługiwanie się nim będzie dość czasochłonne, ale jeśli nie ma się pod ręką tłumacza...

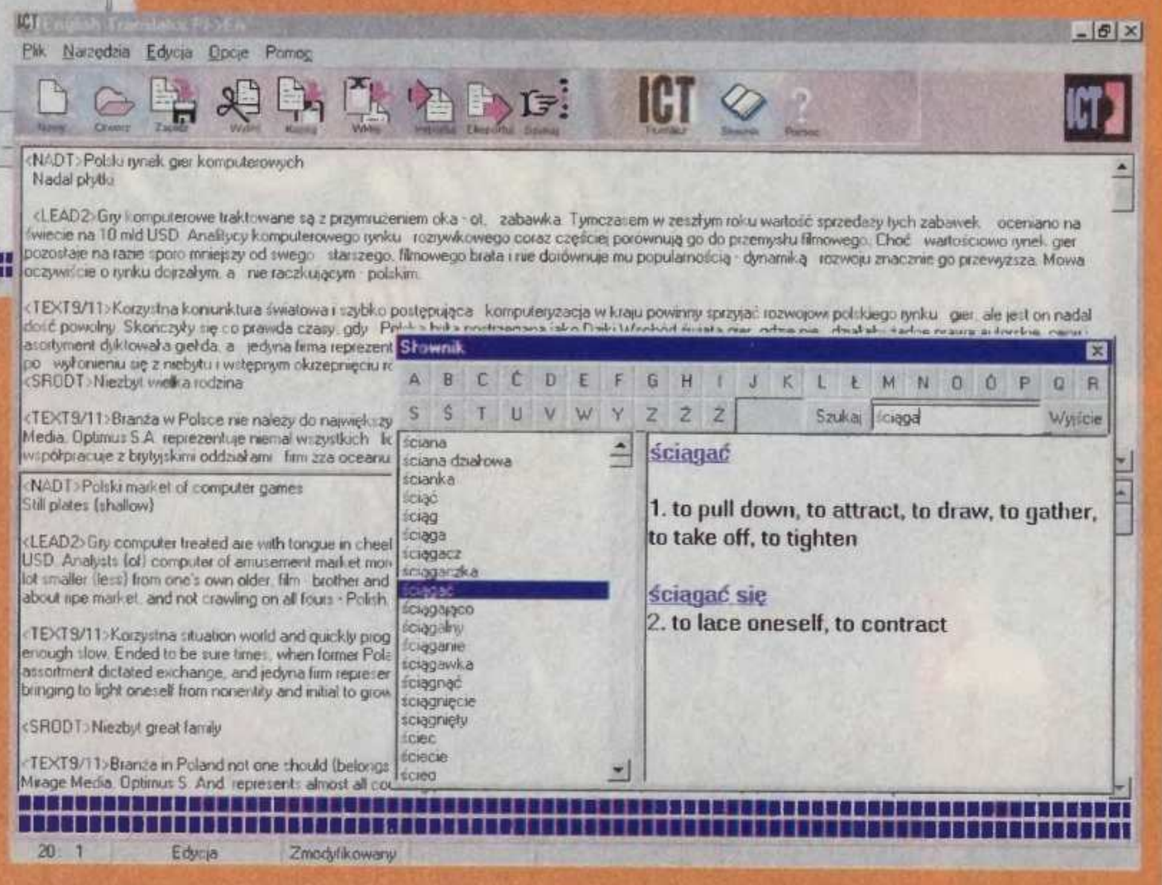
Jakość tłumaczeń bywa różna, efekty często bardzo humorystyczne, a przyczyna tego stanu rzeczy leży w wieloznaczności wyrazów. Większość z nich nie daje się ograniczyć filtrami kontekstu. Osoby znające język dość dobrze mogą włączyć ręczny tryb pracy – program, natrafiając na wątpliwości, będzie prosił użytkownika o wskazanie właściwego słowa.

Jednak nawet wtedy nie otrzymamy dokładnego tłumaczenia. Po części nie o to chodzi – autorzy postawili przed English Translatorem inne zadanie: przetłumaczyć tekst na tyle, by użytkownik mógł uchwycić jego sens. Niestety, nie zawsze się to udaje i osoba nie znająca języka (a przede wszystkim do takich skierowano produkt) będzie miała spore kłopoty z dojściem „co jest czym czego". Największe kłopoty wynikają z używania niewłaściwych znaczeń rzeczowników, tłumaczenia idiomów „wyraz po wyrazie".

Kontekstowy tłumacz to pomysł znakomity – znajomość języków obcych w naszym kraju nie wydaje się najlepsza (a ambicje wielkie). Zawiódł jednak trochę algorytm wskazywania właściwych znaczeń, przez co program nadaje się jedynie do tłumaczenia prostych tekstów. Na pocieszenie można dodać, że autorzy zamierzają go rozwijać. Czekamy na następne wersje!

PAŁCJUSZ





SŁOWNIK SZKOLNY: MUZYKA

Pamiętam z czasów, gdy uczęszczałem do szkoły muzycznej, małą, zieloną książeczkę – nosiła wiele mówiący tytuł „Słownik muzyczny". Dzięki niewielkim rozmiarom oraz ogromnemu upakowaniu zawartej w niej wiedzy, stanowiła nieocenioną pomoc przy wszelkiego rodzaju „niezapowiedzianych powtórkach materiału". Gdy dostałem do recenzji multimedialny słownik muzyczny, muszę przyznać, spodziewałem się czegoś podobnego, tyle że rozbudowanego o dźwięki i obrazy, niemożliwe do uzyskania w zwykłej książce. Czyżbym mierzył za wysoko?



Instalacja przebiegła bez problemów ponieważ... wcale jej nie było! Program pracuje z płyty CD (sądzę, że może to sprawić kłopoty posiadaczom wolniejszych napędów). Interfejs może i jest wygodny (osoby nie pracujące stale na komputerze oraz początkujące przyzwyczają się), ale na pewno sprawi „niespodzianki". Dla przykładu wymienię tu nie do końca przemyślane umieszczenie menu na dole ekranu – osobie, która ma w Windows 95 ustawione automatyczne ukrywanie się paska zadań da się mocno we znaki.

Treść merytoryczna słownika jest bogata i zawiera wszystkie najważniejsze terminy muzyczne

Ziemia

Wyprawa do wnętrza planety

Są miejsca, w które udało mi się pojechać i takie, których pewnie nigdy nie odwiedzę. Do niedawna do grona tych ostatnich zaliczałem wnętrze Ziemi. Do niedawna, bowiem Optimus Pascal wydał właśnie (w nie ustającej serii popularyzującej wiedzę) przewodnik pomagający skoczyć „z impetem w głąb".





Zwiedzając podziemne muzeum, bo w takiej formie zaprezentowano zgromadzoną wiedzę, ogląda się kryształy rodzimych pierwiastków i związków chemicznych, poznaje różne rodzaje górnictwa oraz rozmieszczenie bogactw mineralnych na Ziemi, przyswaja historię powstania naszej planety i przyczyny przeobrażeń krajobrazu, podgląda tworzenie się minerałów krok po kroku. Rarytasem jest pokaz kamieni szlachetnych ze zbiorów Smithonian Museum of National History; gigantyczne rubiny i diamenty opisane są nie tylko jako minerały – można poznać krótką historię konkretnych okazów.

Jak na program multimedialny niewiele tu filmów, ale za to prawdziwą atrakcję stanowią dwie animowane symulacje. Pierwsza to wybuch wulkanu – można ustawić jego rozmiar, lepkość i zawartość gazów; druga to trzęsienie Ziemi z wyborem ogniska, epicentrum i magnitudy. Po każdym wariancie symulacji komentowane są wyniki (np. zniszczenia, odkształcenia skorupy ziemskiej). Takie podejście z pewnością zachęci do poznawania geologii, a przy okazji da satysfakcję pokoleniu Quake'a.





Wiedzę pogrupowano w sposób klarowny, wiążąc pokrewne zagadnienia licznymi połączeniami hipertekstowymi (dostępny jest też indeks), toteż choć materiał ma sporą objętość ani przez chwilę nie czułem się zagubiony (zresztą stopień zagubienia można sprawdzić podczas quizu). Trochę niewygodny jest za to interfejs, który, zwłaszcza w galerii, czyli głównej części programu, każe niekiedy po omacku szukać miejsc do zwiedzania.

Wędrówka do wnętrza Ziemi wypadła całkiem sympatycznie. Przyda się wielu osobom, które dragowanie kojarzą z braniem narkotyków, a do słowa „agregat" automatycznie dodają „prądotwórczy".

PAŁCJUSZ

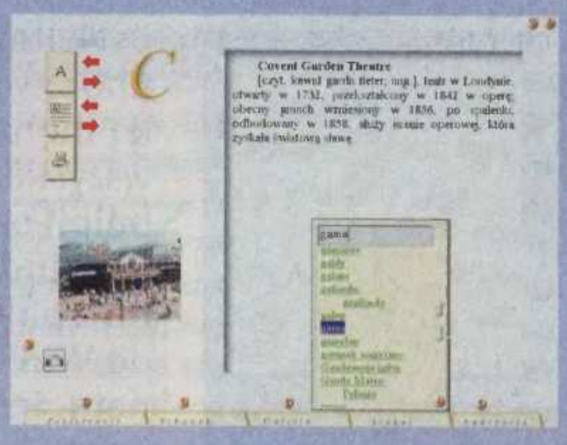
Ziemia
Wyprawa do wnętrza planety

Dorling Kindersley 1997
Optimus Pascal
Encyklopedia
Ogółem: 79%

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

(jak piszą autorzy ok. 1100 haseł). Jakość zawartych materiałów wideo oraz nagrań dźwiękowych jest dość dobra. Są też pozycje interaktywne (np. klawiatura i metronom, bardzo przydatny np. przy domowej nauce gry na pianinie) oraz możliwość drukowania interesujących nas fragmentów.





Autorzy jednak popełnili kardynalne błędy przy wyborze haseł. Jak w słowniku muzycznym wyprodukowanym w Polsce, sygnowanym znakiem Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych może zabraknąć hasła „Fryderyk Chopin"?! Owszem, istnieją wzmianki o tym największym polskim kompozytorze w innych hasłach, ale to już nie to samo. Zresztą brak jakichkolwiek biografii wybitnych kompozytorów muzyki klasycznej, za to znajdziemy np. zespół The Beatles... Podobnie jest niestety z częścią multimedialną: mamy możliwość odsłuchania bolera, krakowiaka, a zabrakło np. poloneza.

Słownik ten przeznaczony jest dla uczniów szkół podstawowych i ewentualnie pierwszych klas licealnych. „Profesjonaliści" mogą rzucić okiem, ale tylko dlatego, że obecnie nie ma wielu podobnych produkcji na polskim rynku.

VIZ



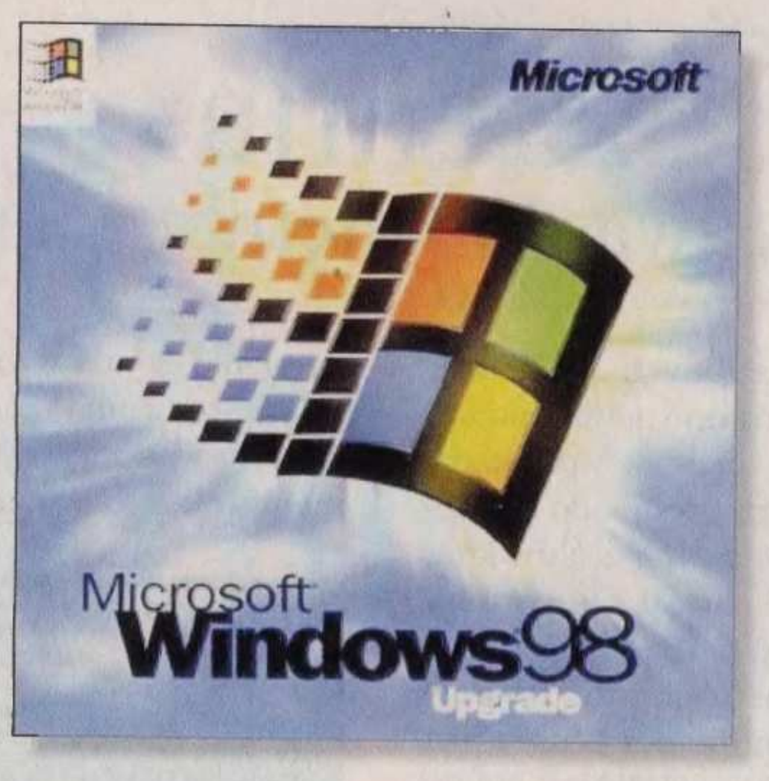
Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne 1998
Słownik multimedialny
Ogółem: 55%

Wymagania sprzętowe:
486, 8 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 3.1 PL lub nowsza wersja, zalecana karta dźwiękowa

hardware GAMBLER

Windows 98 – co nowego?

25 czerwca Microsoft rozpoczął sprzedaż swego najnowszego systemu operacyjnego – Windows 98, który ma zastąpić wysłużone, trzyletnie Windows 95.



Nad nowymi Oknami Microsoft pracował prawie trzy lata (Windows 95 miały premierę pod koniec sierpnia 1995 r.). Gigant z Redmond nie ukrywa, że Windows 98 przeznaczone są raczej dla użytkowników indywidualnych, profesjonaliści wciąż czekają na Windows NT 5.0.

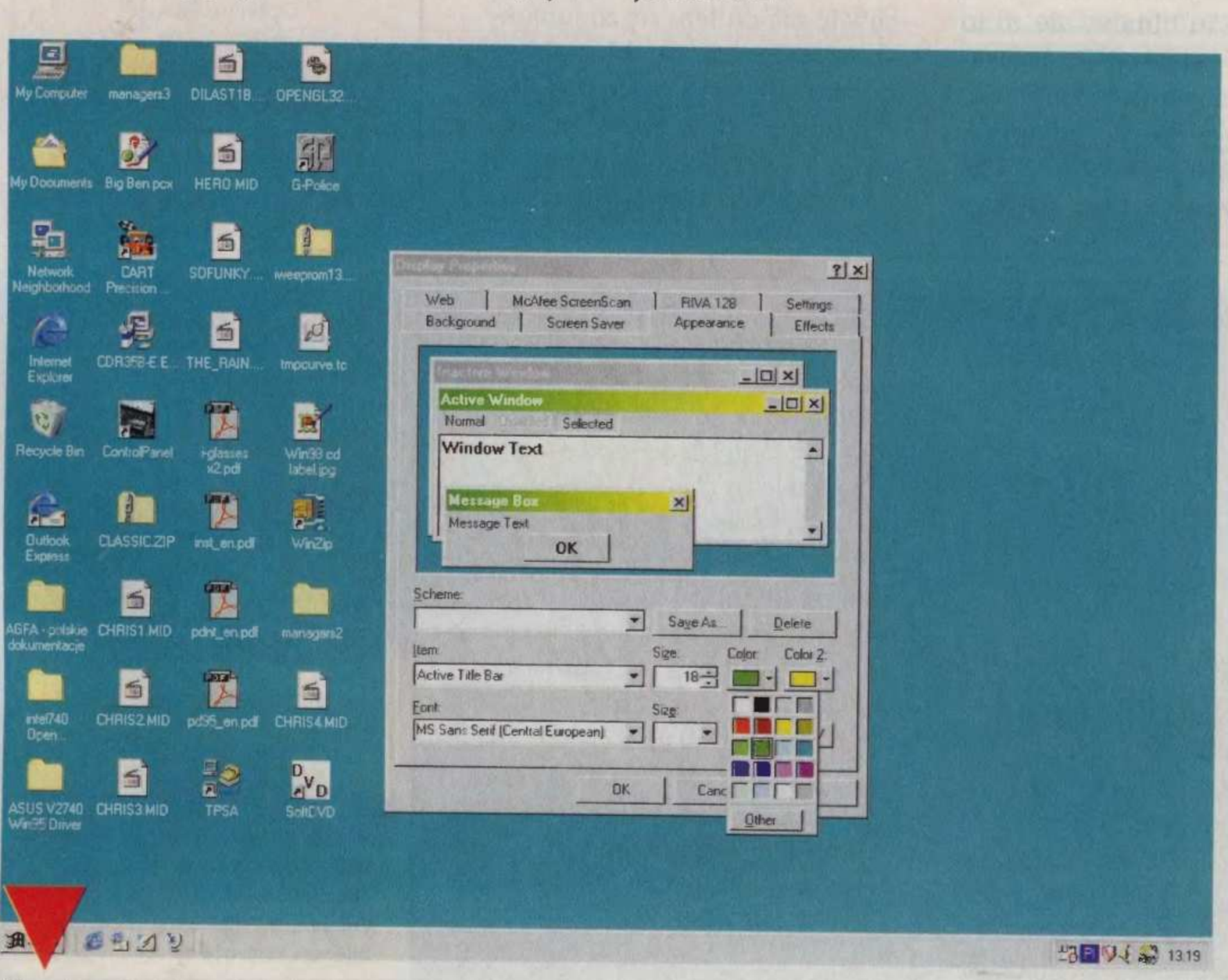
Zmiany widać od razu – instalator nowych Okien wygląda zupełnie inaczej. Podczas instalacji systemu ekran dzielony jest na dwie połowy: w lewej wyświetlane są komunikaty na temat stanu instalacji oraz przewidywanego czasu jej zakończenia, zaś w prawej – pobierane od użytkownika dane na temat typu instalacji (kompaktowa, standardowa, niestandardowa), docelowego katalogu itp. Podczas procesu kopiowania plików pokazywane są ramki z listą zalet Windows 98.

Sam system nie różni się od „dziewięćdziesiątki piątki" tak bardzo, jak ona różniła się od swego poprzednika, Windows 3.x. Co więcej, na pierwszy rzut oka wygląda dokładnie tak, jak Windows 95 z zainstalowanym Internet Explorerem 4.0!

Dokładniejsze oględziny systemu i nawet krótka praca w nim wykazują istotną różnicę – Okna 98 są wyraźnie szybsze od swoich poprzedników, mimo że znany z IE4 aktywny pulpit (Active Desktop) dość znacznie je spowalnia.

Windows 98 jest ponadto stabilniejszy nawet niż Windows 95 OSR2. O wiele rzadziej się zawiesza, zaś nie odpowiadające (czyli „wiszące") aplikacje łatwo można zamknąć z Task Managera (Menedżera Zadań) bez zachwiania stabilności systemu. Prawie jak w Windows NT!

Ukłonem w kierunku początkujących użytkowników komputerów jest możliwość uruchamiania programów przez pojedyncze kliknięcie na ich ikonach (zaś obiekty są zaznaczane przez wskazanie ich kursorem myszy) – dwukrotne klikanie zawsze sprawiało problemy nowicjuszom. Ma to także podkreślać integrację Win98 z Internetem, bowiem w sieci na wszystkich odnośnikach klika się jeden raz.



Płynnie zmieniające się kolory w paskach tytułowych okienek

Aby przełączyć Windows w nowy sposób obsługi, trzeba uaktywnić odpowiednią opcję. Jeśli tego nie zrobimy, Windows po instalacji będzie stosować standardowy tryb pracy: uruchamianie programów przez dwukrotne kliknięcie, zaznaczanie obiektów – pojedyncze.

Zmienił się także pasek zadań (Taskbar), poprzednio składający się tylko z przycisku „Start", pola na ikony uruchomionych aplikacji oraz „szufladki systemowej" (SysTray). Teraz wzbogacony został o skróty do Internet Explorera, Outlooka (programu obsługi poczty) i innych aplikacji. Możliwe jest ponadto dodanie własnych, nowych pól do paska zadań, np. odnośników do ulubionych gier lub zawartości katalogu z najczęściej używanymi programami.

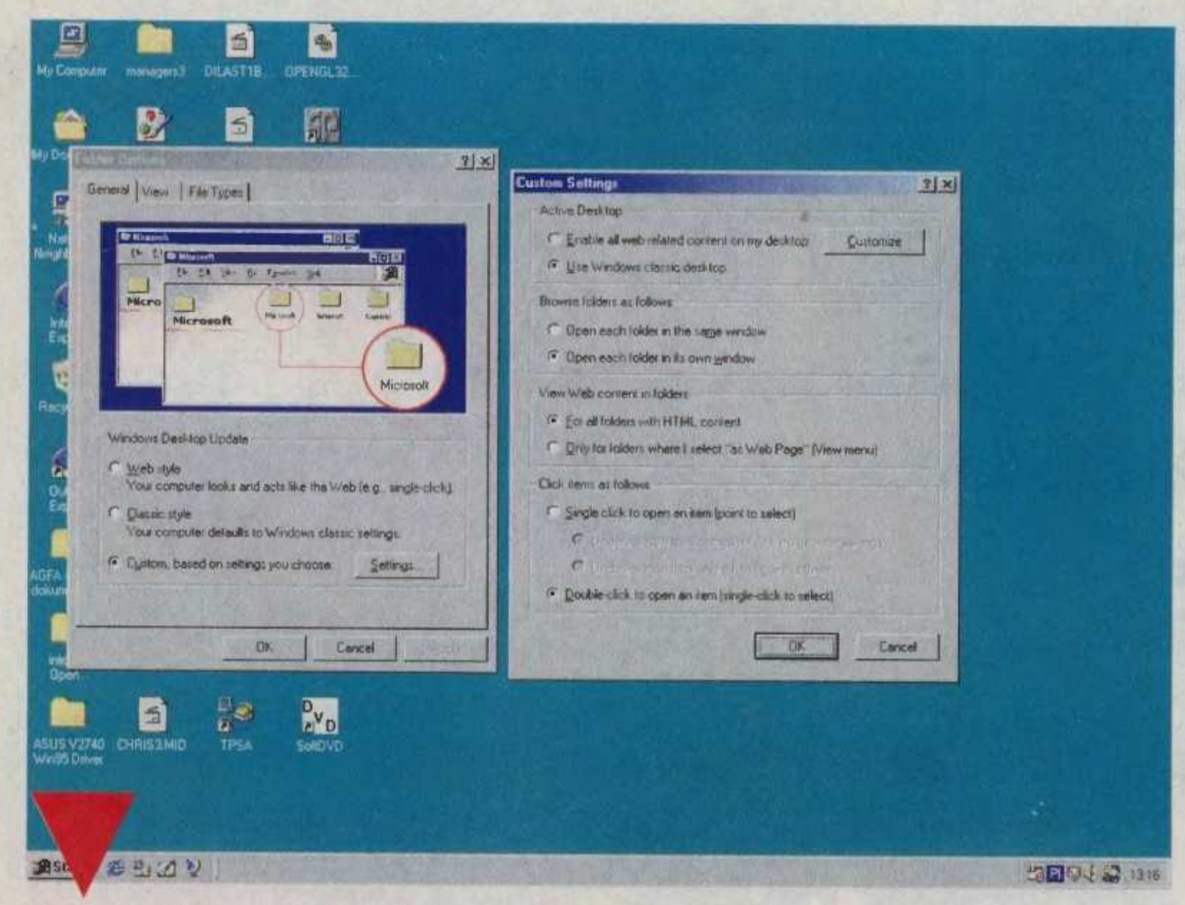
Windows 98 wizualnie prezentuje się znacznie lepiej niż Win95. Paski tytułowe aplikacji (Title Bar) nie mają jednolitego, granatowego (domyślnie) koloru – płynnie przechodzi on między dwiema barwami (oba kolory, oddzielnie dla okna aktywnego i nieaktywnego, wybiera się w menu Właściwości Ekranu (Display Properties) w zakładce Wygląd (Appearance)). We Właściwości Ekranu włączono, standardowo znaną użytkownikom MS Plus! lub Windows NT 4.0, możliwość korzystania z wielobarwnych ikon, nie ograniczonych do 32-kolorowej, stałej palety oraz funkcję wygładzania czcionek TrueType (coś w rodzaju anti-aliasingu).

W Windows 98 włączone są ponadto specjalne dodatki, które wcześniej trzeba było instalować samodzielnie. System zawiera pakiet DirectX5 (niestety DirectX6 trzeba będzie dopiero zainstalować). Użytkownicy Win95 musieli instalować tzw. USB Supplement, by móc korzystać z kart graficznych AGP oraz urządzeń USB; Win98 od początku gotowy jest do pracy w tych dwóch standardach.

Nowy system poprawnie radzi sobie z napędami DVD-ROM (z czym Win95 miewał problemy), a także obsługuje systemy wielomonitorowe (funkcja ta była dostępna dotychczas tylko w Windows NT). Jeśli więc mamy kilka kart graficznych lub jedną, specjalną kartę wielomonitorową, np. STB MVP Pro 128, oraz kilka monitorów, możemy korzystać z nich wszystkich jednocześnie, powiększając pulpit oraz rozdzielczość „ekranu".

Windows 98 dostarczany jest z nowymi aplikacjami, których nie dodawano do Win95, trzeba je było ściągać z Internetu, instalować z CD pism komputerowych lub nawet kupować. Do takich programów zalicza się np. **DVD Player**, odgrywający pliki MPEG-2. Do jego instalacji wymagana jest karta sprzętowego dekompresora MPEG-2 oraz, oczywiście, napęd DVD-ROM.

Przydatny okaże się również program **Drive Converter** (FAT32), który dokona konwersji systemu plików na naszych dyskach twardych z FAT16 na FAT32, bez



Obsługa Windows 98 – dla każdego coś miłego

koniecznościformatowania (trzeba to było robić, jeśli chcieliśmy przejść na system FAT32 pod Win95 OSR2). Nowy system plików gwarantuje 4-kilobajtowe klastery, niezależnie od wielkości partycji (dotychczas na partycjach powyżej 1 GB jeden klaster miał aż 32 kB) oraz obsługę partycji większych niż 2 GB. Tak więc nasze nowe, sześciogigowe dyski będziemy mogli spokojnie zostawić w „jednym kawałku". Dzięki FAT32 operacje dyskowe są szybsze, więc szybciej uruchamiane są aplikacje.

Do nowości zalicza się również **Disk Cleanup**, czyli mały program pomagający odzyskać wolne miejsce na dysku twardym przez oczyszczenie katalogów roboczych (Temporary Directories) oraz kosza (Recycle Bin). W razie konieczności Disk Cleanup zaproponuje konwersję dysków na system FAT32.

W nowych Oknach poprawiono też narzędzie do defragmentacji dysku (Disk Defragmenter). Sprawdza ono, których aplikacji używamy najczęściej i tak układa je na dysku, by wczytywały się możliwie najszybciej; mniej używane programy wyrzucane są w dalsze sektory dysku. Interesującą aplikacją jest **System Configuration Utility**, program umożliwiający dokonywanie zmian w konfiguracji naszego systemu.

W jego skład wchodzą m.in.:

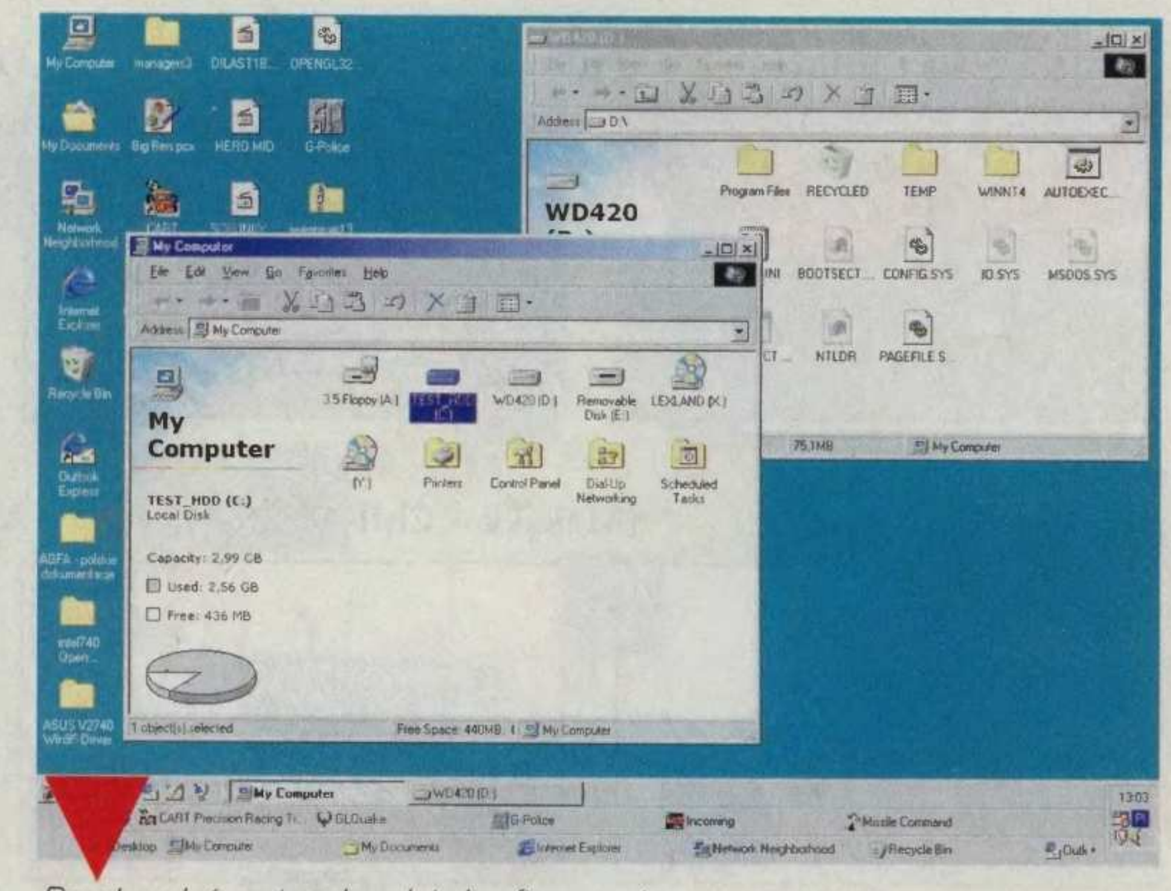
System File Checker – sprawdza pliki systemowe Windows i w razie uszkodzenia odtwarza je z wcześniej utworzonych kopii lub kopiuje z krążka instalacyjnego Windows 98.

System Configuration Utility – umożliwia przeglądanie oraz modyfikacje wszystkich plików systemowych – AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS, WIN.INI, SYSTEM.INI itd.

Registry Checker – bardzo pożyteczne narzędzie naprawiające rejestr Windows, tworzące jego kopie zapasowe itd.

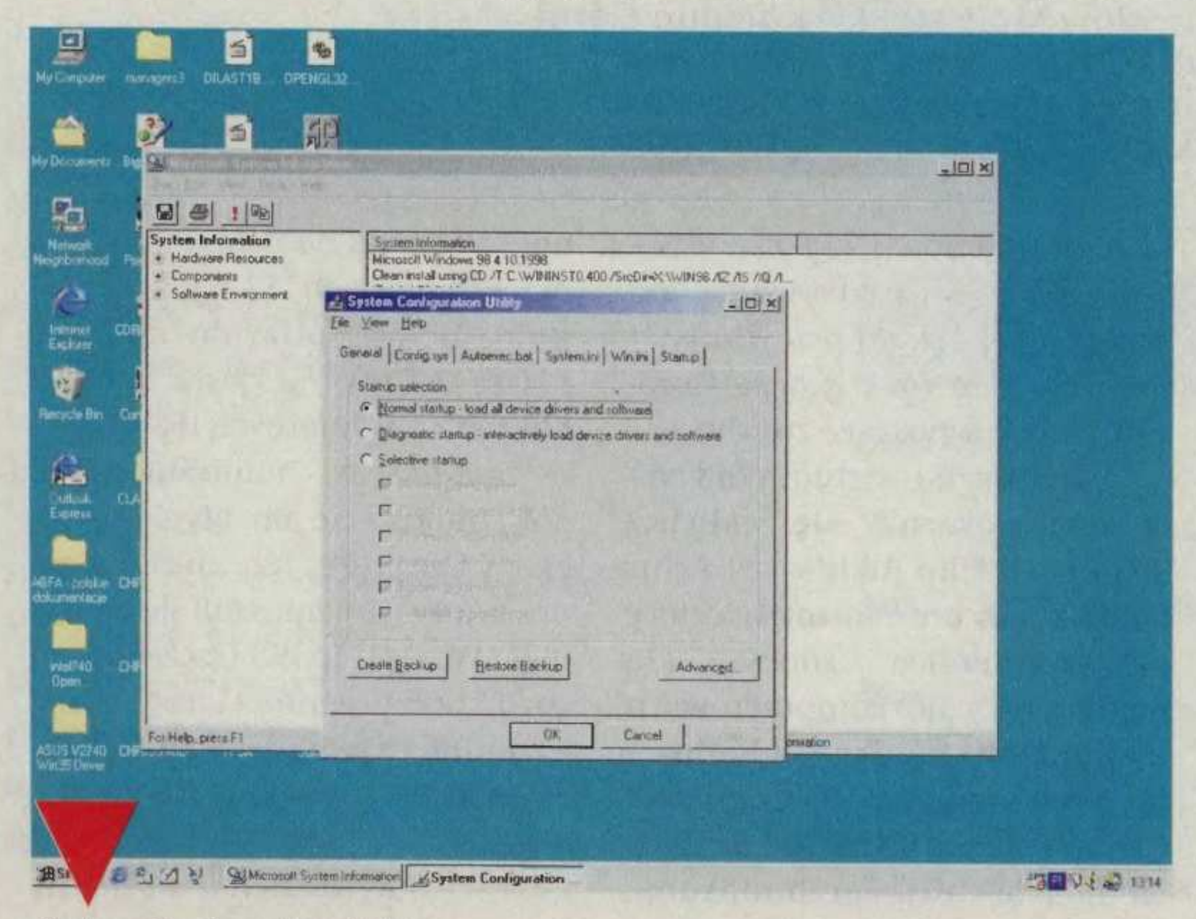
Version Conflict Manager – zapobiega konfliktom między różnymi wersjami tych samych plików.

Doctor Watson – program znany z Windows NT, umożliwiający nagranie zawieszonych aplikacji, aby później można je było przesłać do pomocy technicznej.



Pasek zadań można dowolnie konfigurować

Ciekawym, aczkolwiek na razie niezbyt dla nas użytecznym programem jest **WebTV**, umożliwiający za pomocą tunera telewizyjnego (na razie jedyny zgodny z WebTV to ten zainstalowany na karcie graficznej ATI All–In–Wonder) odbieranie zwykłych programów telewizyjnych, a także filmów interaktywnych (ze zintegrowaną grafiką i tekstem). Na razie nikt w Polsce nie transmituje takich treści na kanałach telewizyjnych i zapewne jeszcze długo na to poczekamy.



System Configuration Utility

Na krążku Windows 98 znajduje się też kilka programów, które standardowo nie są instalowane przez system, więc trzeba je odnaleźć w odpowiednich katalogach. Do użytków tych zalicza się znany już wcześniej **Tweak UI** (Tweak User Interface – pozwala na zaawansowane zmiany w interfejsie użytkownika) oraz nowy program **USB View** (pokazuje dane na temat urządzeń przyłączonych do magistrali USB).

Nowa wersja Windows zawiera także nowe sterowniki do dotychczas nie obsługiwanych standardowo przez system urządzeń. Znajdziemy tu np. drivery dla kart graficznych opartych na kości RIVA 128, napędów Zip firmy Iomega (w wersjach drukarkowej, IDE oraz SCSI) i dla najnowszych drukarek HP.

Czy warto przesiadać się na Windows 98? Jeśli mamy prawie czterysta złotych (cena Win98 Upgrade) i chcemy być na czasie, to czemu nie. Nie wszystkich jednak stać na regularną wymianę systemów operacyjnych. Niech jednak nikt się nie martwi – można w łatwy sposób „przerobić" Windows 95 OSR2 na Windows 98. Wystarczy zainstalować **USB Supplement** (plik USBSUPP.EXE dostępny w Internecie), **Internet Explorera 4.0** z aktywnym desktopem i... w zasadzie to wszystko. Tak lekko zmodyfikowany system będzie w bardzo dużym stopniu przypominał nowe Okna Microsoftu, zaś jedyne wyraźne różnice to trochę wolniejsza praca, brak kilku ciekawych aplikacji oraz... logo Windows 95 podczas uruchamiania systemu!

PiŁA (pila@gambler.com.pl).

Dystrybucja: **Microsoft Polska**, ul. Grzybowska 80/82, 00-844 Warszawa. Tel. (022) 661 54 00, (022) 661 54 05. Cena: ok. 100 USD (upgrade). Wersja polska pojawi się we wrześniu.

konkursy GAMBLER

Złota bramka – rozstrzygnięcie



Rozwiązanie konkursu na najładniejszą bramkę strzeloną w grze World Cup '98

Wspaniała dwunastka

1. Sol Campbell (Anglia – Argentyna) – Michał Sztramski (Szczecin)



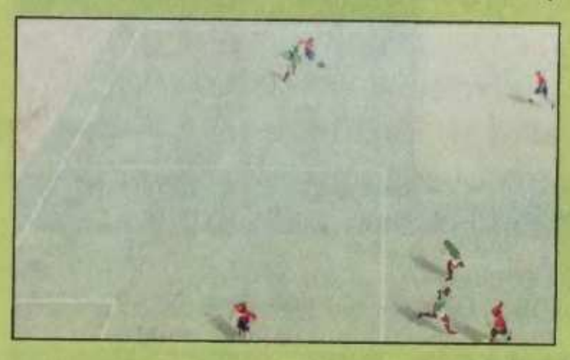
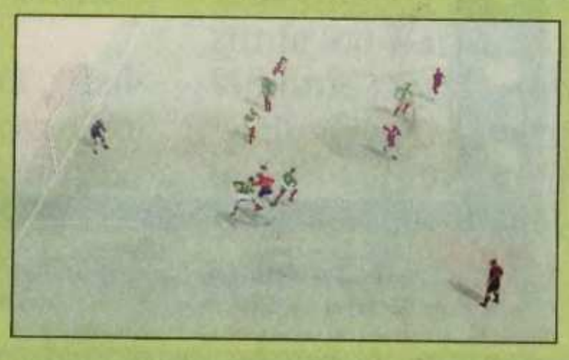



2. Jose Luis Chilavert (Paragwaj – Szkocja) – Filip Alkiewicz (Poznań)






3. Marcelo Salas (Meksyk – Chile) – Artur Smarsz (Oborniki Wlkp.)



4.	Raul Gonzalez	(Hiszpania – Francja)	– Michał Sztramski (Szczecin)
5.	Ronaldo	(Brazylia – Jamajka)	– Michał Komasara (Gdynia)
6.	Khalid Al-Muwalid	(Arabia Saudyjska – Anglia)	– Piotr Bochenek (Czeladź)
7.	Henrik Larsson	(Maroko – Szwecja)	– Adam Bratkowski (Lublin)
8.	Marcelo Salas	(Austria – Chile)	– Maciej Hajder (Poznań)
9.	Wagner Lopes	(Anglia – Japonia)	– Mirosław Maliszczak (Zielona Góra)
10.	Fitzroy Simpson	(Anglia – Jamajka)	– Kuba Dobrogowski (Warszawa)
11.	Urugwaj – Brazylia	(finał, rok 1950)	– Adrian Uszkiewicz (Warszawa)
12.	Christo Stoiczkow	(Bułgaria – Nigeria)	– Adam Ścibior (Bydgoszcz)

To był prawdziwy sprawdzian dla naszych redakcyjnych selekcjonerów. Zdawali sobie sprawę, że czeka ich przeglądanie kilkuset bramek aspirujących do jedenastki godnej World Cup '98, ale nikt nie spodziewał się prawie tysiąca dwustu kandydatur! Wprawdzie autorów było „tylko" stu piętnastu, ale ponieważ w regulaminie konkursu (podanym w pudełkach z oryginalną wersją gry) nie określiliśmy żadnych limitów ilościowych, postanowiliśmy oceniać gole, a nie uczestników. Kompletowanie jedenastki zajęło nam ponad 60 godzin. O kolejności zdecydowała uroda strzelonych bramek oraz trudność ich uzyskania. Zaprocentowało stosowanie efektownych zwodów i umiejętność kończenia akcji spektakularnym szczupakiem, przewrotką, wolejem lub nożycami. Szukaliśmy też dowodów zmysłu taktycznego, orientacji na boisku i gry na najwyższym poziomie trudności. W kolejnych etapach selekcji zdecydowaliśmy się wykluczyć bramki przypadkowe (zdobyte po błędach bramkarzy, dobitkach), schematyczne (uzyskane po stałych fragmentach gry czy w sekwencjach „dośrodkowanie na długi słupek i strzał przewrotką") i efekciarskie (gdy gracze stosowali nic nie wnoszące zwody).

Najlepszymi wirtualnymi piłkarzami okazali się: Michał Sztramski, Filip Alkiewicz i Artur Smarsz. Ich bramki zajęły cztery pierwsze miejsca i „zdobyły" dla nich zestawy gier komputerowych – **Atlantis, Dark Omen i Reflux** – ufundowane przez **IPS Computer Group** (Michał Sztramski zachwycił nas aż dwiema bramkami, otrzymuje jednak „pojedynczą" nagrodę, stąd na naszej liście jest „11 wspaniałych" i 12 goli). Pozostała ósemka otrzyma nagrody pocieszenia, po 2 gry z Kolekcji Klasyki Komputerowej IPS CG.

Dwanaście najładniejszych goli znajdziecie na płycie Gambler CD-a 9/98. Ich autorów zapraszamy, aby zgłaszali się do turnieju World Cup '98 (szczegóły na str. 15) na jesienną Gambleriadę – zostaną zakwalifikowani bez eliminacji.

Jury konkursu w składzie Kristoff, Sir Haszak, Alex

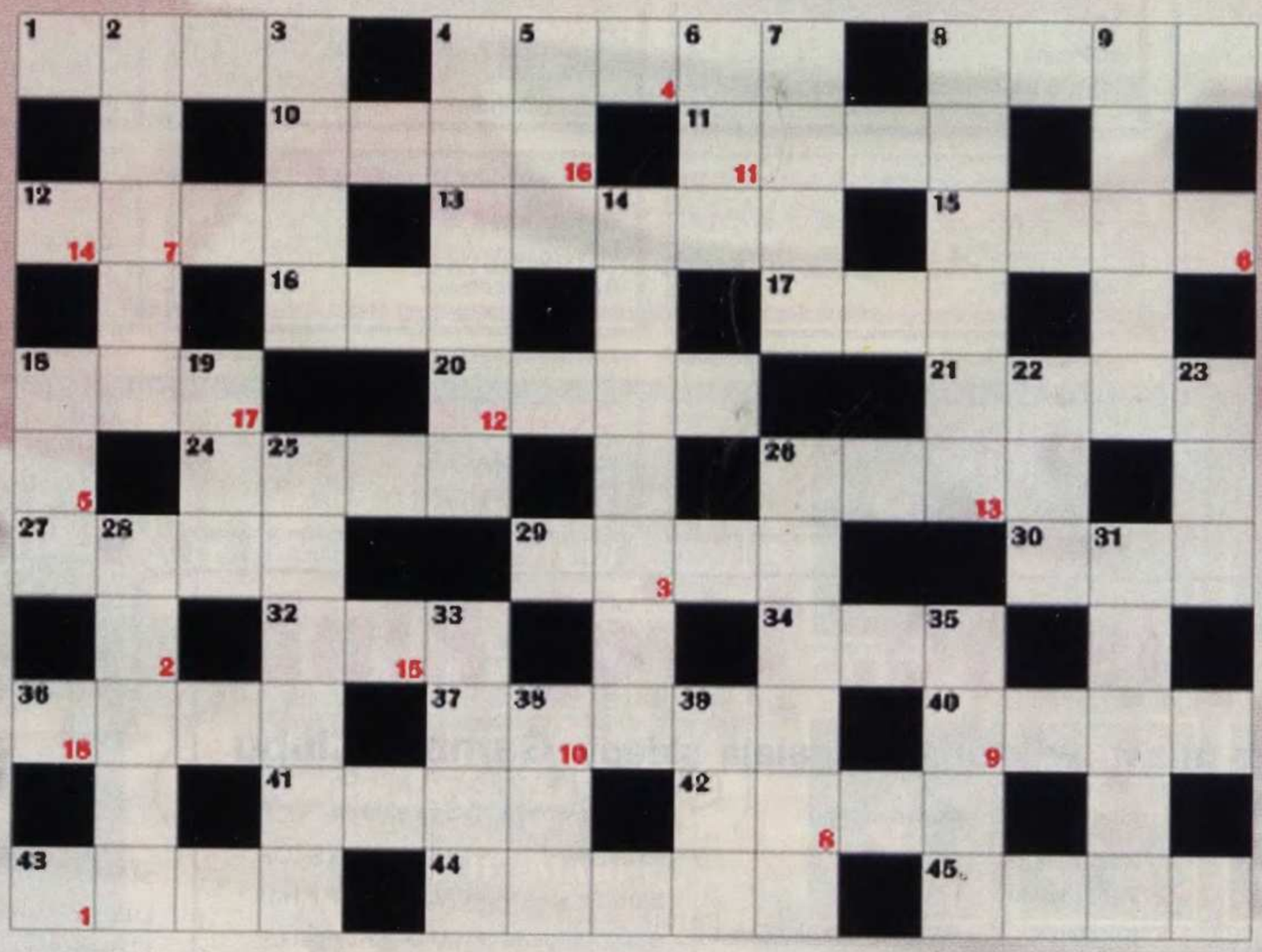
KRZYŻÓWKA KOMPUTERÓWKA

Przedstawiamy Czytelnikom krzyżówkę-komputerówkę. Rozwiązaniem krzyżówki jest hasło, które powstanie po wstawieniu do diagramu liter z kratek oznaczonych numerkami w prawym dolnym rogu.



Wśród wszystkich, którzy do 25 września prześlą pod adresem redakcji wypełniony kupon, rozlosujemy atrakcyjne nagrody:

10 zestawów oryginalnych kosmetyków adidas® o wartości ponad 100 zł każdy.



POZIOMO:

1. Spotkasz w nim Cyberdemona
4. Między komputerem a telefonem
8. ...-fire w joysticku
10. Numer dzieła muzycznego
11. Wyspa na Morzu Śródziemnym
12. Może być rzeczywisty bądź najwyższy
13. Rzezimieszek
15. Ubiór polskiego gangstera
16. Śp. ... Secret
17. Robert E. ..., Civil War General
18. Komputerowy przeciwnik w deathmatchu
20. Znany musical
21. Na pięciolinii
24. Potężne ptaki
26. W walce lub w sztuce
27. Lands of ...
29. Armored ...
30. Przedstawiciel Starszego Ludu
32. Międzynarodowa Federacja Narciarska
34. Rybia kość
36. Ofiara Kaina
37. Skórzany bicz
40. Gra z 1972 r., od której wszystko się zaczęło
41. Odczyniany lub rzucany
42. Temat, o którym się nie mówi
43. Grecki bohater lub klub piłkarski
44. Werner von ..., niemiecki konstruktor rakiet
45. Gaz szlachetny

PIONOWO:

2. Dwadzieścia jeden
3. Na rzece Kwai
4. Nazwisko bohatera gry Pandora Directive
5. Kuzynka pszczoły
6. Europejska waluta
7. Produkt intelektu
8. Polska gra strategiczna
9. Grand ... Auto
14. Lord ..., przydomek Richarda Garriotta
18. Kłoda drzewa
19. Lotu albo kolejowy
22. Domki dla pszczół
23. Włochaty kosmita
25. Najnowsza gra Metropolis
26. Nieruchoma część silnika
28. Przybój i...
31. Nadaje je suweren
33. Pozuje na członka elity
35. Potocznie narkoman
38. Angielska jednostka powierzchni
39. Wyróżniony kolor w brydżu

Hasło:

1	2	3	4	5	6	–	7	8	9	10	11	12

KRZYŻÓWKA KOMPUTERÓWKA

Z	W	13	14	15	Ę	16	17	W	18

Imię i nazwisko .....

Ulica .....

Kod ..... **Miejscowość** .....

Wiek .....

Miniankieta

1. Krzyżówka jest: ☐ Zbyt łatwa ☐ Zbyt trudna ☐ W sam raz

2. Krzyżówka powinna pojawiać się w Gamblerze: ☐ Co miesiąc ☐ Co kwartał ☐ Rzadziej

3. Czy używasz kosmetyków firmy adidas® ☐ Tak ☐ Nie

Jeśli tak, to jakich .....

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

Ksiegarnia „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.

GAMBLERCLUB • GAMBLERCLUB • GAMBLERCLUB •

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%!

HURTOWA SPRZEDAŻ

hurtowa i detaliczna

(także wysyłkowa)

P. P. H. „MARIA" S.C.
ul. Chopina 1
37-310 Nowa Sarzyna

dystrybutor oprogramowania firmy TopWare

tel./fax (0 195) 412 739
www.maria.com.pl
listy@maria.com.pl



Felieton GAMBLER

O formowaniu formy

Widziane z Zacisza

Od czasu, gdy na łamach Gamblera został opublikowany mój adres e-mailowy, dostałem trochę listów. Ku mojemu zdumieniu znaczna część zawierała prośby o ocenę tekstów, a nadesłali je ludzie z bardzo różnych miejsc i redakcji, nie tylko tych, których zespoły wiążą się z Top Secret.

Niemal we wszystkich przysłanych mi tekstach występowało ciekawe zjawisko. W polskiej prasie komputerowej, a właściwie tej jej części, która zajmuje się grami komputerowymi, przyjęły się dwa podstawowe zwyczaje. Pierwszy związany jest ze sposobem podpisywania tekstów: praktycznie nikt nie używa imienia i nazwiska, zwykle wszyscy korzystają z mniej lub bardziej wyszukanych pseudonimów, niektórzy nawet z kilku (nie drążę tematu, ale część dość znanych autorów istnieje wyłącznie wirtualnie, kryjąc za sobą innych, równie znanych, a może nawet bardziej znanych; cicho, sza, jeszcze się komuś zrobi przykro...)

Drugi zwyczaj dotyczy sposobu konstruowania tekstów. Rzadko kto i rzadko kiedy pisze o samej grze. Zwykle teksty urozmaica się różnymi wtrętami („gdy otworzyłem pudełko, mimo pochmurnej nocy zaświeciło słońce") lub obdarza lekko abstrakcyjnym wstępem („Oj, strzela Boniek, strzela! Nie, to nie Boniek, Boniek nie używał shotguna..."). W tej drugiej kategorii celuje taki na przykład Haszak, skądinąd wykształcony dziennikarz, wiedzący, że jego tekst przeczyta człowiek zainteresowany pierwszym zdaniem.

Oba te zwyczaje wywodzą się chyba jeszcze z Bajtka, na którego łamach w ten sposób traktowano gry w czasach, gdy nigdzie poza Bajtkiem o nich nie pisano.

No dobrze, to była taka długa dywagacja na tematy poniekąd etnologiczne, teraz, jak to mówią Francuzi, revenons a nos moutons.

Otóż wpomniałem o pewnym powtarzającym się zjawisku. W większości przysłanych mi do oceny artykułów nadmiarowe wstawki dominowały nad śladowymi informacjami na temat opisywanej gry jako takiej. Następował przerost formy nad treścią. Przyczyna jest dla mnie oczywista. Co jest najfajniejsze w tekście Haszaka? Właśnie te „głupoty" z początku. A skoro tak, to właśnie tych „głupot" trzeba napisać jak najwięcej, bo wtedy będzie ciekawie i śmiesznie. A to, że w gąszczu formy treść gdzieś zniknęła... To już trzeba starego zgreda Borka, żeby to zauważył i się przyczepił.

Wszystkim powtarzałem do znudzenia jedno i to samo – najpierw spróbujcie napisać o grze, skupcie się na informacjach jej dotyczących. Potem dopiszcie coś o własnych wrażeniach, a jak wystarczy czasu, dorzućcie szczyptę formy, ale nie za dużo, bo zupka wyjdzie za słona i zupełnie niejadalna. Potem skróćcie tekst o połowę. I ku mojemu zdumieniu – poskutkowało.



Następne teksty (które też dostałem, choć nie od wszystkich) były o niebo lepsze. Dla ścisłości: zdumiało mnie nie to, że moje rady pomogły, ale że ludzie ich posłuchali.

Dlaczego o tym piszę? Bo chętnych do pisania jest, było i będzie dużo. Większość na początku zajmie się formą i w pierwszym kontakcie z redakcjami zostanie zmieszana z błotem. Jeżeli zajmą się najpierw treścią, mają jakąś szansę. I jeszcze jedno – recepta, którą zaserwowałem powyżej, dotyczy nie tylko pisania o grach, ale sprawnego pisania o wszystkim. To już jednak temat nie na felieton.

Nacz. w st. spocz.

AVAX SOFTWARE

HURTOWA I WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ PROGRAMÓW KOMPUTEROWYCH (PC CD-ROM I SONY PLAYSTATION)

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!

AVAX SOFTWARE
UL. ANGORSKA 15 A
03 - 913 WARSZAWA
TEL./FAX (0-22) 672-70-28
TEL. (0-22) 617-14-78

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 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 Światowej przedstawimy uzbrojenie aliantów.

Do kupienia także poprzednie części, w cenie detalicznej: 39,95zł z VAT każda!





Zapraszamy do współpracy sklepy z całej Polski!

Redaguje zespół w składzie:
Zgredaktor (redaktor prowadzący)
gen. Bócevau (EKG)
Erectus Magnificus (Gildia RPG)
Kristoff (KS Gambler)
PiŁA (Klub Techniczny)
gen. TopGun (Aeroklub Gamblera)
Marcin Wichary (Klub DDT)
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

tête

UKAZUJE SIĘ RAZ W MIESIĄCU

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY

DISKEDITOR DREAM TEAM 40
Gex: Enter the Gecko 40
Montezuma's Return! 40
Star Wars Rebellion 40

EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 42

GILDIA RPG 44

KS GAMBLER 45

AEROKLUB GAMBLERA 46

KLUB TECHNICZNY 47

ROZWIĄZANIA
The Feeble Files - cz. 2 48
Might & Magic VI (PC) 48

Reakcje Redakcji 52

Przyszło nowe

W dzisiejszym wydaniu TeTe dużo zmian. Przede wszystkim pojawił się **Klub Techniczny**. Jego prowadzący - PiŁA, znany Wam zapewne z łamów Gamblera ekspert od sprzętu - będzie w nim odpowiadał na Wasze pytania i rozwiewał wątpliwości co do wad i zalet urządzeń PC wszelkiej maści.

Druga zmiana to nowe, kolektywne kierownictwo Klubu Symulotników, który od dziś zwać się będzie **Aeroklub Gamblera**. Prowadzący go dotychczas col. Zgred Killer postanowił poświęcić się trochę mniej emocjonującym rajdom samochodowym. Mam nadzieję, że nowa trójca - gen. TopGun, ppłk Gunman i st. mechanik Yennefer - poprowadzi Klub w czyste przestworza.

Zgredaktor

World Cup '98 (PC)

Skorzystaj z opcji **Team Management**, zastąp nazwisko dowolnego piłkarza jednym z podanych tu kodów i naciśnij Enter. Aby przywrócić rzeczywiste nazwisko zawodnika, naciśnij strzałkę **back**. Zrób to samo z każdym kodem. Powróć do głównego menu i naciśnij **Scroll Lock** - na ekranie pojawi się cheat menu.

Zico - mecz finałowy z 1982 roku.
Hurst - finały '82,'74,'70,'66.
Kenny - płonąca piłka.
Gabo - duże głowy.
Kyle - kościotrupy.
Cartman - niespodzianka, spróbuj symulować faul.
Gonzo - kartofel.
Mr Hat - zwariowana piłka.
Powder - głupie ruchy.
Neila - Obcy grają w piłkę.

SiN (PC) - wersja demo

Naciśnij klawisz tyldy (czyli ~ - tak jak w Quake i Quake II wywołuje się konsolę). Następnie możesz wstukać następujące kody:

/health 999 - 999 zdrowia
/wuss - wszystkie typy broni
/superfuzz - God Mode
/nocollision - przechodzenie przez ściany
/wallflower - niewidzialność
/spawn heligun - działko „helikopterowe"
/spawn reactiveshields - osłony
/spawn rockets - rakiety
/spawn coin - pieniądz
/spawn cookies - ciasteczka

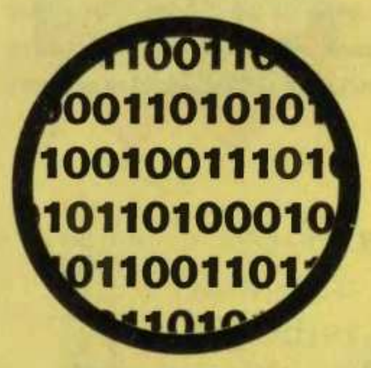
Incoming (PC)

Przytrzymaj Shift i wstukaj:
WIREWEWAITING - wyłącza tekstury.
WHATSTHEPOINT - pointylizm.
SOLIDASAROCK - God Mode.
FLATBROKE - wyłącza cieniowanie.
GOURAUD - włącza cieniowanie Gourauda.
OLDMACDONALD - zobacz sam :)
FLYMETOTHEMOON - wyścigi na Księżycu.
HAVEALL - dostajesz WSZYSTKO.
SUPERDAISY - jeden strzał wykańcza przeciwnika.
SUPERSHOOT - jak wyżej.
INFINITELIVES - nie mamy pojęcia, co to może być...
INFINITEWEAPONS - ...ani to :)

Mortal Kombat 4 (PC)

Kombat Kodes:
111-111: Free Weapon
222-222: Random Weapon
313-313: Ice Pit
012-012: Noob Saibot Mode
321-321: Big Heads
020-020: Red Rain
444-444: Armed & Dangerous
050-050: Explosive Kombat
555-555: Many Weapons
002-002: All Time Weapons
666-666: Silent Kombat
100-100: Disable Throws

Kombat Kodes:
010-010: Disable Max Damage
001-001: Unlimited Run
110-110: No Throws-Max Damage
011-011: Goro's Lair
022-022: The Well
033-033: The Elder Gods
044-044: The Tomb
055-055: Wind World
066-066: Reptile's Lair
101-101: Shaolin Temple
202-202: Living Forest
303-303: The Prison



DDT
DISKEDITOR DREAM TEAM

Witam. Szczęśliwie przebrnąłem przez letnią sesję (pierwszą w życiu) i teraz mogę spokojnie powitać z Wami wakacje (chociaż dla wielu z Was pewnie właśnie się kończą). Jak widzicie, w tym miesiącu w DDT króluje dział dla początkujących (rozpisałem się trochę, ale to wszystko dla Was) i duża poprawka do Star Wars Rebellion.

POPRAWKI

Gex: Enter the Gecko

Gry zapisywane są w plikach **GEX2??A.GEX**, ?? oznacza stopień zaawansowania w przejściu gry (np. GEX210A.GEX oznacza, że przeszliśmy 10% gry).

Pod offsetem 0Ch znajduje się informacja o liczbie żyć. Maksymalna wartość to 99 (czyli 63h).

Aby zmienić liczbę zwykłych lub czerwonych kryształków, musimy skorzystać z podanej tu tabelki. Najpierw odnajdujemy nazwę interesującego nas poziomu. W środkowej kolumnie tabelki znajduje się informacja, pod który offset trzeba zajrzeć.

Każdy kryształek „zajmuje" jeden bit. Gdy offset opatrzony jest dopiskiem „cały bajt", wystarczy wpisać w niego wartość 07h (1+2+4 - na każdej planszy można znaleźć maksymalnie trzy), aby mieć wszystkie kryształki.

Gdy dla odmiany offset jest opisany jako „bit", wystarczy do danego bajtu dodać podaną (w tabelce) wartość, aby uzyskać kryształek.

Żeby dostać dodatkowe „magiczne" kryształki, wystarczy bajty o offsetach 04h...06h wypełnić wartościami FFh.

Dostęp do ukrytych (secret) lub dodatkowych (bonus) poziomów można uzyskać, zamieniając nazwy plików. Dane o każdym poziomie zawarte są w dwóch plikach o rozszerzeniach **.DFX** i **.VFX.** Odpowiednie nazwy możecie znaleźć w trzeciej kolumnie tabelki.

Chyba najprostszym sposobem jest zamiana plików pierwszych poziomów (LOONEY30, HORROR4, GILLIG1 itd.). Wystarczy skopiować je do jakiegoś zapasowego katalogu (aby potem móc odtworzyć stan rzeczy), a dalej np. przegrać oba pliki PREHST3, zmieniając im nazwę na LOONEY30 - od tej pory będziemy zaczynali grę na ukrytym poziomie.

LISTA PLANSZ

Poziom 1		
Out of Toon	14h, cały bajt	LOONEY30.?FX
Smellraiser	15h, cały bajt	HORROR4.?FX
Gilligex Isle (boss level)	0Bh, bit +04h	GILLIG1.?FX
Aztec 2 Step (bonus level)	08h, bit +01h	AZTEC16.?FX
Thursday the 12th (bonus level)	08h, bit +02h	HORROR6.?FX
Poziom 2		
Frankensteinfeld	16h, cały bajt	HORROR2.?FX
WWW.DOTCOM.COM	17h, cały bajt	CIRCUIT5.?FX
Mao Tse Tongue	18h, cały bajt	KUNGFU02.?FX
MooShoo Pork (boss level)	0Bh, bit +08h	MOOSHU1.?FX
In Drag Net (bonus level)	08h, bit +04h	NYPD01.?FX
The Spy Who Loved Himself (bonus level)	08h, bit +08h	SPY2.?FX
Poziom 3		
The Umpire Strikes Out	19h, cały bajt	SCIFI10.?FX
Pangaea	1Ah, cały bajt	PREHST1.?FX
Fine Tooning	1Bh, cały bajt	LOONEY69.?FX
I Got the Reruns (bonus level)	08h, bit +10h	JUNK1.?FX
Trouble in Uranus (bonus level)	08h, bit +20h	LOST01.?FX
Poziom 4		
This Old Cave	1Ch, cały bajt	PREHST2.?FX
Honey I Shrunk the Gecko	1Dh, cały bajt	CIRCUIT9.?FX
Poltergex	1Eh, cały bajt	TRAIN30.?FX
Gexzilla vs. Mecharez (boss level)	0Bh, bit +10h	GEXZIL9.?FX
Lizard in a China Shop (bonus level)	08h, bit +40h	KUNGFU4.?FX
Bugged Out (bonus level)	08h, bit +80h	REZOP2.?FX
Poziom 5 (na mapce poziom szósty)		
Pain in the Asteroids	1Fh, cały bajt	SCIFI14.?FX
Chips and Dips (bonus level)	09h, bit +01h	CIRCUIT0.?FX
Poziom 6 (na mapce poziom piąty)		
Samurai Night	20h, cały bajt	KUNGFU1.?FX
Poziom 7		
No Weddings and a Funeral	21h, cały bajt	REZOP3.?FX
Channel Z	-	FINAL01.?FX
Ukryte plansze		
Lava Daba Doo	22h, cały bajt	PREHST3.?FX
Texas Chainsaw Manicure	23h, cały bajt	HORROR5.?FX
Mazed and Confused	24h, cały bajt	REZOP1.?FX

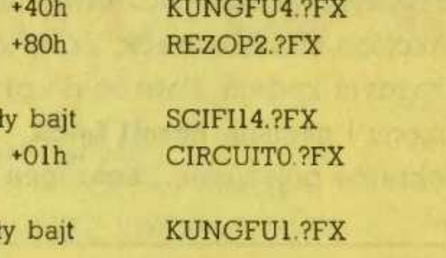
Leon/idas

Montezuma's Return!

Komputer zapisuje dane gracza w pliku o rozszerzeniu **.PLR**, którego nazwa jest imieniem gracza (jeśli imię jest krótsze niż 8 znaków, komputer uzupełnia tę różnicę symbolami „_"). Długość pliku równa jest 1934 bajty.

Pod offsetem 00h zapisane są dostępne plansze:

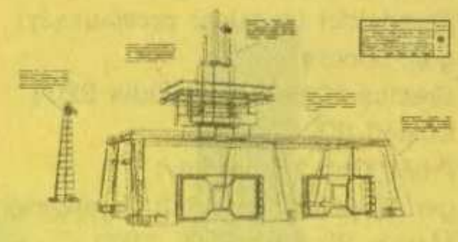
00h Temple
01h jw. plus Cat Caves
02h jw. plus Lair of the Lavalord
03h jw. plus Dragonfly Dungeon
04h jw. plus Monkey Madness
05h jw. plus Aztec Circus
06h jw. plus Spikes N Skulls
07h jw. plus Halls of Montezuma



Dane dotyczące najlepszego wyniku i najlepszego czasu przejścia dla poszczególnych plansz zapisane są pod offsetami:

plansza	punkty	czas
Temple	34h	38h
Cat Caves	85h	89h
Lair of the Lavalord	D6h	DAh
Dragonfly Dungeon	127h	12Bh
Monkey Madness	178h	17Ch
Aztec Circus	1C9h	1CDh
Spikes N Skulls	21Ah	21Eh
Halls of Montezuma	26Bh	26Fh

Czas jest zapisany w sekundach.



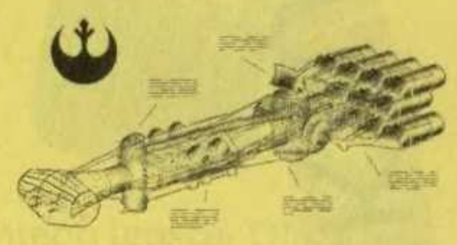
The Great Cornholio

Star Wars Rebellion

STATKI BOJOWE

Edytujemy plik CAPSHPSD.DAT znajdujący się w podkatalogu GDATA. Najpierw z podanej tu listy wybieramy interesujący nas statek i zapamiętujemy podany obok offset. Dla ułatwienia literką (R) oznaczono statek Rebeliantów, natomiast (I) - Imperium.

offset	statek
738h	(R) Alliance Dreadnaught
350h	(R) Alliance Escort Carrier
1C0h	(R) Assault Frigate
1160h	(I) Assault Transport
F8h	(R) Bulk Cruiser
5A8h	(R) Bulk Transport
8C8h	(R) Bulwark Battlecruiser
E40h	(I) Carrack Light Cruiser
800h	(R) CC-7000 Frigate
A58h	(R) CC-9600 Frigate
418h	(R) Corellian Corvette
670h	(R) Corellian Gunship
B20h	(R) Dauntless Cruiser
1228h	(I) Death Star
12F0h	(I) Galleon
16D8h	(I) Imperial Dreadnaught
1610h	(I) Imperial Escort Carrier
FD0h	(I) Imperial Star Destroyer
1480h	(I) Imperial II Star Destroyer
D78h	(I) Interdictor Cruiser
CB0h	(I) Lancer Frigate
990h	(R) Liberator Cruiser
4E0h	(R) Medium Transport
30h	(R) Mon Calamari Cruiser
288h	(R) Nebulon-B Frigate
1548h	(I) Star Galleon
BE8h	(I) Strike Cruiser
1098h	(I) Super Star Destroyer
F08h	(I) Victory Destroyer
13B8h	(I) Victory II Star Destroyer

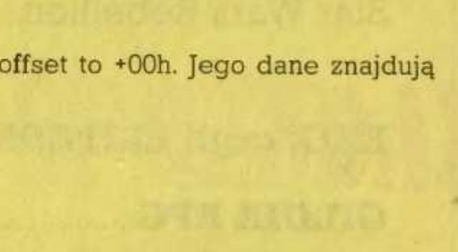


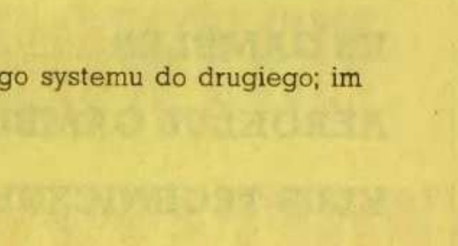




Potem zakładamy, że odpowiadający naszemu statkowi offset to +00h. Jego dane znajdują się w następujących miejscach:

offset	parametr
+00h	Materials Cost
+04h	Maintenance Cost
+9Ch	Fighter Squadrons Capacity
+A0h	Trooper Regiments Capacity
+24h	Hyperdrive Rating - czas przelotu z jednego systemu do drugiego; im mniejsza wartość, tym krótszy.
+78h	Hull Strength
+90h	Damage Control Rating
+98h	Shield Recharge Rate
+18h	Maximum Shield Strength
+7Ch	Tractor Beam Power
+80h	Tractor Beam Range - jeżeli dodajemy statkowi wiązkę holowniczą, należy wpisać tutaj coś różnego od zera (np. wartość od 15 do 35).
+1Ch	Sub-Light Engine Rating
+20h	Maneuverability
+14h	Detection Rating
+94h	Weapon Recharge Rate - im silniejsza broń, tym większa powinna być ta wartość.
+8Ch	Bombardment Modifier
+2Ch	Fore Turbolaser
+30h	Fore Ion Cannon
+34h	Fore Laser Canon
+38h	Aft Turbolaser
+3Ch	Aft Ion Cannon
+40h	Aft Laser Cannon
+44h	Port Turbolaser
+48h	Port Ion Cannon
+4Ch	Port Laser Cannon
+50h	Starboard Turbolaser
+54h	Starboard Ion Cannon
+58h	Starboard Laser Cannon
+5Ch	Turbolaser Range - jeżeli danemu statkowi dodajemy nowy laser, musimy zwiększyć jego zasięg, inaczej nie będzie działał. Zalecam wartości od 40 do 100.
+60h	Ion Cannon Range - jw.
+64h	Laser Cannon Range - jw.
+68h	Turbolaser Total - tutaj należy umieścić liczbę WSZYSTKICH laserów (Fore, Aft, Port i Starboard).
+6Ch	Ion Cannon Total - jw.
+70h	Laser Cannon Total - jw.





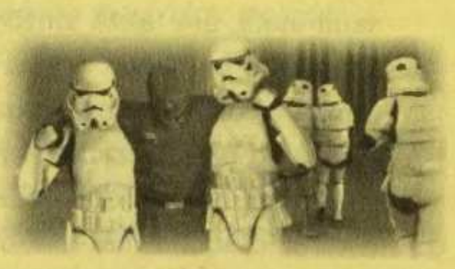
+74h	All Weapons Total - tu trzeba wpisać liczbę wszystkich rodzajów broni (wystarczy dodać trzy podane wyżej wartości).

Każda z przedstawionych tu danych zajmuje 4 bajty.

MYŚLIWCE

Dobieramy się do pliku **FIGHTSD.DAT** również umieszczonego w podkatalogu **GDATA**. Znowu wybieramy statek, który nas interesuje:

offset	statek
30h	(R) A-Wing
D8h	(R) B-Wing
180h	(R) X-Wing
228h	(R) Y-Wing
420h	(I) TIE Bomber
4C8h	(I) TIE Defender
2D0h	(I) TIE Fighter
378h	(I) TIE Interceptor



Podobnie jak przy statkach bojowych zakładamy, że umieszczony obok statku offset to +00h. I mamy:

offset	parametr
+00h	Materials Cost
+04h	Maintenance Cost
+24h	Hyperdrive Rating
+18h	Maximum Shield Strength
+1Ch	Sub-Light Engine Rating
+20h	Maneuverability
+14h	Detection Rating
+84h	Bombardment Value
+70h	Laser Rating
+6Ch	Ion Cannon
+78h	Torpedoes
+7Ch	Torpedoes Range
+80h	Squadron Size



Uwaga! Niektóre wartości nie są podane w sposób bezpośredni, np. Laser Rating jest mnożony przez 12.

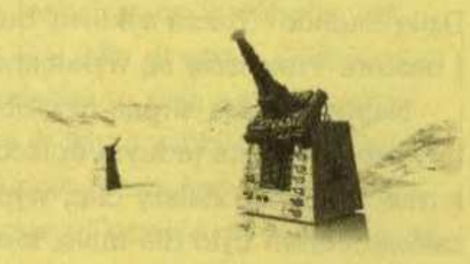
Stosując te poprawki, można sprawić, że każdy statek będzie tak słaby, iż zniszczy go jeden strzał. Obniżenie kosztów do 0 lub 1 spowoduje, że da się wyprodukować praktycznie nieograniczoną liczbę statków. Natomiast przeciwnika można doprowadzić do „bankructwa", zwielokrotniając koszty utrzymania jego statków lub zwiększając ilość materiałów koniecznych do ich produkcji (budowa będzie się przeciągała w nieskończoność).

Nie należy jednak przesadzać z poprawkami. Gdy nasze statki staną się zbyt potężne, przeciwnik ucieknie z pola bitwy, co nie jest zbyt ciekawe.

ODDZIAŁY

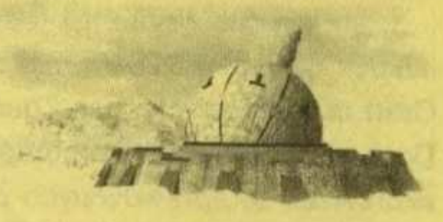
Teraz dla odmiany zajmiemy się plikiem **TROOPSD.DAT**, także znajdującym się w podkatalogu **GDATA**.

offset	oddział
30h	(R) Alliance Fleet Regiment
116h	(R) Alliance Army Regiment
294h	(I) Dark Trooper Regiment
20Ch	(I) Imperial Army Regiment
1C8h	(I) Imperial Fleet Regiment
140h	(R) Mon Calamari Regiment
184h	(I) Stormtrooper Regiment
B8h	(R) Sullustan Regiment
250h	(I) War Droid Regiment
FCh	(R) Wookie Regiment



Tradycyjnie już zakładamy, że podany offset to +00h. Wtedy parametry oddziałów znajdują się pod offsetami:

offset	parametr
+00h	Materials Cost
+04h	Maintenance Cost
+1Ch	Attack Strength
+20h	Defense Strength
+18h	Bombardment Value
+14h	Detection Value



Jim Midnite

PODSTAWY

Odcinek 5: Edytor dyskowy

Do przerabiania plików potrzebny jest specjalny edytor, który pozwala na precyzyjną zmianę każdego bajtu w pliku. Edytory tekstowe nie dają takich możliwości, potrzebny więc jest edytor dyskowy.

Swego czasu bardzo popularny (bo jedyny tego typu) był Disk Editor ze znanego pakietu Norton Utilities. Niestety przeznaczony był do innych zadań, więc brakowało mu kilku funkcji potrzebnych do przerabiania save'ów (np. porządnego kalkulatora); na dodatek nowszych wersji Disk Editora nie można w ogóle uruchomić pod Windows 95.

Na szczęście mamy do wyboru kilka innych, dobrych edytorów. W znajdującym się na kompakcie Gamblera zestawie DDTpack są aż trzy: prościutki, pamiętający jeszcze czasy Windows 3.1 **Hex Edit**; edytor wbudowany w **DOS Navigatora** oraz najbardziej zaawansowany, 32-bitowy **Hex Workshop**.

Gdy uruchomimy edytor i wybierzemy odpowiedni plik, ukazuje się widok podobny do tego na ilustracji. Główną część ekranu zajmuje zawartość wybranego pliku. Lewa strona (oznaczona literą A) to numery offsetów. Cóż to jest offset? To pozycja danego bajtu w pliku. Pierwszy bajt ma offset 00h, drugi - 01h, trzeci - 02h i tak dalej.

Szybki rzut okiem na lewą część ekranu... i wiemy, w której części pliku jesteśmy. Oczywiście, gdy wybierzemy kursorem żądany bajt, dostaniemy również konkretny offset, najczęściej na dole ekranu.

Środkowa część ekranu (literka B) to wybrany fragment pliku przedstawiony w postaci liczb heksadecymalnych. Tutaj dokonujemy zmian, wybierając kursorem odpowiednie bajty i wpisując nowe wartości. Niektóre edytory zmieniają kolor zmodyfikowanych bajtów, co ułatwia orientowanie się w już przeprowadzonych zmianach.

Prawa część ekranu (oznaczona literą C) to ta sama część pliku, co w sekcji B, lecz w postaci znaków ASCII. Tu zagląda się raczej rzadko, głównie po to, by zmieniać teksty. Przejścia między „sekcją" heksadecymalną a tekstową dokonywane są zazwyczaj klawiszem Tab.

Każdy edytor jest wyposażony w wiele przydatnych narzędzi, np. kalkulator - do obliczeń i przeliczania liczb między różnymi systemami (tu przoduje ten z DOS Navigatora), system wyszukiwania podanych wartości lub ciągów liczb, funkcja kopiowania/wklejania.

Skoro wiemy już, gdzie zmieniać, pozostaje pytanie: co i jak?

Najpierw musimy się dowiedzieć, który plik jest naszym savegame'em, gdyż ten właśnie będziemy modyfikować. To zadanie dość proste - szukany zbiór ma zazwyczaj w nazwie (bądź rozszerzeniu) litery SAVE, SG, STATE lub podobne. Często też savegame'y są umieszczane w podkatalogu o wiele mówiącej nazwie (np. SAVEGAME). Plików szukamy oczywiście w katalogu z grą. Jeżeli nie uda się znaleźć, trzeba sprawdzić, który plik ma najnowszą datę - najczęściej ten właśnie będzie szukanym savegame'em.

Gdy znaleźliśmy kilka save'ów, trzeba wybrać ten właściwy. Jeżeli przy nagrywaniu gra prosiła o jakiś opis, powinno to być łatwe - albo nasz komentarz jest po prostu nazwą pliku, albo znajduje się gdzieś w jego wnętrzu (najczęściej na początku).

Pozostaje teraz edycja zawartości savegame'a. Najpierw musimy zdecydować, co chcemy w grze zmienić - np. liczbę punktów, kasę, energię - i zapamiętujemy tę wartość. Musimy ją przeliczyć na system szesnastkowy, za pomocą choćby obecnego w Windows 95 kalkulatora.

Teraz bierzemy savegame i po prostu szukamy naszej wartości, korzystając ze wspomnianej już, obecnej praktycznie w każdym edytorze, opcji wyszukiwania. Oczywiście pamiętamy o wszystkich niuansach przedstawionych w poprzednich odcinkach, głównie o tym, że liczby zapisane na więcej niż jednym bajcie trzeba odpowiednio „obrócić". Gdy znajdziemy offset, wpisujemy tam nową, wybraną wartość.

Podana procedura często zawodzi, m.in. wtedy, gdy nasza liczba pojawia się w savegame'ie kilkakrotnie. Która jest tą szukaną? Trudno zdecydować, a sprawdzanie każdego wystąpienia jest czasochłonne.

Można spróbować metody porównywania. Wchodzimy do gry i w jakiś sposób zmieniamy szukaną wartość (gdy są to pieniądze, kupujemy coś; gdy energia, dajemy się postrzelić itp.), a potem tworzymy drugi savegame. Następnie porównujemy oba specjalnym programem (w DDTpacku są aż cztery) i sprawdzamy, które bajty zmieniły się tak samo jak nasza liczba. Zazwyczaj dostajemy jeden offset, z którym robimy, co chcemy.

Oczywiście, te schematy są bardzo uproszczone. Czasami tak proste rozwiązania nie są skuteczne, np. ze względu na zaszyfrowanie bądź zmieniającą się długość save'a. Ale o tym później. Na razie spróbujcie poznać któryś edytor i zbadać jego funkcje, np. biorąc z DDT jakąś gotową poprawkę do gry, którą macie, i oglądając konkretne offsety. To przyda się za miesiąc, kiedy spróbujemy przerobić pierwszą grę!

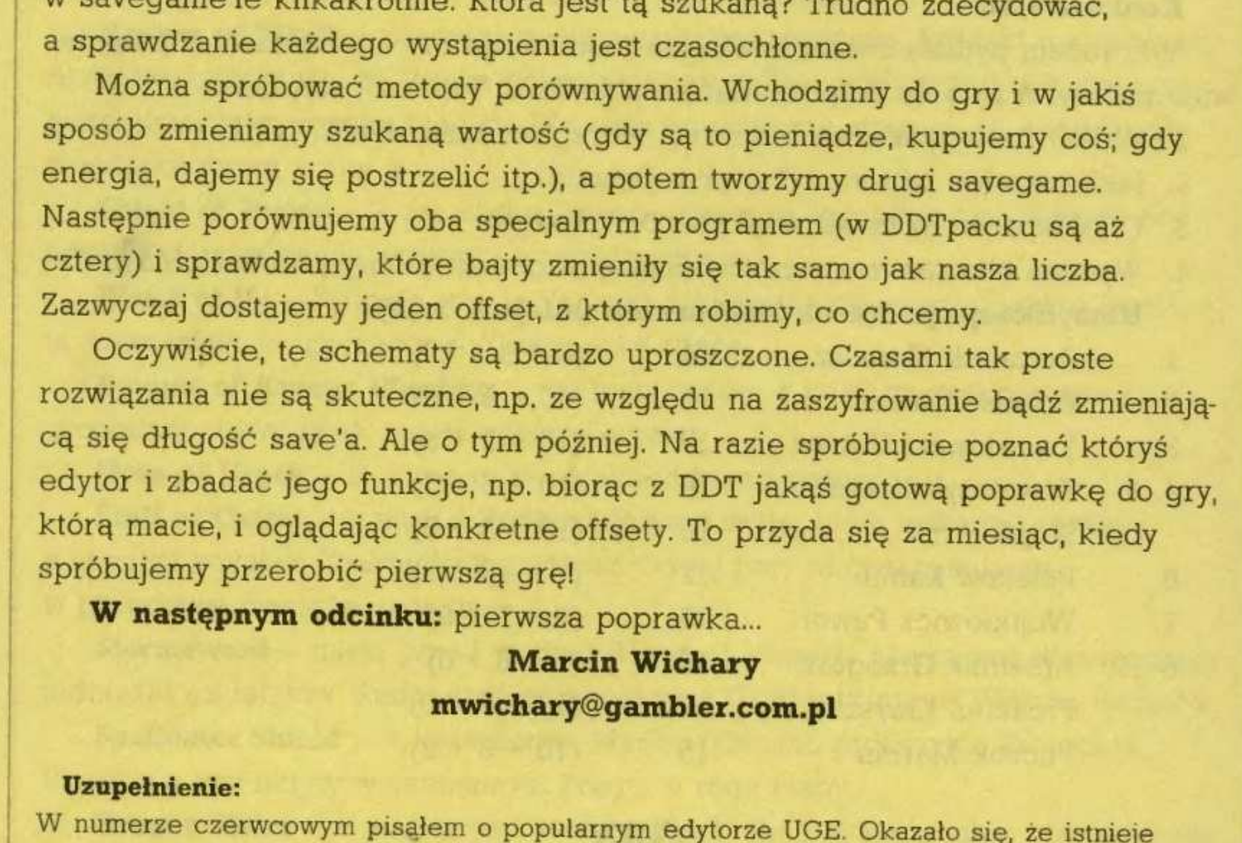
W następnym odcinku: pierwsza poprawka...

Marcin Wichary
mwichary@gambler.com.pl

Uzupełnienie:

W numerze czerwcowym pisałem o popularnym edytorze UGE. Okazało się, że istnieje oficjalna strona dedykowana temu programowi wraz z kilkudziesięcioma modułami. Jej adres:

http://pw1.netcom.com/~jhartman/index.html



EKG ELITARNY KLUB GENERAŁÓW

Motto:
Srogi jest zawsze gniew królów
Seneka

We wrześniowym wydaniu EKG znajdziecie kilka opinii o grze StarCraft. Jak zwykle zdania są podzielone, choć można wysnuć ogólny wniosek - zauważając wady gry, doceniacie jednocześnie jej grywalność. To tak jak ja. Poza tym dziękuję za aktywność naszemu stałemu czytelnikowi, Krzysztofowi Pietroniowi (jego dwa listy publikuję w tym numerze).

KONKURSY

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

Uwaga: w numerze 7/98 zapomniałem umieścić kupon konkursowy, więc akceptowałem wszystkie rozwiązania nadesłane na kartkach. Przypominam, abyście NIE przysyłali odpowiedzi pocztą elektroniczną. Poza tym proszę Was o listy na temat: czy pytania w konkursach są za trudne? Sądząc po liczbie poprawnych odpowiedzi w konkursie 6/98 - chyba tak.

Rozwiązanie konkursu z numeru 7/98:

1. Dwie jednostki z jednej larwy. Tak wykluwają się Scourge (Zmory) i Zerglingi.
2. Po jednej z dwóch stron gracz może opowiedzieć się w grach C&C: Red Alert i Counteraction. Bardzo często podawaliście tytuł Panzer General, ale przypominam, że tam można było grać tylko po stronie Niemców.
3. W HoM&M można stoczyć cztery różne kampanie (dla każdego bohatera, czyli czarodziejki, rycerza, warlocka i barbarzyńcy po jednej), a w HoM&M II tylko dwie (po stronie Archibalda i po stronie Rolanda).
4. Dodatek do StarCrafta będzie nosić tytuł Brood Wars.

Nagrodę (Warhammer: Dark Omen) za rozwiązanie konkursu 6/98 otrzymuje **Tomasz Świderski**.

Konkurs 9/98

Tym razem pytania znowu łatwiejsze (choć może nie tak bardzo), zbierajcie więc punkty. A pytania dotyczą właśnie zbierania. Tyle że... surowców.

1. W WC 2 doszedł nowy surowiec, którego nie ma w WC. Jaki?
2. Jaki surowiec „zbieramy" w grze Polanie?
3. O jakie złoża toczy się walka w Dark Reign?
4. Wymień chociaż trzy surowce (nazwy angielskie) dostępne w HoM&M II.

Klasyfikacja po trzech konkursach (miejsca 1-10):

1.	Świderski Tomasz	24	(8 + 6 + 10)
2.	Kołoda Tomasz	20	(10 + 4 + 6)
3.	Twardowski Hubert	19	(10 + 3 + 6)
4.-5.	Kowalczyk Robert	18	(10 + 5 + 3)
	Siupik Artur	18	(10 + 3 + 5)
6.	Polakow Kamil	17	(7 + 10 + 0)
7.	Wojtkiewicz Paweł	16	(9 + 7 + 0)
8-10.	Arseniuk Grzegorz	15	(7 + 8 + 0)
	Proskień Krzysztof	15	(10 + 5 + 0)
	Puczok Marcin	15	(10 + 3 + 2)

GRY

Panzer General - obrona

Z postawionych przez Wojtka zarzutów (Gambler 6/98) wynika, że na gry patrzy przez pryzmat Close Combat 2. Ale nie wszystkie gry opowiadają o polu bitwy w skali 1 km na 1 km. W Panzer General II grałem jedynie przypadkowo, nie starczyło mi czasu, ale dość dobrze znam jego poprzedników. I zapewniam, że żadna z tych gier nie dotyczy bezpośredniego pola walki. Są to gry o skali strategicznej. Teraz replika.

a. Jak sobie wyobrażasz postawienie zasłony dymnej w scenariuszu North Africa czy Middle East, gdzie jeden etap trwa 6 dni? Czy nie sądzisz, że potrzeba by było sporo dymu na pokrycie pola o powierzchni ok. 400 km^2 przez tydzień? Nie wiem, czy istnieje dziś na świecie armia, która mogłaby podołać temu zadaniu.
b. Jak Ci się wydaje, czym jest ostrzał prowadzony przez Twoje działa na przykład przed szturmem na miasto? To przecież typowa nawała ogniowa. Podobnie atak jednostki z nagłówkiem Artillery Defence oznacza prowadzenie ognia zaporowego.
c. Moździerze?! Może autorzy powinni jeszcze uwzględnić jednostki pistoletów, bagnetów, granatów (najlepiej kilkunastu wzorów)? Podobnie z miotaczami ognia. Całkiem fajne jest hasło „tak potrzebne", ale oddziały miotaczy ognia zawsze w każdej armii (dotyczy to głównie Niemców) miały znaczenie marginesowe i to raczej psychologiczne.
d. W Panzera gram sobie od lat trzech (nie znudził mi się jeszcze), ale nie wpadłem na pomysł typu: 10 Tygrysów na 10 JS2 (z Twojego przykładu) albo - żeby było jeszcze śmieszniej - w scenariuszu Norwegia 10 (sic!) lotniskowców na 10 pancerników typu Bismarck.
e. Jak podają sami autorzy, jednostka oznaczająca np. kawalerię polską to nie sami ułani, ale także służby, artyleria, w tym broń przeciwpancerna. Wynika z tego, że jednostki artylerii polowej i przeciwpancernej są szczególnie duże (może to być choćby brygada artylerii jako rezerwa armii).
f. Piszesz o braku czynnika psychicznego. Czy nie jest nim poddawanie się jednostek lub wycofywanie się w obliczu strat pod naporem przeciwnika?
g. A teraz o scenariuszach. Ze względu na wyjątkową głupotę komputera (gram na +3+3 gAI) każdy scenariusz można przejść bez podrasowywania jednostek i pomagania szczęściu - komplikacja scenariuszy jest więc sposobem na dodatkowe utrudnienie gry. Poza tym nie znam scenariusza (w starym Panzer General - w nowym grałem tylko Hiszpanię, Polskę i Anzio), w którym celem jest wybicie wszystkich oddziałów wroga. Tu chodzi o zajęcie punktów terenowych. Mam kumpla, który w Finlandii na najtrudniejszym AI osiągnął Majora po 20 próbach. A to, że komuś się nie udaje, to niekoniecznie wina programu, ale np. brak zdolności gracza.

Rafał Zachorowski

StarCraft

I. Jakieś dwa tygodnie temu zobaczyłem u kolegi słynnego StarCrafta. Szczerze mówiąc, nie śledziłem zbyt uważnie zapowiedzi tej gry, byłem zresztą święcie przekonany, że będzie to tylko przeniesiony w kosmos Warcraft.

Największym zaskoczeniem było dla mnie, że... nie pomyliłem się tak wiele. Jednak dopiero po bliższym kontakcie z grą (natychmiast wyrwałem ją koledze) uświadomiłem sobie, jak wiele i zarazem jak mało się pomyliłem. Ale do rzeczy.

Grafice gry nie można nic zarzucić, z wyjątkiem jednego - czasami obraz staje się trochę nieczytelny. Jest to oczywiście spowodowane rzutem izometrycznym. Także animacja nie zostawia wiele do życzenia, podobają mi się szczególnie jednostki i budynki Zergów.

A muzyka - brak mi słów, absolutna REWELACJA. Odmienne utwory dla każdej rasy wprowadzają nastrój, a jednocześnie nie narzucają się. Efekty dźwiękowe dotrzymują kroku muzyce. Trochę śmieszyły mnie odzywki Terran. Mówią jak typowi wieśniacy z gierki (skądinąd sympatycznej) Redneck Rampage. Ale czego można się spodziewać po banitach traktujących przestrzeń kosmiczną jak nowy Dziki Zachód? Także sykliwo-bulgotliwe dźwięki wydawane przez Zergów i basowe Protossów są wykonane lepiej niż dobrze.

Najmocniejszą stroną gry, obok oprawy, jest fabuła. Co ciekawe, historia wojny nie jest po prostu jednym epizodem opowiedzianym z punktu widzenia każdej z trzech ras, ale dalszy ciąg wypływa z kolejnych kampanii. Pamiętam, jakim zaskoczeniem było dla mnie, kiedy z Chrysalisa wykluła się... [kto nie wie co, niech zagra i przeżyje to sam - Zgred.]. Na pewno nie wywarłoby to na mnie wielkiego wrażenia, gdybym wcześniej nie ukończył kampanii Terran. Uważam, że pod względem fabularnym StarCraft bije na głowę nawet grę Red Alert. Wstawkom animowanym nie można nic zarzucić - grafika przygotowana solidnie i z polotem - bardzo pomagają w budowaniu klimatu.

Sam sposób gry to już jednak standard. Wydaje mi się, że aby odnieść sukces na rynku RTS-ów, nie należy nawet być specjalnie nowatorskim. I StarCraft nowatorski nie jest. Zgadzam się, że gra powiela jedynie stare wzorce. Dochodzę do bardzo smutnego wniosku, że aby zrobić dobry RTS, wystarczy skorzystać ze sprawdzonych pomysłów innych, dołożyć wzorcową niemal oprawę i fabułę, no i nie popełniać głupich, irytujących błędów wynikających z niedostatecznego przetestowania gry i przedwczesnego wprowadzenia jej na rynek.

Co do realizmu i, szerzej, strony merytorycznej programu, to naprawdę szkoda gadać. Firma Team 17 miała kiedyś takie hasło reklamowe: „100% playability, 0% bullshit". Blizzard mógłby to sparafrazować na: „100% playability, 0% realism". Sama strategia nie zmieniła się prawie wcale. Wciąż funkcjonuje Pierwsza Zasada RTS, tzn.: „w liczbie powyżej 100 każda jednostka jest dobra". Stara taktyka „huzia-na-Józia" wciąż sprawdza się znakomicie. Niestety, nie miałem jeszcze okazji spróbować swoich sił na Battle.net, ale podejrzewam, że gra wiele zyskuje. Grając w trybie single player, ciągle miałem wrażenie, że StarCraft nie został zaprojektowany z myślą o nim. Cóż, signum temporis.

Krzysztof Pietroń

II. Dziwię się, że określiłeś AI StarCrafta jako „relatywnie wysoką". Mam tę grę od jakichś dwóch tygodni i chociaż już dawno tak dobrze nie ulokowałem takiej kupy pieniędzy (150 zł dla studenta to baaaardzo dużo), to AI mocno mnie rozczarowała. Owszem, komputer stara się wyszukiwać słabe punkty w obronie bazy, ale do ataku rzuca zwykle niewielkie siły. Na razie widziałem tylko 2 zmasowane ataki (jestem w 2 misji Protossów) - w jednej z misji ludzi (tam, gdzie trzeba było czekać 30 minut na dropshipy) i w dziewiątej Zergów (zdobycie kryształów). Potężne ataki zdarzały się jeszcze w ostatniej misji Terran, ale mam wrażenie, że wynikały z ogromnej przewagi w szybkości wydobycia.

Komputer kiepsko dobiera siły - zwykle wysyła tylko jednostki powietrzne albo tylko naziemne. Przypuszczam, że mam pewne zboczenie (Dark Colony), więc jeszcze dłuuuugo nic mnie nie zaskoczy, jeśli chodzi o AI. StarCraft ma jednak

kapitalną ścieżkę fabularną, odlotowe filmy (po prostu wymiękłem, kiedy zobaczyłem filmik w stacji kosmicznej - czysty Alien), a przede wszystkim - ogromnie zróżnicowana jest gra poszczególnymi rasami. Ludzie są w sumie ciency jak barszczyk, ale mają Siege Tank i Battle Cruiser. Zergowie są jeszcze gorsi, ale nadrabiają masą, a ostatnie misje przechodziłem wyłącznie Guardianami (z ochroną Mutalisków). Protossi wydają mi się najpaskudniejsi (przynajmniej, kiedy się z nimi walczy).

Maciej Norberciak

Widzę, że w stosunku do Dark Colony mamy podobne odczucia. Też bardzo mi się podobała i grałem w nią sporo. W StarCrafcie AI rzeczywiście popełnia błędy, na jakie nie pozwoliłby sobie człowiek. Komputer atakuje schematycznie i ustalonymi szlakami. Jednak wydaje się, że scenariusze kampanii mają sztucznie zaniżoną AI. Kiedy wybierzesz pojedyncze misje, zobaczysz, że komputer jest bardzo niebezpiecznym przeciwnikiem, a zmasowane ataki nie są niczym dziwnym.

III. Uważam, że daliście StarCraftowi za wysoką notę (podobnie inne pisma). Dziwi mnie również fakt, że tyle osób testowało grę w trybie multiplayer i nikt nie wykrył największego błędu. Ja po pierwszym kontakcie wykryłem, że komputer OSZUKUJE!!! Chodzi mi o granie w trybie multiplayer z komputerem. Graliśmy ze znajomym przez kilka godzin, we dwóch atakując komputer. Mieliśmy dobrze rozbudowane bazy, a mimo to komputer załatwił nas obu!!! Potem przyjrzałem się bliżej bazie przeciwnika (Terranie) i zniszczyłem mu SCV, a po chwili z bazy wyszedł nowy po 1-2 sekundach budowania!!! Najpierw w bazie zaczęło migać światło (początek budowania), a po chwili wyszła jednostka. Ja taką szybkość budowania uzyskiwałem z kodami!!! Nie wspominając już o tym, że jest kilkakrotnie większa niż w normalnej grze. Komputer po prostu buduje szybciej od gracza (i to znacznie). Nie wiem, jak taki bug mógł przejść niezauważony, skoro gra była testowana przez 1000 osób. Chociaż, jeśli grali tylko ludzie...

gosc13@polbox.com

Testowane były tylko rozgrywki między ludźmi, więc nie można było sprawdzić, czy komputer kantuje. Przyznam, że odniosłem podobne wrażenie co Ty, kiedy na początku pewnego scenariusza postanowiłem zobaczyć, co robi przeciwnik i wysłałem do niego kilku Zealotów. Sam miałem jakieś nędzne zaczątki bazy, a komputer już zbudował sobie rafinerię, Machine Shop, bunkry i koszary. Na dodatek miał kilkunastu Marines oraz Hellbatów.

IV. Po pierwsze - jestem zdziwiony stosunkowo niską oceną StarCrafta. Jak znam życie, to odpiszesz, że 89% to bardzo wysoko, ale... Po drugie - ZERG rules. Nawet mało doświadczony gracz zauważy różnicę między tą rasą a pozostałymi. Protossi teoretycznie mają potężne jednostki, tyle że w wirze walki nikt nie ma czasu sterować jednym templariuszem, aby użyć Psionic Storm, czy cały czas kierować produkcją skarabeuszy w Reaverze. Natomiast Terranie są po prostu za słabi w starciu np. z Mutaliskami i Guardianami. Praktycznie każdą misję da się wygrać, używając tylko jednostek latających. To trochę dziwne, ale najczęściej nic się nie oprze 2 szwadronom „dopakowanych" Guardianów ochranianych przez jeden oddział Mutalisków. Jednostek naziemnych używałem praktycznie tylko do obrony bazy. Nie korzystałem z Ultralisków - choć wyglądają efektownie, w praktyce są zbyt drogie i stosunkowo mało użyteczne. Podobnie jest z „fruwaczami" Protossów. Ich produkcja jest o wiele bardziej kosztowna i czasami warto się zastanowić nad celowością takiego ruchu.

OverStone - Ten Który Wreszcie Nakarmił PLUGAWCA

Tak, 89% to bardzo wysoko (znasz jednak życie). Terranie nie są wcale tacy słabi, chociaż Guardian rzeczywiście jest potężną bronią (ten jego zasięg!). Jednak trudno sobie wyobrazić, by coś mogło powstrzymać dwa szwadrony ziemskich Krążowników. A jeśli nie wyślesz Overlordów z Guardianami, to szybko zostanie Ci po nich kupa złomu, kiedy natkną się na eskadrę niewidzialnych Wraithów.

Warhammer: Dark Omen

Warto było czekać te 1,5 roku. Pod względem technicznym grze nic nie można zarzucić. Zarówno grafika, jak i oprawa dźwiękowa są na bardzo wysokim poziomie. Grafika prawie tak doskonała jak w Myth, a przy tym animacja znacznie lepsza. Chyba jedyną wadą oprawy wizualnej są bardzo słabo wykonane wybuchy. Za to muzyka i efekty dźwiękowe są znakomite. Dzięki nim gra zyskuje cudowny klimat bitwy. Mnie wprowadzają w jakiś bitewny amok. Krew zaczyna mi szybciej krążyć, a ręka na myszce rwie się do grania. Polecam, oprócz melodii z gry, utwór Holsta z The Planet Suite op. 32 - „Mars the bringer of war". Pamiętam, że kiedyś służył za podkład do Megalomanii. Do Warhammera również pasuje.

A czy Dark Omen jest dobrą strategią? Uważam, że tak. Fabułę ma troszkę podobną do Myth. Znowu wojujemy z armią undeadów i znowu tylko my możemy ocalić świat przed zagładą. Na szczęście historia opowiedziana jest w sposób inny niż w grze, hmm, mitycznej. Nie ma w Warhammerze atmosfery beznadziejności (za którą nie przepadam), jest po prostu walka, regularne bitwy z groźnym przeciwnikiem. Dark Omen wydał mi się prostszy niż Shadow of the Horned Rat, ale jednocześnie znacznie bliższy grom zręcznościowym.

Pamiętam narzekania recenzentów na stary interfejs. Można go było usprawnić, ale całkowicie zmieniać? Nie, zmiany poszły za daleko. Stary interfejs, choć niezbyt komfortowy, pozwalał na doskonałe kontrolowanie całego pola bitwy. Nowy sprawdza się świetnie przy rozgrywaniu małych i szybkich bitew, ale kiedy trzeba kontrolować akcję w kilku miejscach jednocześnie, zaczynają się problemy. Przydałaby się w rogu ekranu mała mapka, można by wtedy obserwować rozwój sytuacji na całym polu bitwy oraz sprawniej wydawać rozkazy. Na razie musi wystarczyć całoekranowa mapa włączana klawiszem Tab. Warto jej używać, aby mieć obraz bitwy, a także... wytrzeć pot ze spoconego czoła :).

Dark Omen jest krótszy niż SotHR. Szkoda że autorzy nie pokusili się o rozgałęzienie akcji. Czasami pojawia się, oczywiście, możliwość wyboru drogi, ale ma to raczej znaczenie symboliczne - po prostu rozgrywa się o jedną bitwę więcej, co daje profit w postaci magicznego przedmiotu lub dodatkowej jednostki. [...] W bitwie mogą wziąć udział wszystkie obecne w armii oddziały (z ograniczeniem do 10), niezależnie od wielkości kasy. Możliwość ta, wraz z opcją zakupienia dodatkowego opancerzenia, znacznie ułatwia grę. Same bitwy są bardziej urozmaicone niż w części pierwszej, ale daleko im jeszcze do tych z Myth.

Nowością jest tryb multiplayer. Trzy armie, mnóstwo magicznych przedmiotów i różnorodne pola bitwy. Czegóż chcieć więcej? Chyba tylko lepszych łączy telefonicznych. Podsumowując: DO trochę rozczarowuje w trybie single player, ale w grze wieloosobowej odzyskuje stracony grunt z nawiązką.

Na koniec spis magicznych przedmiotów, na jakie trafiłem podczas gry single player.

Potion of Strength (może być użyty przez wroga, zanim go zdobędziesz):

1. Regiment Orc Boyz w drugiej bitwie.
2. Arrer Boyz mają jeden w misji Siege of the Towers.

3 i 4. Skeleton Horsemen i Skeleton Warriors mają po jednym w bitwie przeciwko Hand of Nagash.

5. Jeden z regimentów orków w misji w wiosce, gdzie dołączają do Ciebie Realm Knights.
6. W misji z regimentem Black Grail (dom przy drodze).

Dodatkowo dostajesz jeden Potion po odbiciu Helmgart (musisz wcześniej obronić Bogenhafen).

Book of Ashur - w misji, w której bronisz Bogenhafen przed atakiem undeadów. Księga jest w bibliotece (poznasz po szyldzie). Wystarczy przywalić w budynek kilkoma fireballami.

Enchanted Shield dostajesz od Azguza Bloodfista po misji w Axbite Pass.

Banner of Defiance - ma go jednostka Wightów w bitwie z dużą liczbą okopów i regimentem mumii. Ten artefakt jest niezbędny dla kawalerii!

Banner of Wrath - pierwsza misja z czołgiem parowym. Artefakt ma regiment Arrer Boyz, który stoi za Twoim polem startowym. Znakomity przedmiot, niezastąpiony przeciwko wrogim magom. Ja dałem go swojemu magowi, co zmieniło go w jednoosobową armię :).

Shield of Ptolos - Siege of the Towers, pierwsza jednostka Orc Boyz. Dobry artefakt do zwalczania artylerii i łuczników wroga.

Wand of Jet - Sylvania (ma ją Vampir). Niezbędna dla maga. Hellfire Sword - ta sama misja, co poprzednio. Zbombarduj wieżę.

Banner of Arcane Warding - regiment orków w misji po zaakceptowaniu propozycji ogrów (atak na obozowisko orków).

Horn of Urgok - ta sama misja. Atakuj czarami statuę.

Staff of Osiris - w misji z Trollami. Rozwal skałę, którą wskazuje ułożona z kamieni strzałka. Znakomity przedmiot. Od tej pory mag zamienia się w prawdziwą maszynę zagłady.

Stormsword - misja przed walką z Hand of Nagash. Miecz jest w posiadaniu jednostki szkieletów. Radzę dać go konnicy, a Grudgebringera Wilkom Ragnara.

Spelleater Shield - w lesie Loren. Musisz odrzucić propozycję Treemana. Przedmiot jest ukryty w kamiennym kręgu, w rogu mapy.

Dragon Helm - w misji przed walką z Black Grail. Zniszcz młyn, obok którego usytuowały się dwie katapulty.

Krzysztof Pietroń (chr@kki.net.pl; UIN: 11690370)

Po wakacyjnym rozleniwieniu proponuję zdwoić wysiłki, by EKG rósł w siłę, a generalissimus Bócevau żył dostatniej. Czyli: mapy, scenariusze i listy.

generalissimus Bócevau, w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów

KUPON (nakleić na kartkę pocztową!)
KONKURS EKG 9/98:

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

Imię i nazwisko .....

Adres .....

.....

GILDIA RPG

Cieszę się, że tym razem tematyka Diablo i Hellfire nie opanowała całkowicie Gildii. Na polskim rynku jest już przecież M&M VI. Domagam się więc listów na ten temat i pozwalam używać w nich określeń takich, jak: nieprawdopodobna, rewelacyjna, zdumiewająca, fantastyczna :).

LISTY

I. Kolejna porcja mojego marudzenia (przywykliście już?):

1. Ze zdumieniem przeczytałem, że gra **Might and Magic VI** rozgrywa się w świecie Heroes of Might and Magic. Dotychczas wydawało mi się, że to Heroes of Might and Magic rozgrywają się w świecie rolplejów Might and Magic. W końcu nim ukazała się pierwsza część HoM&M, mogliśmy grać w pięć części Might and Magic.
2. Pierwszy raz chyba kopnął mnie ten zaszczyt, że mój list został (fragmentarycznie) opublikowany. Inne były pewnie zbyt krytyczne, a ten został zacytowany przez Jego Magnificencję Erectusa tylko dlatego, żeby mógł nań błyskotliwie odpowiedzieć. Pozwolę sobie jednak być upierdliwym i nie zgodzić się z większością kontrargumentów.

a. Metaliczny dźwięk Crypt Demona uderzonego czârem stanowi niedopatrzenie autorów gry, którym nie chciało się implementować innego odgłosu.

b. Zaklęcia Fire Wall i Lightning Wall nie są bezużyteczne, jeśli umie się z nich korzystać. Ich zaleta w porównaniu z Guardianem (też zresztą niezłym) polega na tym, że Guardiana można rzucić tylko na to pole, które bohater WIDZI, co często powoduje, że ląduje nie tam, gdzie byśmy chcieli. Poza tym Walls działają dłużej niż Guardian (chyba że Guardian ma dużą przewagę poziomu). Nie wspominam już o tym, że Guardian jest bezużyteczny w przypadku potworów odpornych na ogień, a wtedy przydaje się Lightning Wall.

c. Jak rzucić Berserka na potwora odpornego na wszystkie czary? Owszem, skuteczność Apokalipsy jest bardzo ograniczona, zwłaszcza że, aby podnieść jej poziom, trzeba kończyć Kryptę wielokrotnie. Przyznaję: na poziomie Hell nie grałem długo. Pojawił się Quake II i znudziło mi się.

Janusz M.

Ad 1. Seria HoM&M nawiązywała do świata znanego z RPG Might&Magic, ale miała również własną historię oraz własną geografię. M&M VI odwołuje się bardzo wyraźnie do serii strategicznej. Nawet autorzy piszą, że akcja toczy się po zakończeniu Wojny Sukcesyjnej między Rolandem i Archibaldem. Kampania Rolanda w HoM&M 2 kończy się zamianą Archibalda w posąg i ustawieniem go w zamkowej bibliotece. W M&M VI możemy tę bibliotekę i posąg zobaczyć. Poza tym spotkamy postacie znane z HoM&M 2 (a właściwie nie spotkamy, bo już nie żyją, ale usłyszymy o nich): złego maga Corlagona i prawego rycerza sir Kilburna. Natomiast akcja M&M VI toczy się w krainie Enroth wymyślonej na użytek HoM&M 2.

Ad 2a. Nie będę się spierał, czy autorzy gry popełnili błąd, czy nie przy robieniu dźwięków. Skoro coś brzęczy metalicznie, to jest z metalu i tyle.

Ad 2b. W LW i FW potwory niekoniecznie muszą chcieć wejść (albo zaraz wyjdą z ich zasięgu), natomiast Guardian sam strzela do wrogów (i to zawsze celnie). Skoro piszesz, że Guardian nie pojawia się tam, gdzie gracz chce (z czym zresztą się nie zgadzam), to co powiesz o Walls, które potrafią stanąć skosem albo bokiem?

Ad 2c. Apokalipsa od pewnego momentu nie staje się już silniejsza (nie pamiętam, czy od 5., czy 3. poziomu), a nie ma przeciwników odpornych na Berserka, pewnie dlatego zamordowani przez berserkera przeciwnicy nie dostarczają bohaterowi punktów doświadczenia.

II. Na wstępie chciałbym powiedzieć, że pomysł z dwoma kompaktami (i to jeszcze w cenie jednego) jest SUPER!!! Co do pełnych wersji gier, to może jakieś RPG? Sam gram już prawie 6 lat, mam wszystkie numery Gamblera i pewne „doświadczenie". Dobrze pamiętam czasy starszych gier, w które grywałem przez wiele bezsennych nocy. Wiele z tych gier jest nieosiągalnych na PC (dla zwykłych śmiertelników), tak więc przedstawiam listę swoich propozycji:

1. Dungeon Master (i Chaos Strikes Back);
2. Cykl Krynnu: Champions of Krynn, Death Knights of Krynn, Dark Queen of Krynn;
3. Cykl Forgotten Realms (Pool of Radiance, Secret of the Silver Blades, Curse of the Azure Bonds, Pool of Darknes);
4. Savage Frontier (Gateway to Savage Frontier, Treasures of Savage Frontier);
5. Shadowcaster;
6. Cykl Wizardy (siedem części, a ja widziałem tylko dwie ostatnie);
7. Lands of Lore;
8. Dark Sun (dwie części);
9. Magic Candle (I i II);
10. Cykl Might & Magic;
11. Cykl Ishar.

Wiem, że większość tych gier to już starocie, ale są naprawdę wyśmienite (przede wszystkim FABUŁA!).

Kristof (ICQ UIN: 10864128)

Większość wymienionych przez Ciebie gier rzeczywiście mogłaby trafić na nasz krążek. Jednak problemy są następujące: fakt, że gra jest stara, nie oznacza, że producent po pierwsze zechce ją sprzedać, a po drugie nie wyznaczy zaporowej (przynajmniej jak na polskie warunki) ceny. Z niektórymi starymi grami firmy dalej wiążą pewne nadzieje. Na przykład cały cykl Might & Magic (części od I do VI) kupiłem w specjalnej Limited Edition, trudno więc przypuszczać, aby wydawca zechciał sprzedawać te gry na krążki do pism. Dobrze, że ViZ (nasz CD-ROM Manager) jest miłośnikiem RPG!

III. Fani komputerowych RPG, zwłaszcza ci, którzy grają także w prawdziwe gry fabularne, są zwolennikami walki na tury. Wszyscy mówią, że to bardziej przypomina gry fabularne. Na przykład Diablo został uznany za zręcznościówkę z elementami RPG (ja też uważam, że to nie RPG, ale tylko dlatego, że bohater nie sypia, nie je, nie pije, nie ulega pokusom). Należy się zastanowić, po co stworzono gry fabularne. Odpowiedź: aby dać jak najlepszą symulację życia człowieka (elfa, krasnoluda itp.). Jednak tu pojawił się problem: jak ma wyglądać walka? Przecież jeśli będzie w czasie rzeczywistym, to powstanie absolutny chaos (jak w grze Amber). Nie było wyjścia, walka musiała się odbywać w turach.

Po jakimś czasie, wraz z rozwojem rozrywki komputerowej, zaczęły powstawać RPG na komputerze. W nich walka również odbywała się z podziałem na tury. Nie wykorzystano możliwości komputerów do przeliczania wszystkich ruchów przeciwników jednocześnie, twórcy chcieli zaimponować prawdziwym graczom w niekomputerowe RPG. Sądzę, że walka powinna wyglądać następująco: wszyscy robią ruchy jednocześnie, im bohater ma wyższą cechę inicjatywy, tym bardziej zwolnione jest tempo, w jakim widzi walkę.

H. W. Akeley (akeley@kki.net.pl)

W komputerowych RPG bardzo często odchodzono od walk turowych. Beholder, Ultima, Lands of Lore - to wszystko gry, w których należało rozprawić się z przeciwnikiem w czasie rzeczywistym. Jednak nie istnieje ostry podział: tury albo czas rzeczywisty. Na przykład w Wizardry, Suikodenie czy Albionie najpierw gracz planuje posunięcia całej drużyny, a potem dopiero ogląda walkę. Z kolei w FF VII każda postać ma swój czas wykonania ruchu. Walka niby toczy się w czasie rzeczywistym, ale gracz może w miarę spokojnie ją zaplanować. W M&M VI pozwolono korzystać z obu opcji zamiennie. Po wciśnięciu Enter mamy do czynienia ze zwykłą turówką, bez Enter gra jest zręcznościowa.

Ultima Online

W końcu zdecydowałem się napisać coś w obronie Ultimy Online. Grę mam od ponad miesiąca i uważam ją za najlepszą RPG, w jaką udało mi się do tej pory zagrać. Nie zgadzam się z obarczaniem UO winą za lagi. Są spowodowane przeciążeniami u providerów - na przykład TP SA. Mam konto w mniejszej firmie i lagi nie zdarzyły mi się jeszcze nigdy :).

Opinia M. Wolfa (przedstawiona w nr. 3/98 Gamblera) jest zbyt krytyczna. Jego zdaniem gra musi być prosta, taka, w której każdy wygra, niezależnie od umiejętności. RPG nie na tym polega. W UO możesz pobawić się w życie inne od tego znanego z naszej rzeczywistości. Nieprawdą jest także, że trudno się odnaleźć i trafić do wybranych miejsc. Prawie wszyscy są bardzo pomocni i udzielają potrzebnych informacji. Tylko od Ciebie zależy, czy włączysz się w społeczeństwo Britanii, zdobędziesz pieniądze, sławę i przyjaciół. Gra się wspaniale. Setki ludzi, z którymi można podyskutować, co jest znacznym urozmaiceniem, tysiące przygód.

Zdarzają się także przykre wypadki, np. można zostać ograbionym albo zabitym przez innego gracza. W UO istnieją legendy, historie, plotki; świat się rozwija. Można osiągnąć wszystko. Przyjaciele zakładają spółki, firmy, sklepy. Powstają gildie, które później zawierają sojusze lub toczą ze sobą wojny. Na dodatek każdy wygląda inaczej, ma inne cechy i zawody. Jedni są magami, inni wojownikami, a jeszcze inni wolą spokojny tryb życia i pracę, zdobywają sławę specjalistów w swoim zawodzie i dorabiają się fortuny u stałych klientów. Są też oczywiście mordercy, złodzieje lub zwykli kieszonkowcy. UO jest chyba jedną z najbardziej rozbudowanych gier na świecie. Owszem, są w niej błędy, ale dzięki wielu patchom staje się coraz bardziej dopracowana. Ja mam kilku bohaterów, dwóch pracowników i maga, mieszkam w Minoc na serverze Catskills. Nie należę do żadnego bractwa.

Największym problemem jest kupno gry w Polsce :(. Przez pewien czas była dostępna w firmie „Wirtualny Świat", ale potem pojawiły się kłopoty z dostawcą i zrezygnowano z niej. Ja kupiłem UO w wydawnictwie MAG. Polecam wszystkim rolplejowcom zakup UO i przyłączenie się do społeczeństwa Britanii. Pozdrowienia dla całego klanu Diablo Camelot: http://www.strefa.com/CAMELOT.

Michał Tatarynowicz (UIN: 7500087;obbi@friko2.onet.pl)

To tyle w tym miesiącu (nie zawsze jest niedziela).

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus, zbawca Enroth

KLUB SPORTOWY GAMBLER

Witajcie sportowcy-komputerowcy.

Do końca wakacji pozostało jeszcze kilka(dziesiąt) dni, ale już mogę ocenić, że był to, paradoksalnie, najpracowitszy okres w dziejach Klubu Sportowego Gambler.

Szczęśliwie (dla gospodarzy) zakończyła się najważniejsza impreza sportowa globu. Swój finał znalazła nasza największa dotychczas inicjatywa (patrz rozwiązanie konkursu „Złota Bramka", str. 34.). Jednocześnie światło dzienne ujrzała równie wielka (w swych założeniach) akcja skierowana do wszystkich fanów piłkarskiej „menedżerki" (patrz krążek Gamblera, Liga Managerów). Szkoda tylko że okres letniego wypoczynku jak zwykle negatywnie odbił się na liczbie nadsyłanej do Klubu korespondencji.

Sekcja piłki nożnej

Bonjour!

W lipcowym wydaniu KSG przedstawiłeś pretendentów do tytułu „Najlepszej Komputerowej Kopanej '98". Jak na razie w moje ręce wpadł tylko **World Cup '98.** Muszę przyznać, że zrobił na mnie naprawdę duże wrażenie. Jest to udoskonalona wersja gry FIFA '98. Naprawdę udoskonalona wersja. Kiedy dowiedziałem się, że EA Sports ma zamiar wydać następcę FIFY, owładnęły mną złe przeczucia.

Pamiętałem niezbyt fair postawę firmy Gremlin. Swego czasu ta firma wydała bardzo fajnego soccera o nazwie Actua Soccer, a pół roku później sprzedawała (prawie) identyczną grę pod tytułem Euro '96, jako oficjalną piłkę nożną Mistrzostw Europy '96. Całe szczęście, że EA Sports nie powieliła tego błędu. World Cup '98 i FIFA: Road to World Cup '98 to dwie różne gry. Podobne, lecz inne. Za takie postępowanie należą się EA Sports brawa. Kanadyjczycy po raz kolejny udowodnili, że to oni rządzą na rynku komputerowych gier sportowych.

Przejdźmy do konkretów. Pierwszą zaletą World Cup jest poziom trudności. Nie ma co ukrywać, gra jest trudna. Oczywiście, mam na myśli poziom World Class. Komputerowi obrońcy są niezwykle skuteczni, a to dodaje grze realizmu. Akcje, w których pomocnik mija trzech, czterech obrońców, tak dobrze znane z FIFA '98, tu należą do rzadkości. Gdy sterowałem drużyną Real Madryt w FIFA '98, byłem nie do zatrzymania (dla komputera, oczywiście). Zawodnicy drugiej linii: Redondo, Raul, Hierro, Seedorf przeprowadzali 50-metrowe rajdy zakończone golem lub dośrodkowaniem. Po drodze mijali kilku rywali, którzy do ułomków nie należeli. W World Cup samo minięcie rywala uznaję za sukces (gram od jakichś dwóch tygodni).

W najnowszym dziele EA Sports doceniono klawisze dryblingu (Ctrl i Alt), które w starej wersji leżały odłogiem. Muszę przyznać, że nie znam nikogo, kto używałby regularnie tych klawiszy. Kolejną innowacją, wynikającą głównie z faktu, że o wiele trudniej zdobyć bramkę, jest konieczność pilnowania swoich szyków obronnych. W tej grze jeden błąd może oznaczać porażkę. W poprzedniej wersji doskonalenie swojej gry w obronie było sztuką dla sztuki. Tu jest koniecznością, narzuconą przez wydarzenia na boisku.

World Cup '98 to najbardziej realistyczna gra piłkarska, jaką widziały moje oczy, a widziały już wiele [jeśli bardzo łakną realizmu, niech zobaczą World League Soccer '98 - Kristoff]. W żadnej grze piłkarskiej nie można było przeprowadzić tak realistycznej kontry. Jedno długie, wysokie podanie lub seria krótkich, superszybkich podań otwierających drogę do bramki. Gdy napastnik otrzyma podanie w okolicy dwudziestego metra, gwałtownie przyspiesza, wpada na pole karne, strzela w krótki róg, a potem radość, śpiewy, tańce, szampan, kobiety... Ups, zapędziłem się.

Przy kontrach warto zwrócić uwagę na jedną rzecz. Mianowicie, puszczając długie i wysokie podanie, warto pozwolić obrońcy je przejąć. Gdy to zrobi, w 95% przypadków obróci się - a wtedy wślizg, przejęcie piłki i jesteś dwa metry przed obrońcą, strzał w krótki róg, a potem radość, śpiewy, tańce, szampan, kobiety... (to już chyba przerabialiśmy). Opisana sytuacja jest chyba wpadką autorów - obniża realizm, a tego prawdziwi znawcy piłki bardzo nie lubią.

Podsumowując, dochodzę do wniosku, że World Cup '98 jest grą piłkarską wszech czasów. Wspaniała grafika i efekty dźwiękowe (Argentina! Argentina!) wysuwają ją na pierwsze miejsce; brakuje mi jedynie bogactwa opcji, z jakim mieliśmy do czynienia w dwóch ostatnich wersjach Sensible World of Soccer. Nastąpiło przekazanie pałeczki. Ogłaszam, że skończyła się era Sensible. World Cup '98 dostaje ode mnie ocenę 8/10, co jest najwyższą notą, jaką kiedykolwiek wystawiłem grze sportowej (patrz czerwcowy KSG).

Wracając do gry Sensible - w numerze czerwcowym został opublikowany mój list, w którym opisałem nadzieje wiązane z jej najnowszą wersją. Sensible Soccer '98 już się ukazała [patrz recenzja w sierpniowym numerze Gamblera, str. 26 - Kristoff]. Jeszcze nie grałem, ale widziałem screeny. Najbardziej zabolał mnie brak prawdziwych nazwisk piłkarzy - to świętokradztwo. Ciekawi mnie, czy autorzy pozostawili tryb menedżerski, który - choć ubogi - był bardzo popularny [niestety, nie - Kristoff]. Żywię również nadzieję, że pozostała ogromna liczba drużyn.

Firma Sensible Software nie wytrzymała konkurencji z takimi molochami, jak EA Sports i wspomniany wcześniej Gremlin. Z jednej strony to dobrze, gdyż gry są coraz piękniejsze i lepsze, ale z drugiej strony łezka kręci mi się w oku, gdy przypomnę sobie czasy, kiedy namiętnie pogrywałem z kumplem w Sensible. Firmę Sensible Software będę darzył sentymentem do końca swych dni. Była jedną z najlepszych firm wydających gry na Amigę.

W numerze lipcowym Gamblera przeczytałem informację, że zaczynacie wydawać pismo z dwoma kompaktami, a na drugim będzie pełna, komercyjna wersja gry. Mam więc małą prośbę. Czy nie mogłaby to być któraś z dwóch ostatnich, „klasycznych" wersji Sensible? Dla mnie byłaby to bomba. W Sensible grywałem u kumpla na Amidze, ale on przesiadł się na PC. Straciłem więc kontakt z tą grą. Grą wspaniałą. [Aby nie tracić z nią kontaktu, wystarczy kupić wersję SWOS 96/97 na PC, MarkSoft nadal ma ją w swojej ofercie, oraz instalować wszystkie dodatki publikowane w KSG CD - Kristoff.]

Au revoir

Sebastian Szachnowski

Sekcja bokserska

Witam!!!

Jestem fanem hokeja, piłki nożnej i (przede wszystkim) boksu. I właśnie tej ostatniej dyscyplinie poświęcam swój list.

Co dzieje się z grami dotyczącymi tego fascynującego sportu? Od kilku lat nie słyszałem o żadnych nowych grach. Mam obecnie trzy programy: 4D Sports Boxing 1 i 2 (rewelacja) oraz TV Sports Boxing (również rewelacja), ale są dość stare, dość proste i w erze multimediów nie prezentują się zbyt okazale.

Jakieś 6 lat temu słyszałem o grze Toughman Contest, a potem nic, dokładnie nic, żadnej gry godnej uwagi. No, był wprawdzie Total Knockout, ale sprzedawanie takich gier powinno być ścigane z urzędu (tak na marginesie: wprowadzenie na rynek gry FIFA '98 było przestępstwem popełnionym na graczach). Mam wobec tego kilka pytań.

1. Czy znacie jakiekolwiek inne gry „bokserskie"?

- Znam kilka, czytałem o nich, ale nie grałem w nie, więc trudno mi się kompetentnie wypowiadać. Podobno najlepszą grą bokserską na PC jest Title Fight (oficjalnie APBA Pro Boxing). Można ją zamówić przez Internet na stronie braci Trunzo (Electronic Boxing Monthly - www.boxmag.com.). Niestety, aby kupić grę, trzeba zostać prenumeratorem ich magazynu, co też kosztuje.

Interesujące informacje o starszych grach bokserskich można również znaleźć pod adresem: http://www.maddencentral.com/

2. Czy istnieje możliwość zdobycia jakiejkolwiek gry „bokserskiej"?

- Tak, trzeba poszukać w Internecie i mieć kartę kredytową (lub znajomego z kartą kredytową).

3. Czy możecie podać adresy legalnych dystrybutorów, którzy mają w swojej ofercie jakieś tytuły?

- Obecnie żaden dystrybutor nie ma tego rodzaju gier w swojej ofercie. Jeżeli zdecydujesz się na kupno konkretnego tytułu, możesz spróbować zamówić go przez sklep wysyłkowy. Niektóre z tych sklepów sprowadzają do Polski gry nie rozpowszechniane w naszym kraju.

4. Czy w najbliższej przyszłości pojawią się jakieś gry?

- W październiku powinna się pojawić druga część Title Fight Pro Boxing braci Trunzo. Natomiast późną jesienią tego roku trafi do naszych rąk Knockout Kings. Ten symulator boksu firmy EA Sports zapowiada się na prawdziwy hit.

5. Czy w ogóle boks ma szansę doczekać się jakiejś wartościowej adaptacji na komputery osobiste?

- Można powiedzieć, że już się doczekał. Kanadyjczycy z EA Sports zainwestowali w Knockout Kings grube miliony dolarów. W środowisku gry umieszczono 38 bokserów, na czele z takimi sławami, jak: Muhammad Ali, Evander Holyfield, Sugar Ray Leonard i Oscar De La Hoya. Entuzjaści boksu będą mogli wybrać ich lub walczyć przeciwko nim o tytuł mistrza świata w trzech kategoriach wagowych: lekkiej, średniej i - wzbudzającej największe emocje - superciężkiej (niech zwycięża Andrew Golota!). W grze będzie można powalczyć również z legendarnymi bokserami, są to: Joe Louis, Rocky Marciano, Jake LaMotta i Jack Dempsey.

Twórcy z EA Sports, chcąc zapewnić grze realizm, zaprosili do ścisłej współpracy fachowców. Są to: Sugar Ray Leonard, Oscar De La Hoya i Shane Mosley. To oni właśnie użyczyli swych ruchów wirtualnym pięściarzom z Knockout Kings.

Autorzy gry dużą wagę przywiązali również do oprawy dźwiękowej. Podczas „wychodzenia" poszczególnych bokserów na ring odtwarzane będą charakterystyczne dla nich motywy muzyczne.

Pytania zadawał

Michał „Surgeon" Kamiński

Odpowiadał

Kristoff

PS Sekcja koszykówki - w KSG CD.

AEROKLUB GAMBLERA

Witam w Szkole Latania gen. TopGuna!

Zgredaktor nie bez powodu rozpoczął budowę transzei i okopów (patrz wstępniak w TeTe z czerwcowego numeru). W skomplikowanych kształtach umocnień widać rękę, cieszącego się z dodatkowego miejsca w TeTe, Generalissimusa.

Niestety, praca ta poszła na marne, kiedy wraz z Yenem i Gunmanem zaatakowaliśmy z powietrza pozbawiony osłony dział TeTe (bo trzeba Wam wiedzieć, że col. Zgred Killer zapomniał zabrać spadochron, gdy udawał się na przejażdżkę swoim wyścigowym Peugeotem 205 i został ZESTRZELONY :) Po krótkiej wymianie ognia uzyskaliśmy to, po co przylecieliśmy.

Jedyny w swoim rodzaju, wspaniały Klub Symulotników wraca na łamy, ale już pod innym dowództwem. Teraz rządzę tu ja - gen. TopGun (sam się awansowałem, co będę sobie żałował). Na początek wyjaśnię, kto za co odpowiada - ja za całokształt, natomiast moi adiutanci, ppłk Gunman i st. mechanik Yennefer zostali oddelegowani do pomocy w tworzeniu kącika na CD oraz wspomagają mnie w pracy nad całokształtem. Zmiana dowództwa wiąże się oczywiście z pewnymi reformami, a oto i one:

1. Dostrzeżenie trybu multiplayer.
2. Docenienie Internetu.
3. Pojawią się teksty zajmujące się realizmem, obiektami symulacji i tym podobne. Tak więc do piór (klawiatur), Panowie!
4. Teksty dotyczące gier, oczywiście, nadal będą się ukazywać.

Tyle tytułem wstępu - teraz do pracy. Na początek w ramach otwierania się na Internet opiszę, jak wygląda sytuacja na tym polu.

Symulatory w Internecie

Najpierw o grach przeznaczonych właściwie do grania wyłącznie w Internecie. Ich zalety? W grze toczącej się na firmowym serwerze bierze udział jednocześnie kilkudziesięciu graczy i zawsze znajdzie się ktoś chętny do zestrzelenia. Są to:

Air Warrior III - od I wojny światowej aż do Korei. Niestety trzeba płacić zarówno za sam program, jak i za korzystanie z serwera.

WarBirds - II wojna światowa, wszystkie fronty. Sam program jest za darmo, ale za korzystanie z serwera trzeba płacić.

Flying Circus - I wojna światowa. Mój faworyt, bezpłatny jest każdy kB, po prostu ściągasz i grasz.

Istnieją także gry służące zarówno do grania w trybie single, jak i multiplayer:

ADF - chyba najbardziej popularny. Ośmiu graczy, brak dedykowanego serwera.

Raptor - niektórzy go lubią, inni nie bardzo, ale ma dedykowany serwer, więc nie ma problemów z gośćmi do odstrzału.

Su-27 Flanker - cieszy się popularnością wśród graczy nie lubiących nadmiaru elektroniki. Nie ma dedykowanego serwera.

Poza tym w śladowych ilościach występują pozostałe, obecne na rynku symulatory wyposażone przez producentów w obsługę TCP/IP. Jeżeli coś pominąłem, proszę zainteresowanych o kontakt.

Jeśli więc jesteś szczęśliwym posiadaczem modemu, natychmiast po przeczytaniu Gamblera rozpocznij swoją przygodę z lataniem w sieci.

Teraz przejdźmy do drugiego novum w klubie. Ostatnio dotarł do mnie zapis dyskusji Andrzeja Balcerzaka (Yennefer) z Piotrkiem Rożalskim (Gunmanem) na temat realizmu w symulatorach. Liczę, że ta wymiana poglądów stanie się początkiem większej dyskusji na łamach CS (temat ciekawy - między innymi dlatego, że nikt do tej pory nie poruszał go w szerszym gronie).

Jak to Yennefer i Gunman obdzierali symulatory z realizmu...

Yennefer: W symulatory bawię się od jakichś 7 lat, ale w przypadku Su-27 Flanker wszystkie triki dziwnie biorą w łeb i zawsze komputer siada mi na ogonie (wiadomo, jak to się kończy) - poziom excellent, oczywiście. Jeśli Gunman miałby jakieś porady dla desperata, może bym się podszkolił...

Gunman: Dobry pilot powinien mieć wyobraźnię przestrzenną - taki gość w każdym momencie walki umie określić, gdzie jest jego przeciwnik i w którą stronę ma skierowany dziób. Jest to piekielnie trudne, zwłaszcza gdy bandytów jest więcej. Spróbuj wyrysować sobie jakąś walkę, która zakończyła się glebą i popatrz, jakie błędy w manewrowaniu popełniłeś (czyli, który trik się nie udał) i jakim manewrem komputer na nie odpowiedział.

Pamiętaj, że w walce liczy się także czas. I nie chodzi tu o spalone paliwo. Każdy manewr zajmuje trochę czasu i jeśli podjąłeś złą decyzję i nagle przerywasz manewr, to straciłeś CZAS na wykonanie właściwego w tej sytuacji ruchu. Teraz wystarczy, żeby przeciwnik nie tracił czasu na błędy - i ma Cię jak na talerzu...

Yennefer: Masz sporo racji... Rzeczywiście, przewidywanie, gdzie powinien się znajdować wraży imperialista znacznie pomaga (o ile trafnie odgadniesz). Ja dalej się upieram, że powinieneś mieć możliwość szerszego spojrzenia z kabiny, ale wydaje mi się, że to, co obaj mówimy, wspaniale się uzupełnia. Skorzystałem z Twojej rady i zacząłem analizować walki. Stwierdzam jedno - czas jest rzeczywiście ważny. Zauważyłem, że komputer nie wykonuje zbędnych manewrów - zawsze ma jakiś cel (najczęściej celem tym jest tratatatatatataata i wiuuuuuuuu :-).

Problem w tym, że symulowany wróg MA SZERSZE POLE WIDZENIA!!!!, tzn. mniej czasu zabiera mu rozglądanie się wokół, w związku z tym widzi o wiele więcej. W Su-27 komputer ma takie same ograniczenia jak gracz - np. jeśli nie ma prawa Cię widzieć, to wykonuje manewry przeszukujące i nieraz musi się nieźle namęczyć, aby Cię znaleźć...

Moje skromne zdanie w kwestii jakości symulacji: po roku grania we Flankera doszedłem do wniosku, że nie da się stworzyć nawet namiastki dobrego symulatora na komputer z prostokątnym ekranem... Ruski sprzęt nie pokazuje przecież rakiet mknących w Twoim kierunku z niewielkiej odległości. Tak więc pilot unika rakiet, działając w taki sposób: sygnał ostrzegawczy namierzania - określenie kierunku zagrożenia - WYPATRZENIE RAKIETY - manewr. A nie: sygnał namierzania - wariackie manewry z wypuszczaniem flar i patrzeniem w radar, jak chcieliby autorzy większości symulacji.

Poza tym Flanker (w odróżnieniu od takich F-16 czy F-18) nie ma komputerowego układu kierującego działaniem klap i orczyków, więc nieostrożne położenie go na skrzydło grozi wpadnięciem w korkociąg... Prawie zawsze wpadałem w korkociąg, dopóki nie zacząłem się wpatrywać w zegary w kokpicie określające prędkości względne, przeciążenie i kąt natarcia. Tak więc nie ma mowy o kręceniu wygibasów w odpowiedzi na rakietę. Pilot musi mieć wyuczone reakcje na zagrożenia każdego rodzaju (i to z każdej strony), zanim w ogóle wsiądzie do samolotu. Dopiero potem nabiera doświadczenia...

TopGun: Gdy mówimy o inteligencji komputera, nie róbmy z niego geniusza. To najwyżej rzemieślnik mający dostęp do dokładnych danych, ale bez polotu i ciekawych pomysłów. Jest to bolączka każdego symulatora. Komputer ma namiastkę wyobraźni przestrzennej, mającej naśladować ludzką. Na szczęście nie wszystko da się opisać matematyką. Objawy zaobserwowałeś we Flankerze. Co do pola widzenia, to najlepiej byłoby ustawić kawałek kabiny, rzutniki oraz system luster. Wtedy wszystko wyglądałoby prawie idealnie. Ale hełm i rękawice wirtualne muszą wystarczyć, ceny takich systemów, jak opisane wyżej sięgają kilku tysięcy dolarów.

Pozostaje jeszcze problem przeciążeń. Wojskowe symulatory mają system siłowników hydraulicznych pozwalających zasymulować nawet 6g. Tylko co z tego, skoro to 6g trwa bardzo krótko. W kwestii zastosowań domowych wszystko znowu rozbija się o pieniądze. Biednym symulotnikom pozostaje wygodny, nieruchomy fotel. Nie narzekajcie tylko, że to utrudnia grę. Nic bardziej mylnego! Podczas lotu pilot opiera się głównie na obserwacji horyzontu i przyrządów. Błędnik pełni tu rolę pomocniczą i sam na nic się nie przyda. Najlepszy pilot bez przyrządów i widoczności horyzontu (w chmurach i z sypniętą elektroniką) szybko wpadnie w korkociąg.

Co do wpadania w korkociąg: komputery pokładowe takiego F-16 mają naprawdę duże możliwości (określa się to obrazowo jako pchanie roweru tyłem do przodu - trzymając za kierownicę - z prędkością 100 km/h, podczas gdy człowiek wysiada przy około 5 km/h). Tak więc zapobieganie wpadaniu w korkociąg jest bardzo prawdopodobne. Dla porównania: analogiczny system w Su-27 obejmuje jedynie stery wysokości i jego głównym zadaniem jest utrzymanie kąta natarcia poniżej 25°, ponieważ wtedy zwrotność jest najlepsza.

Montowane obecnie w samolotach systemy ostrzegania określają kierunek, z którego może nadlecieć/nadlatuje rakieta (w zależności od modelu). Ale już np. prototyp Rafale ma kompleksowy system oparty na podczerwieni, czujnikach elektromagnetycznych, dalmierzach laserowych i podobnych bajerach, dodatkowo sprzężony z radarem. Pilot dostaje dokładne informacje nt. położenia odpalonych rakiet, samolotów swoich i przeciwnika (informacje te mogą być przekazywane między poszczególnymi maszynami), więc obraz okolicy docierający do pilota jest bardzo szczegółowy. [...]

[Dalszy ciąg dyskusji za miesiąc - Zgred.]

Pierwszy odcinek nowego CS chciałbym zakończyć dialogiem z filmu „TopGun".

- Właściwie to latałem jak dotąd dwa razy...

- Jak było?

- Za pierwszym razem rozbiłem się i spaliłem maszynę.

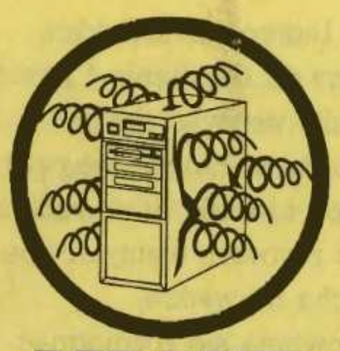
- Aha... a drugi?

- Nie mam pojęcia, powiem Ci jutro.

Tak oto szczęśliwie dotarliśmy do końca pierwszego odcinka. Mam nadzieję, że po tych dwóch miesiącach przerwy (czerwiec, lipiec) zrozumieliście, że bez Waszego poparcia Klubnie może istnieć, więc proszę: natychmiast zabierzcie się do pisania i zarzućcie mnie lawiną listów.

gen. TopGun (topgun@gambler.com.pl)

PS Fani ADF - odwiedźcie stronę http://www.valhalla.com.pl/skrzydla/f22hq (zapisy na konkurs symulotniczy do końca września!)



KLUB TECHNICZNY

Witam wszystkich, dla których komputer to coś więcej niż tylko konsola do gier! W TeTe rusza właśnie nowy Klub Techniczny. Znajdą się w nim uzupełnienia tekstów z działu Hardware, nowinki ze świata sprzętu i programów oraz Wasze listy.

Zapraszam zatem do pisania, jeśli macie jakieś problemy ze swoimi maszynami - w miarę możliwości będę pomagać. Listy możecie wysyłać przez Internet (pila@gambler.com.pl) lub pod adresem redakcji, z dopiskiem „Klub Techniczny". Będę się starał odpowiedzieć na każdy list. Jeśli nawet nie opublikujemy go w Gamblerze, odpowiedź na pewno otrzymacie (nie zapominajcie więc o dołączaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem, jeśli przyślecie zwykły, „analogowy" list. Piszcie też, o czym chcielibyście przeczytać w kolejnych edycjach Klubu. Dziś odcinek poświęcony dopalaczom 3D, a później mogą być np. nowe napędy DVD-ROM, dekodery MPEG-2, oryginalne joysticki czy karty dźwiękowe. Jeśli któryś z tych (lub innych) tematów Was interesuje, informujcie mnie. Postaram się o nich napisać.

Nowe układy graficzne

W pierwszym odcinku Klubu zajmę się nowymi układami graficznymi, które pojawią się w najbliższym czasie. Wszyscy poznaliście już chipy NVIDII (RIVĘ 128, niektórzy nawet nową RIVĘ 128ZX) oraz 3Dfx Interactive (Voodoo i Voodoo²). Jak do tej pory najszybszym dopalaczem jest Voodoo², jednak w najbliższych miesiącach stan ten może się radykalnie zmienić.

RIVA TNT

Chyba najbardziej oczekiwany układ korzystający z architektury bliźniaczych tekseli (TwiN Texel Architecture - stąd jej nazwa; teksele = punkty tekstury), następca RIVY 128 i 128ZX. Według informacji prasowej sprzed pół roku, kość ma się składać z 7 mln tranzystorów (czyli tylu, co procesor Pentium II) i będzie renderować aż 8 mln cieniowanych, filtrowanych, 50-punktowych trójkątów na sekundę. Dla porównania: Voodoo renderuje zaledwie milion takich trójkątów na sekundę, RIVA 128 - półtora miliona, Voodoo² - 3 mln, zaś Voodoo² w trybie SLI - 6 mln. Zatem teoretycznie RIVA TNT powinna być prawie trzykrotnie szybsza od Voodoo². Ma być ponadto pierwszym układem graficznym, który wyprzedzi Voodoo² w trybie SLI!

Co więcej NVIDIA uwzględniła narzekania posiadaczy RIVY 128 na brzydką jakość obrazu, więc jej nowa RIVA TNT ma renderować wszystkie obrazki przestrzenne, używając 32-bitowej palety barw (miliard kolorów!) - nawet Voodoo², słynąca z obrazu wysokiej jakości, renderuje animacje „zaledwie" w 24 bitach. Architektura TwiN Texel pozwala ponadto nakładać dwa teksele w jednym cyklu zegara, umożliwia to RIVIE TNT jednoprzebiegowe filtrowanie trilinearne. Zatem jakość obrazu generowanego przez RIVĘ TNT będzie porównywalna z uzyskiwaną z Voodoo² (a może nawet lepsza).

RIVA TNT będzie zawierać zintegrowany układ RAMDAC o szybkości 250 MHz (RIVA 128 ma RAMDAC 230 MHz). Karty z nową kością NVIDII będą miały od 8 do 16 MB pamięci (SGRAM lub, w tańszych akceleratorach, wolniejszej SDRAM). Na wersjach 8-megabajtowych będzie można odpalić gry w rozdzielczości 1280×1024, zaś na kartach 16 MB - nawet 1600×1200, oczywiście z pełnym, 24-bitowym buforem Z (RIVA 128 i Voodoo/Voodoo² mają 16-bitowy bufor Z) oraz w 16- lub 32-bitowym kolorze! Pojedyncza Voodoo² daje natomiast najwyżej rozdzielczość 800×600, zaś w trybie SLI - 1024×768 w 16-bitowym kolorze.

Nowa RIVA obsługuje wszystkie funkcje 3D znane z Voodoo czy RIVY 128, ma też kilka nowych, np. wspomniane nakładanie dwóch tekseli jednocześnie (potrafi to też Voodoo², która ma dwa niezależne układy nakładające tekstury - TexelFX²), bump-mapping, anizotropowe filtrowanie tekstur (bardzo poprawia wygląd teksturowanych powierzchni oglądanych pod ostrym kątem).

RIVA TNT - uwaga!

Większość z Was pewnie zaczyna liczyć gotówkę na zakup RIVY TNT. Radzę jednak wstrzymać się z decyzją. W Internecie pojawiły się pierwsze benchmarki RIVY TNT, w których kość wypada wolniej niż Voodoo² w trybie SLI, a nawet okazuje się ciut słabsza od pojedynczej Voodoo²! Mam nadzieję, że przyczyną jest używanie do testów wersji alfa kart oraz bardzo wczesnych wersji sterowników. Firmy NVIDIA oraz Diamond (która zademonstrowała już nowego Vipera z kością RIVA TNT) oczekują, że ostateczne wersje dopalaczy będą o 50% szybsze niż obecne (piszę ten tekst pod koniec lipca). Nawet jeśli rzeczywiście RIVA TNT będzie działać szybciej w wersji ostatecznej, to i tak może być wolniejsza od Voodoo² w trybie SLI (pojedynczą Voodoo² raczej wyprzedzi).

Informacje:
www.nvidia.com, www.rivarave.com, dimension128.smartcom.net.

S3 Savage3D

to próba powrotu na rynek akceleratorów 3D firmy S3. Słynne układy ViRGE, którymi S3 zapoczątkowała erę konsumenckich dopalaczy 3D, okazały się szybkie w grafice płaskiej, ale bardzo powolne w przestrzennej. Nowy Savage3D prawie we wszystkich testach wypadł lepiej niż Voodoo²!

128-bitowy Savage3D według specyfikacji ma możliwości podobne do RIVY TNT, jednak renderuje 5 mln trójkątów na sekundę oraz obsługuje tylko do 8 MB pamięci (to jego główna wada). W testach wypadł znakomicie, osiągając wyniki do 30% lepsze niż Voodoo² czy RIVA TNT! Jedynie w Quake'u II okazał się wolniejszy od RIVY TNT. Savage3D stosuje ponadto nową metodę kompresji tekstur, którą Microsoft uznał za wzorcową i zaimplementował w DirectX 6.

Informacje: **www.s3.com**

NEC/VideoLogic PowerVR SG

Układy z rodziny PowerVR już od początku wyróżniały się nowatorskimi rozwiązaniami (np. całkowita rezygnacja z bufora Z). Niestety niewłaściwa implementacja podstawowych funkcji 3D interfejsu Direct3D na kartach zbudowanych na bazie kości PVR spowodowała, że - pomimo niskich cen - karty nie przyjęły się na rynku.

Najnowszy układ z rodziny PowerVR ma być nazwany Second Generation (lub Next Generation), w skrócie PVRSG (lub PVRNG). Chip ten został zapowiedziany jako pierwszy „Voodoo²-killer". Zaimplementowano w nim technologię nieskończonych płaszczyzn (infinite planes), która pozwala uzyskiwać lepsze osiągi niż tradycyjne renderowanie wielokątów. PVRSG ma być szybszy od Voodoo², a jakość obrazu generowanego przez układ - zdumiewająca.

Informacja: **www.powervr.com.**

Matrox MGA-G200

Także Matrox zamierza podbić serca graczy. Jego najnowszy, także 128-bitowy układ MGA-G200 miałem już okazję testować. Na jego bazie Matrox zamierza zbudować całą gamę kart, od nowego Mystique G200 (przeznaczonego dla graczy), poprzez Marvel G200 (ze zintegrowanym kompresorem/dekompresorem M-JPEG do nieliniowej obróbki wideo), aż po Millennium G200 (następcę Millennium II). Matrox „przejechał się" na swoich błędach, kiedy w chipach przeznaczonych do kart dla graczy (MGA-1064SG i 1164SG na Mystique i Mystique 220), aby uzyskać jak największą szybkość, zrezygnował z podstawowych funkcji 3D, np. filtrowania tekstur!

Nowy układ, MGA-G200, pozbawiony jest wad swoich poprzedników. Nie brakuje mu żadnej z podstawowych funkcji 3D. Co więcej - ma ich tyle samo, co RIVA TNT! Na jednej ze stron w Internecie MGA-G200 został uhonorowany tytułem „Króla Jakości Grafiki 3D" (wygrał z Voodoo², Savage3D i RIVA TNT).

Testowałem 8-megową wersję Millennium G200 (rozszerzalną do 16 MB) - rzeczywiście, jakość grafiki była, jak mówią Amerykanie, jaw-dropping. MGA-G200 zawdzięcza ją technologii VCQ (Vibrant Color Quality) - podobnie jak na RIVIE TNT animacje renderowane są z 32-bitową paletą barw. Z kolei w testach prędkościowych Millennium G200 nie okazał się demonem szybkości, osiągał wyniki zbliżone do RIVY 128 i zdecydowanie gorsze od RIVY 128ZX.

Informacje: **www.matrox.com, www.g200.com, www.matroxusers.com.**

Glaze 3D

Ta karta może się okazać hitem roku 1999. Według specyfikacji ogłoszonej przez fińskich producentów (BitBoys), układ ma być dwukrotnie szybszy od... RIVY TNT! Jeśli zapowiedzi sprawdzą się, Glaze 3D może być na początku przyszłego roku najszybszym dopalaczem 3D!

Informacje: **www.bitboys.fi.**

3Dfx Banshee

Banshee to długo oczekiwany układ 2D/3D firmy 3Dfx Interactive, pozwalający konstruować karty graficzne pełniące rolę kontrolerów VGA (i akceleratorów grafiki płaskiej), a także dopalaczy grafiki przestrzennej.

Niestety w pierwszych testach kość wypadła bardzo słabo. W trybie 2D osiągnęła przyzwoite wyniki, jednak szybkość 3D - na poziomie starego Voodoo. Banshee nie będzie więc stanowić zagrożenia dla RIVY TNT czy Savage3D, choć do jej zalet można zaliczyć podobno pełną zgodność z Voodoo oraz możliwość renderowania w okienku (czego, jak wiemy, Voodoo i Voodoo² nie potrafią).

Informacje: **www.3dfx.com, www.op3dfx.com, www.voodooextreme.com.**

Wymienione układy graficzne to nie wszystkie, jakie mają się pojawić w tym roku. Mało znana firma Silicon Reality szykuje tani, ale potężny układ TAZ-3D. Podobnie silny ma być ARK (Advanced Rendering Kernel) Tiger 3D. Z kolei Number Nine proponuje Ticket to Ride 4 - kość obsługującą do 32 MB pamięci! Jeśli któryś z tych produktów okaże się interesujący, na pewno zajmę się nim.

PiŁA (pila@gambler.com.pl).

rozwiązania

The Feeble Files (PC) - cz. 2

I. Z powrotem w MetroPrime! Najpierw spróbuj udać się „na miasto". Wróć szybko na rebeliancką melinę, pogrzeb najpierw w szafce. Załóż sukienkę („Nobody's perfect"). Zdejmij ze ściany starą gazetę i idź do kiosku. Tam weź gazetę ze swoim zdjęciem i w zamian podłóż egzemplarz starej. Użycie gazet poza alejką da Ci kupę reklam. Udaj się do wirtualnej szulerni. Weź żetony i idź na górę. Teraz musisz zagrać na automacie po prawej i wygrać bardzo dużo razy, co nie będzie łatwe - niektóre podgry są bardzo trudne.

Gdy odniesiesz sukces, obejrzyj wirtualną maszynę. Zejdź i pobaw się w wyciąganie maskotek. Musisz dobrać się do kota, który jest tuż pod czerwoną rybą. Gdy się uda, pogadaj z obsługą, potem zabaw się na symulatorze. W nagrodę dostaniesz bilet do zoo. Idź do zoo. Spotkasz tam turystę, który będzie chciał, żebyś zrobił mu zdjęcie. Wciśnij flesz na max (5 razy) i pstryknij. Teraz możesz uciec z aparatem. Idź do doku. Twój pojazd jest zablokowany. Opowiedz o tym Delores.

Garduma spotkasz koło wejścia do Ministerstwa. Poleci Ci, abyś wypatrywał statku o romantycznej rejestracji K1CK A55. Udaj się do obserwatorium. Wciśnij guzik na ścianie (dekompresja), wejdź do luku powietrznego. Użyj aparatu na wizjerze - zobaczysz, że statek przygotowuje się do dokowania. Idź znów do doków. Użyj swojego pojazdu, a znajdziesz Wurbla. Idź do Biura Kontrolera. Do szafki włóż Wurbla i kota. Teraz weź kluczyk i uwolnij swój śmigacz.

Udaj się do Ministerstwa. Jest tam strażnik, który na razie Cię nie wpuści. Pogadaj z nim. Leć na śmietnikową planetę. Otwórz kufer i zabierz całą jego zawartość. Użyj pompki. Zostanie Ci metalowy pręt, zawór i rura. Sprzedawcę zawieź do baru. Dotknij jego statku trzy razy, aż wyłączy alarm. Możesz wziąć teraz linkę. Dostaniesz słoik cudownego błocka (borowinka?).

Leć do „Omiclubu". Drzwi otwórz metalowym prętem. W środku pobaw się konsolą DJ. W końcu popsujesz włącznik niebieskiego światła. Wypadnie filtr. Użyj rury na złamanej dźwigni oraz przycisku Play, żeby włączyć światła nad barem. Naciśnij Stop, gdy światło padnie na drugie krzesło barowe. Weź filtr i krzesło. W mieście na drugim poziomie jest dozownik powietrza. Czas wykorzystać resztę zawartości kufra. Najpierw użyj na dziwacznym pojemniku zaworu, potem cudownego błocka, w końcu dozownika.

Idź do OmniBraina i zaimprowizuj spowiedź. Poczekaj na ogłoszenie: wygrałeś nagrodę „Spowiedzi Cyklu"! Nie odbieraj jej - nagrodą jest czywiście kula między oczy, na szczęście ktoś zgarnął ją zamiast Ciebie. Zabierz za to stamtąd wełniany pulowerek.

Teraz z powrotem do obserwatorium. Tu z posiadanych elementów (stołek, pojemnik, pasiak, pulowerek, gazeta) skonstruuj manekina Feeble'a i wystrzel go w przestrzeń (użyj filtra na wizjerze). Z wideofonu zadzwoń do strażnika. Możesz wejść do Ministerstwa. Posłuchaj, co powie Ci Mumsy. Pora na odwiedzenie grobu dziadka.

Pogadaj z duchem dziadzia. Idź w alejkę i użyj reklam ze skrzynkami. Potem użyj Symbolu z puszką farby, a własnego dzieła - z papierem. W grobowcu użyj kartki na znaku ze środka podłogi. Dostaniesz kartę i śrubokręcik. Wróć do Ministerstwa, użyj karty na szafce. Dostaniesz monetę i zdjęcie. W Obserwatorium wymień monetę na kredyt, a za kredyt kup mapę galaktyki i przewodnik. Przewodnik wręcz biurokracie w Ministerstwie. Sam Minister będzie chciał kawy - pustą filiżankę napełnij borowinką. Na ekranie wpisz kody: górny to 7829353, dolny 2130778; po ich wpisaniu wybierz Exit. Leć na Junk Ship, za pomocą linki przymocuj czerwony pojazd. Korzystając z karty wejdź do środka. Wyłącz magnes i wyjdź. Teraz tym pojazdem do baru (ufff!!!). Tu śrubokrętem „pożycz" sobie rejestrację od sprzedawcy. Czas na filmik.

II. Ni stąd, ni zowąd staniesz się Delores strzelającą do Omnistrażników. Życzę szczęścia, będzie Ci potrzebne. Zaraz potem znajdziesz się w bazie rebeliantów. Idź do sypialni i użyj wyrka. Będziesz przeżywał koszmary (ale cóż, powiadają, że lepszy koszmarny koniec niż koszmary bez końca) i obejrzysz kolejną scenę, którą skończysz, stojąc w pomieszczeniu z SAM-em. SAM wystrzeli w drzwi, z których zostaną kółka. Weź je. Kup za nie dwie puszeczki Omnicoli (eee, co tam Omnicola! PoloCocta, to jest coś!). Wyjdź innymi drzwiami i leć do CCCC. Tutaj przyjrzyj się dokładnie sytuacji. Jeden z robotów, gdy zauważy puszki ustawione na słupku, podjedzie i zatrzyma się. Użyj na nim śrubokrętu. Teraz czeka Cię trochę zabawy z wymianą chipów SAM-a i PEG-a (niebieski i zielony). Jako SAM dostań się do windy i w składziku rusz trzykrotnie dźwignią. Teraz jako Feeble zamknij wszystkie otwory wentylacyjne. Ostatni za pojazdem eksploduje. Kierując SAM-em ustaw dźwignię w pozycji środkowej, a Feeble niech wczołga się w rury. Twoja droga: prosto, w lewo, prosto, prosto. No i „Pora na Telesfora", czyli filmik.

Podnieś kurtkę (na prawo od biurka) - jest w niej przepustka, weź też kilka granatów. Idź do windy i jedź do Pokoju Przesłuchań. Idź w lewo, pogadaj z nowym kolegą. Dowiesz się o Gardumie i jego współwięźniu, Mandrinie, który jest bardzo spragniony. Przynieś mu świństwo z Brain roomu. Weź też stamtąd łańcuch. Od Mandrina dostaniesz klucz. Udaj się, znów windą, do Research roomu. Tu weź gaśnicę oraz wagę antymaterii (po użyciu jej). Wyjedź windą na powierzchnię. W samochodzie spotkasz Garduma. Jedź z powrotem do bazy rebelianckiej, wyjmij z szafki (otwieranej kluczykiem) linę bungee. Wróć do CCCC, odblokuj wszystkie drogi wentylacyjne. Użyj gaśnicy na Gardumie i wrzuć go do dziury. Idź do składu. Schodami do góry i do kanałów wentylacyjnych. Popatrz w górę, idź do góry, obróć się, idź prosto - powinieneś znaleźć się przy grillu. Użyj liny na grillu, potem użyj na nim łańcucha. Wróć i idź do Brain roomu. Obejdź tylną część mózgu. Lina i łańcuch powinny zwisać z otworu wentylacyjnego. Przywiąż je do obręczy na podłodze. Użyj liny i łańcucha na wadze, a następnie użyj wszystkich trzech rzeczy. Lina bungee powinna się rozciągnąć. Użyj liny i wagi - zostaniesz katapultowany do kanałów wentylacyjnych.

Teraz rusz dźwignią, aby zamknąć otwór wentylacyjny. Wróć do składu i użyj śrubokrętu na zniszczonym robocie. Ustaw dźwignię na „wsysanie". Idź do sali badań i wciśnij przycisk, aby wyłączyć wentylator. Używaj granatów, aż rzucisz granat gazowy. Wróć do składu i wio! przez kanały wentylacyjne. Nie idź zbyt wolno, bo może Cię zagazować. W kanałach wentylacyjnych popatrz w górę, idź go góry, idź do przodu i użyj metalowego talerza na wiatraczku. Wróć, obróć się w prawo i idź dwa razy do przodu. Podejdź do dźwigni i ustaw ją na „wydmuchiwanie".

III. Idź do sali przesłuchań. Weź przepustkę. Idź do świątynki i zabierz książkę, następnie otwórz skrzynię, aby wziąć święty topór (???). Użyj toporka na OmniBrainie. Po przerywniku pojawi się Major Benson. Jeśli nic nie zrobisz, zginiesz. Możesz kliknąć na Majorze Bensonie - zostanie zabity, a szkło otaczające OmniBraina pryśnie albo na OmniBrainie - rozbijesz go, a następnie zabijesz Bensona. Możesz wreszcie wskoczyć za OmniBraina, a wtedy Benson strzeli do niego i zginie. Jeśli przeżyłeś, idź do Komnaty Założycieli. Pogadaj z Założycielem, następnie zadziałaj na komputerze.

Skończyłeś! Prawda, że łatwizna?

Jakub T. Janicki

PS Specjalne podziękowania dla Tomka Majkowskiego (Kraków, Polska), Saladyna (Colorado Springs, USA) i milionów bezimiennych, którzy wspierali mnie w trudnych chwilach.

Might and Magic VI
THE MANDATE OF HEAVEN

Wady i zalety poszczególnych profesji

Czarodziej

Zalety:
- może poznać magię Światła i Mroku,
- może zostać szybko promowany na Maga.

Wady:
- liczba Punktów Życia będzie długo jego piętą Achillesa,
- nie może stosować magii Ciała, Ducha i Umysłu, a więc większości zaklęć obronno-leczących,
- może używać tylko sztyletu i łuku,
- nie może nosić tarczy oraz zbroi innej niż skórzana.

Druid

Zalety:
- dysponuje na początku znacznie większą liczbą Punktów Czarów niż czarodziej,
- może poznać zaklęcia wszystkich 7 podstawowych kanonów magii,
- może używać maczug (młotów itp.) oraz nosić tarczę.

Wady:
- nie może poznać magii Światła ani Mroku,
- promocja na Wielkiego Druida nie jest tak trudna, ale na Arcydruida trochę skomplikowana,
- może nosić tylko zbroję skórzaną,
- stworzenie dobrego bohatera-druida zabiera wiele Bonus Points.

Kleryk

Zalety:
- może poznać magię Mroku i Światła,
- może nosić kolczugi i tarcze, władać maczugami i młotami.

Wady:
- nie może poznać magii Żywiołów, a więc - silnych zaklęć ofensywnych,
- awans na Kapłana nie następuje szybko.

Rycerz

Zalety:
- ma najwięcej Punktów Życia,
- może walczyć każdą bronią i nosić zbroję każdego typu,
- bardzo szybko może osiągnąć awans.

Wady:
- nigdy nie pozna magii,
- skuteczność jego walki wręcz jest dużo niższa od skuteczności silnych czarów.

Paladyn, Łucznik

Są hybrydami odpowiednio: Kleryka z Rycerzem i Czarodzieja z Rycerzem. Ze względu na niewielkie zdolności magiczne (mało Punktów Czarów) odradzam przyłączanie ich do drużyny. Ewentualnie paladyn może zastąpić rycerza, gdyż również może używać broni i zbroi każdego rodzaju.

Ważne zdolności

Ot, problem. W zasadzie prawie każda zdolność jest dla bohaterów ważna i w pewnym momencie gry może się przydać. Wymienię te, które uznałem za szczególnie pożyteczne.

Meditation - podstawowa zdolność bohaterów stosujących czary. Doprowadzenie jej do poziomu Ekspert i (jak najszybciej) Master jest konieczne. Dzięki zdolnościom medytacji rośnie bowiem znacznie liczba Punktów Czarów.

Body Building - zdolność niezbędna dla prawidłowego rozwoju bohatera takiego, jak Rycerz czy Paladyn. Dzięki niej znacznie wzrasta liczba Punktów Życia. Warto też, aby w stosownym czasie poznali ją czarodzieje.

Disarm Trap - większość skarbów umieszczonych w skrzyniach chronią pułapki, które często mogą zabić słabszych bohaterów lub pozbawić ich przytomności. Na początek wystarczy być Ekspertem rozbrajania. Im dalej, tym pułapki są bardziej skomplikowane i wtedy konieczne są umiejętności mistrzowskie.

Learning - ja, durny, nie doceniałem tej zdolności! Dopiero gdy grałem trzeci raz, postanowiłem obdarować nią jednego z bohaterów. Kiedy został Ekspertem, momentalnie „odskoczył" od reszty. Za każdego zabitego potwora zyskiwał więcej punktów doświadczenia niż inni, mógł szybciej awansować na wyższe poziomy. Wniosek: Learning koniecznie i jak najszybciej! Mistrzowie mile widziani.

Merchant - bardzo ważna zdolność (więcej informacji w rozdziale „Handel" w opisie, str. 76).

Bow - strzała z łuku nigdy nie zada wrogowi wielkich obrażeń (chyba że zdobędziemy przekształcony magicznie łuk), ale warto zadbać, aby wszyscy bohaterowie jakoś sobie z używaniem tej broni radzili. Znakomita na słabsze potwory albo kiedy chcemy dobić wroga, któremu zostało mało życia. Mistrz potrafi wystrzelić dwie strzały w ciągu tury, ale niestety - nie zadaje w ten sposób dwa razy więcej ran. Łuk więc jednak rozczarowuje.

Sword - Mistrz miecza może trzymać go w każdej ręce - liczona jest suma zadanych obrażeń. Właściwie dopiero od chwili uzyskania rangi Mistrza Rycerze są w stanie „zaistnieć" na polu bitwy. Mój Rycerz, Mistrz miecza i włóczni, mógł walczyć, trzymając włócznię w prawej, a miecz w lewej ręce.

Spear - włócznia pozwala nie tylko na zadawanie poważnych obrażeń, ale również na zwiększenie Armor Class postaci. Poza tym włócznie to oręż bardzo skuteczny, choć o wiele lepiej spisują się stosowane oburącz. Swojego Rycerza szkoliłem w walce włócznią i myślę, że to najlepszy wybór, bo punkty są doliczane i do siły uderzenia, i do klasy zbroi.

Topór - wydawałoby się, że powinna to być najbardziej mordercza broń. Tymczasem dobre są tylko topory dwuręczne, więc lepiej używać włóczni i miecza lub dwóch mieczy. Odradzam.

Maczuga - jedyna broń (oprócz sztyletu), której mogą używać Druidzi; posiadanie jej to dla nich konieczność. Dobra maczuga może zadać spore obrażenia, nieporównywalne jednak z ranami od miecza czy włóczni. A Druidów nie warto szkolić w tej umiejętności, lepiej poświęcić Skill Points na rozwijanie zdolności magicznych.

Magia

Od razu wyjaśnię, że zdecydowałem się nie stosować magii Spirit i Mind, jedynie wyuczyć Body w zakresie Master, aby bohater mógł spokojnie rzucać czary Cure Poison, Cure Disease, Cure Wounds i Power Cure. Poświęciłem za to czas moich bohaterów na studiowanie magii Żywiołów.

Woda - jak najszybciej jednego z bohaterów trzeba doprowadzić do poziomu Mistrza, bowiem dopiero wtedy będzie mógł skutecznie rzucać czary Town Portal i Lloyd's Beacon - wręcz niezbędne, jeśli chcemy ułatwić sobie podróżowanie. Bardzo potrzebny jest też czar Walk on Water, ale on dobrze działa już na poziomie Ekspert. Woda nie ma specjalnie silnych czarów ofensywnych: Ice Bolt i Acid Spray są dobre, ale nie za bardzo. Ice Blast jest zdecydowanie przereklamowany, choć w zamkniętych pomieszczeniach czasem skuteczny.

Ogień - Czarodziej znający magię Ognia poradzi sobie z wieloma przeciwnikami, którzy w innym wypadku mogliby sprawić problemy. Na początku podróży przez Enroth superskuteczny jest Fireball, czar mogący zniszczyć kilka słabszych potworów jednym strzałem. Potem pojawia się Incinerate, prawdziwie śmiercionośna zabawka. Na otwartej przestrzeni na pewno docenisz bombardowanie meteorytami (Meteor Shower). Poza tym - bardzo milutki czar Haste i przydatny Protection from Fire.

Powietrze - najtrudniej osiągnąć stopień mistrzowski, studiując magię tego żywiołu (potrzebna jest promocja na Arcymaga), ale jest tu kilka zaklęć godnych uwagi. Przede wszystkim - Wizard Eye. Ten czar zawsze niech będzie „włączony". Po drugie - Fly. Niektóre miejsca możesz zwiedzić tylko za pomocą latania, możesz też w ten sposób ominąć groźnych przeciwników. Po trzecie - silne czary ofensywne, takie jak Lightning Bolt i Implosion. A na otwartej przestrzeni wrogowie będą mogli zobaczyć, że jesteś prawdziwą gwiazdą (Star Burst). Słaby czar Sparks może się przydać nawet przeciw średnio silnym potworom, pod warunkiem, że Czarodziej jest bardzo dobrze wyedukowany w Magii Powietrza.

Ziemia - nie podobają mi się czary tego kanonu magii i nie stosowałem ich. Magia Ziemi ma, moim zdaniem, najmniej przydatne zaklęcia i nie radzę rozwijać zdolności bohatera w tym kierunku.

Magiczne mikstury

Red (Cure Wounds) - Widoweep Berries + Empty Bottle (przywraca 10 HP)

Blue (Magic Potion) - Rhina Root + Empty Bottle (przywraca 10 SP)

Yellow (Energy) - Poppysnaps + Empty Bottle (czasowo zwiększa wszystkie cechy o 10 punktów)

Purple (Cure Poison) - Red + Blue (leczenie zatruć)

Green (Resistance) - Blue + Yellow (czasowo zwiększa o 10 odporność na wszystko)

Orange (Protection) - Red + Yellow (czasowo zwiększa o 10 punktów AC)

White:

Stone Skin - Blue + Orange (działa tak jak czar Stone Skin, trwa sześć godzin)

Bless - Purple + Blue (działa tak jak czar Bless, trwa sześć godzin)

Extreme Energy - Orange + Yellow (czasowo zwiększa wszyskie cechy o 20)

Haste - Green + Yellow (działa jak czar Haste, trwa sześć godzin)

Heroism - Orange + Red (działa jak czar Heroism, trwa sześć godzin)

Restoration - Purple + Green (leczy wszystkie stany oprócz: martwy i zamieniony w kamień)

Super Resistance - Green + Blue (czasowo zwiększa o 20 odporność na wszystko)

Supreme Protection - Orange + Green (czasowo zwiększa AC o 20 punktów)

Black:

Divine Cure - Restoration + Orange (dodaje 100 HP, ale suma nie może przekroczyć maksymalnej liczby HP postaci; postarza o jeden rok)

Divine Magic - Super Resistance + Green (dodaje 100 SP, ale suma nie może przekroczyć maksymalnej liczby SP postaci; postarza o jeden rok)

Divine Power - Extreme Energy + Purple (czasowo dodaje 20 poziomów i postarza o jeden rok)

Essence of Accuracy - Bless + Yellow (na stałe dodaje 15 do Accuracy i odejmuje 5 od Luck)

Essence of Endurance - Supreme Protection + Yellow (na stałe dodaje 15 do Endurance i odejmuje po 1 od innych cech)

Essence of Intellect - Stone Skin + Blue (na stałe dodaje 15 do Intellect i odejmuje 5 od Might)

Essence of Luck - Super Resistance + Purple (na stałe dodaje 15 do Luck i odejmuje 5 od Accuracy)

Essence of Might - Heroism + Red (na stałe dodaje 15 do Might i odejmuje 5 od Intellect)

Essence of Personality - Restoration + Blue (na stałe dodaje 15 do Pesonality i odejmuje 5 od Speed)

Essence of Speed - Haste + Red (na stałe dodaje 15 do Speed i odejmuje 5 od Personality)

Rejuvenate - Extreme Energy + Green (usuwa efekty magicznego starzenia i odejmuje 1 punkt od każdej z siedmiu cech)

Promocje

Knight - Cavalier. Należy znaleźć Rycerza Chadwicka w wiosce Rockham położonej tuż koło Free Haven. Promocji udziela Osric Temper z zamku Temper.

Cavalier - Champion. Trzeba pokonać Warlorda dowodzącego oddziałami złych rycerzy. Ich placówka jest na północnym wschodzie od Icewind Pass.

Paladin - Crusader. Wybawienie damy z opresji. Damą jest Melody Silver, porwana przez Silver Helms na wyspie Mist. Promocji udziela Wilbur Humphrey na zamku Ironfist.

Crusader - Hero. Należy zabić smoka, którego jama znajduje się na północ od zamku Darkmoor, a potem z jego pazurem wrócić do Wilbura Humphreya. Promocji udziela Humphrey na zamku Ironfist.

Cleric - Priest. Trzeba odbudować świątynię we Free Haven. W tym celu drużyna musi nająć cieślę oraz kamieniarza i pokazać im świątynię. Promocji udziela Anthony Stone na Zamku Stone.

Archer - Battle Mage. Odzyskać pęk kluczy do Dragon Tower schowanych w Icewind Keep, na południu od White Cap. Promocji udziela władca Stromgard.

Battle Mage - War Mage. Odwiedzić wszystkie Dragon Towers i spowodować, by zestrzeliwały tylko smoki, a nie ćwiczących latanie magów. Posiadając klucze z Icewind Keep, trzeba klikać na wyznaczonym miejscu na Wieży. Promocji udziela władca Stromgard.

Druid - Great Druid. Należy pomodlić się w świętym kamiennym kręgu na wyspie, w pobliżu Silver Cove (określonego dnia, ja zrobiłem to 30 marca). Promocji udziela władczyni Silver Cove.

Great Druid - Arch Druid. Znowu modlitwa. Tym razem w Świątyni Księżyca przy Ołtarzu Księżyca, dokładnie o północy i w dodatku tylko w czasie pełni. Problem w tym, że świątynię opanowali źli druidzi i trzeba ich pokonać. Promocji udziela władczyni Silver Cove.

Sorcerer - Wizard. Należy napić się z Fontanny Magii i zanieść wiadomość o tym władcy Mist. Fontanna jest na terenie Bootleg Bay. Promocji udziela władca Mist.

Wizard - Archmage. Odzyskać Crystal of Terrax z dworzyszcza złego maga Corlagona. Promocji udziela władca Mist.

Zadania Rady

Wilbur Humphrey (Castle Ironfist) - trzeba odnaleźć zaginionego w pobliżu Blackshire lorda Kilburna, a jeżeli został zabity, przynieść jego tarczę. Tarcza jest w skrzyni na południowy zachód od Blackshire, strzeżona przez grupkę wilkołaków. To jednak jeszcze nie koniec. Chociaż masz poparcie Wilbura Humphreya, jego przedstawiciel w Radzie będzie głosował przeciw. Należy wrócić do Castle Ironfist, porozmawiać z lordem i w świątyni Baa (Superior Temple) odnaleźć list zaświadczający o zdradzie przedstawiciela. Z listem trzeba pójść najpierw do zamku, potem do Rady we Free Haven i z powrotem do zamku.

Loretta Fleismann (Silver Cove) - wszystkich przewoźników trzeba namówić do płacenia większych podatków. W tym celu musisz odwiedzić dziewięć linii przewozowych i pogadać z właścicielami.

Osric Temper (Castle Temper) - należy spenetrować i zniszczyć placówkę demonów w okolicy Blackshire.

Eric von Stromgard (Stromgard) - musisz odwiedzić pustelnika mieszkającego w górskiej chacie na szczycie góry. Zadanie trudne ze względu na ogromną liczbę przeciwników po drodze. Bardzo przyda się latanie.

Anthony Stone (Castle Stone) - odnaleźć i aresztować Księcia Złodziei (podziemia Free Haven) oraz doprowadzić go do lorda Stone.

Albert Newton (Mist) - należy znaleźć artefakt Hourglass of Time, który znajduje się w Gharik's Forge, na wyspie na północ od New Sorpigal.

Szkolenie na Eksperta i Mistrza

Swords
Skill - New Sorpigal
Expert - Rank of 4, 2000 Gold, Free Haven
Master - Rank of 8, status Cavalier, Blackshire

Mace
Skill - Mist, Free Haven
Expert - Rank of 4, 2000 Gold, Darkmoor Village
Master - Rank of 8, 5000 Gold, 40 Might, Blackshire

Bow
Skill - Castle Ironfist, Mist, Free Haven
Expert - Rank of 4, 2000 Gold, Castle Ironfist
Master - Rank of 8, status Battle Mage, Castle Kriegspire

Axe
Skill - New Sorpigal
Expert - Rank of 4, 2000 Gold, Castle Ironfist, Darkmoor Village
Master - Rank of 8, należy wypełnić zlecenie Snergle, The Haunt Inn in Darkmoor

Dagger
Skill - New Sorpigal, Mist, Blackshire, White Cap, Silver Cove
Expert - Rank of 4, 2000 Gold, Free Haven, Castle Ironfist
Master - Rank of 8, 40 Speed, 5000 Gold, Castle Stone

Spear
Skill - New Sorpigal
Expert - Rank of 4, 2000 Gold, Mist
Master - Rank of 8, 5000 Gold, status Cavalier, Darkmoor Village

Staff
Skill - New Sorpigal
Expert - Rank of 4, 2000 Gold, Mist, okolice New Sorpigal
Master - Rank of 8, Silver Cove

Plate
Skill - Castle Ironfist
Expert - Rank of 4, 1000 Gold, Castle Ironfist, Free Haven
Master - Rank of 7, status Hero, Castle Temper

Chain
Skill - Castle Ironfist, Mist, Free Haven
Expert - Rank of 4, 1000 Gold, Castle Ironfist, Bootleg Bay
Master - Rank of 10, status Crusader, Darkmoor Village

Leather
Skill - New Sorpigal
Expert - Rank of 4, 1000 Gold, Castle Ironfist
Master - Rank of 10, 3000 Gold, Castle Stone

Shield
Skill - Castle Ironfist, Mist, Free Haven
Expert - Rank of 4, 2000 Gold, Castle Ironfist, Free Haven
Master - Rank of 10, 3000 Gold Blackshire

Water
Skill - każda gildia Elementów lub Wody
Expert - Rank of 4, 1000 Gold, wyspa E od New Sorpigal, Free Haven
Master - Rank of 12, 4000 Gold, Mist

Fire
Skill - każda gildia Elementów lub Ognia
Expert - Rank of 4, 1000 Gold, New Sorpigal, Free Haven
Master - Rank of 12, 4000 Gold, Mist

Air
Skill - każda gildia Elementów lub Wody
Expert - Rank of 4, 1000 Gold
Master - Rank of 12, 4000 Gold, status Archmage, Mist

Earth
Skill - każda gildia Elementów lub Ziemi
Expert - Rank of 4, 1000 Gold, New Sorpigal
Master - Rank of 12, 4000 Gold, Mist

Light
Skill - Blackshire
Expert - Rank of 4, 1000 Gold, Silver Cove
Master - Rank of 12, Saintly Reputation, wyspa koło Alamos

Dark
Skill - Blackshire
Expert - Rank of 4, 1000 Gold, Blackshire
Master - Rank of 12, Notorious Reputation, Paradise Valley

Body
Skill - New Sorpigal, Castle Ironfist, Free Haven
Expert - Rank of 4, 1000 Gold, New Sorpigal, Free Haven
Master - Rank of 12, Silver Cove

Mind
Skill - New Sorpigal, Ironfist
Expert - Rank of 4, 1000 Gold, New Sorpigal, Free Haven
Master - Rank of 12, Silver Cove

Spirit
Skill - New Sorpigal, Castle Ironfist
Expert - Rank of 4, 1000 Gold, New Sorpigal, Free Haven
Master - Rank of 12, Castle Ironfist

Identify
Skill - New Sorpigal
Expert - Rank 4, 500 Gold, Castle Ironfist, New Sorpigal
Master - Rank 7, 2500 Gold, Intellect co najmniej 30, Free Haven

Disarm Trap
Skill - New Sorpigal
Expert - Rank 4, 500 Gold, Free Haven, Castle Ironfist
Master - Rank 7, 2500 Gold, Accuracy co najmniej 30, Castle Stone

Learning
Skill - każda gildia Elementów
Expert - Rank 4, 2000 Gold, Castle Ironfist
Master - Rank 7, 2000 Gold, Free Haven

Perception
Skill - New Sorpigal
Expert - Rank 4, 500 Gold, New Sorpigal, Castle Ironfist, Bootleg Bay
Master - Rank 7, 2500 Gold, Luck co najmniej 30, Darkmoor Village

Merchant
Skill - New Sorpigal
Expert - Rank 4, 1000 Gold, Darkmoor
Master - Rank 8, 4000 Gold, Personality co najmniej 30, Silver Cove

Diplomacy
Skill - New Sorpigal
Expert - Rank 4, 500 Gold, Castle Ironfist, Free Haven
Master Rank 8, 4000 Gold, Castle Stromgard

Body Building
Skill - New Sorpigal
Expert - Rank 4, 500 Gold, New Sorpigal
Master - Rank 7, 2500 Gold, Endurance co najmniej 30, Rockham (k. Free Haven)

Repair
Skill - New Sorpigal
Expert - Rank 4, 1000 Gold, Free Haven
Master - Rank 7, 2500 Gold, Accuracy co najmniej 30, Castle Stone

Miejsce położenia obelisków:

1. Sweetwater; 2. Paradise Valley; 3. Hermit's Isle; 4. Kriegspire; 5. Blackshire; 6. Dragonsands; 7. Frozen Highlands; 8. Free Haven;

9. Mire if the Damned; 10. Silver Cove; 11. Bootleg Bay; 12. Castle Ironfist; 13. Eel Infested Waters; 14. Misty Islands; 15. New Sorpigal.

ROZWIĄZANIE – CZ. 1



Najpierw kilka uwag natury technicznej. Na końcu omówienia każdej lokacji podaję stopień jej trudności. Niestety, ocena ta jest bardzo subiektywna, gdyż zależy od tego, na jakim etapie gry odwiedzi się dane miejsce. Gdybym obok napisał, na którym poziomie doświadczenia byli moi bohaterowie, to też by nic nie dało, gdyż w M&M VI poziom doświadczenia nie jest jedynym wskaźnikiem skuteczności grupy. Omawiam więc podziemia, lochy itp. w kolejności, w jakiej je zwiedzałem. Wysoki poziom trudności oznacza, że grupa powinna dysponować najsilniejszymi czarami i to na mistrzowskim poziomie.

New Sorpigal

Przede wszystkim skieruj się do karczmy i zainkasuj od wyznawcy Baa 1000 sztuk złota za przekazanie listu. Poprosi on również, abyś odzyskał świecznik, porzucony w Abandoned Temple. W New Sorpigal i okolicach jest jeszcze bardzo dużo rzeczy do załatwienia, ale warto najpierw udać się do zamku Ironfist. Prowadzi tam droga na zachód od New Sorpigal.

Na początku musisz sobie poradzić z goblinami, potem (już na terenie Castle Ironfist) zobaczysz, że drogi okupują wyznawcy Baa. Jeżeli nie dopuścisz do walki wręcz z nimi, powinieneś przejść drogę bez trudu (nieprzyjemni są tylko Mystics of Baa, bo atakują czarami z daleka). Tereny zamkowe składają się z podegrodzia obok portu i zabudowań właściwego zamku. Idąc na wzgórze zamkowe, zobaczysz w dole gromady wyznawców Baa i dużo groźniejszych, uzbrojonych w łuki jaszczurowców (lizardmen). Nie walcz z nimi, tylko idź prosto do Regenta. Otrzymasz 5000 sztuk złota i z tą kwotą wróć do New Sorpigal. Przedtem jeszcze naucz wszystkich członków grupy strzelania z łuku (i kup im łuki).

W New Sorpigal czeka kilka zadań, najprostsze – w Domu Rady.

Otrzymasz polecenie zdobycia tajnego kodu goblinów, znajdującego się w ich twierdzy (na południe od miasteczka, na wzgórzu). Poza tym w jednym z domów dowiesz się, że w Abandoned Temple zaginęła mała dziewczynka (Angela Dawson), pewien facet poszukuje jaj kobry, a inny zapłaci za zabicie Królowej Pająków. Rada pragnie też, byś odnalazł uzdrowiciela Sharry'ego porwanego przez Shadows Guild.

Gdy grałem drugi raz (i wiedziałem już mniej więcej, jak wygląda świat), zdecydowałem się popłynąć do Mist i kupić tam czary: Fireball, Fire Bolt, Ice Bolt i Lightning Bolt. Drużyna (Rycerz, dwóch Druidów i Czarodziej) dysponująca takim zestawem zaklęć przeszła Twierdzę Goblinów i Abandoned Temple w błyskawicznym tempie.

Twierdza Goblinów (New Sorpigal)

Zadanie: odnalezienie szyfru goblinów

Aby dostać się do twierdzy, musisz najpierw poradzić sobie z kilkunastoma goblinami okupującymi wzgórze. Potem otwórz drzwi kluczem otrzymanym w budynku Rady. Na prawo od wejścia znajdziesz salę z wieloma małymi drzwiczkami. Otwórz wszystkie, a potem skrzynie (jeśli są). Dobrze, gdy któryś bohater ma zdolność Disarm Trap, bo wszystkie skrzynie tutaj (jak zresztą w większości miejsc) zabezpieczone są pułapkami. W jednej ze skrzyń jest Goblinwatch Code, czyli pergamin, po który zostałeś wysłany.

Korytarz na południu prowadzi do dużej sali, a po naciśnięciu przycisku będziesz mógł otworzyć dwoje drzwi w rogach. Za jednymi jest skrzynia. Rozwidlenie prowadzi do sali, w której należy użyć kodu goblinów. Naciśnij kolejno przyciski odpowiadające literom: D, F, L, B, O, G. Nie naciśnij przez przypadek M, chyba że chcesz się przekonać, co oznacza słowo „kłopoty". Gdy otworzysz wszystkie (6) drzwi, znajdziesz się w jaskini. W kącie jest dół, zeskocz tam – trafiłeś do tajnej części fortecy. Znajdziesz tam m.in. 4 skrzynie ze skarbami. Jeden z korytarzy prowadzi do wyjścia, drugi w dół do komnaty ze stołami (na stołach i obok – skarby). Idąc dalej na południe, dojdziesz do rozwidlenia dróg. Po obu stronach są korytarze zapełnione goblinami, a na końcu czekają skrzynie ze skarbami.

Przeciwnicy: Common Rat, Large Rat, Giant Rat, Goblin, Goblin Shaman, Goblin King

Poziom trudności: bardzo niski

Abandoned Temple (New Sorpigal)

Zadania: odzyskanie świecznika, zebranie jaj kobry, zabicie Królowej Pająków (serce), uratowanie Angeli Dawson

Opuszczona Świątynia jest miejscem dużo bardziej niebezpiecznym niż Twierdza Goblinów. Grupa musi być uzbrojona w łuki, a „czarujący" – w choć jeden porządny czar (np. Harm z kanonu Ciała).

Na początku natkniesz się na nietoperze, potem usłyszysz syczenie. Po prawej i lewej stronie są pokoje pełne kobr. W pokoju po prawej jest skrzynia, a w niej świecznik dla faceta w gospodzie. Uwaga! Jeśli oddasz mu świecznik, Twoja reputacja spadnie do poziomu Bad. W miejscu, gdzie po raz pierwszy spotkasz kobry (nie licząc tych zamkniętych w pokoju) jest zejście w dół. Tam więziona jest Angela Dawson, którą masz uratować.

Na górze znajdziesz drzwi, prowadzące do labiryntów pełnych pająków i kobr. Jedna z odnóg korytarza prowadzi na północ do sali ze szkieletami w klatkach. Przedmioty stąd zabierane są generowane losowo. Dwie klatki naprzeciw wejścia zawierają tylko pergaminy z czarami, ale nie potrafi ich bezpiecznie otworzyć nawet Disarm Expert, możesz więc z nich zrezygnować. Idąc dalej, znajdziesz legowisko kobr z jajami i spotkasz Królową Pająków. Nie zapomnij zabrać jej serca.

Przeciwnicy: Sucker (Blood, Brain, Soul), Cobra, King Cobra, Queen Cobra, Spider, Giant Spider, Huge Spider, Spider Queen, Bat, Large Bat, Giant Bat, Vampire Bat

Poziom trudności: niski

Dragoon's Cavern (Castle Ironfist)

Zadanie: odzyskanie Harfy

Na terenie zamku otrzymasz kilka zleceń. Najłatwiejsze z nich polega na rozprawieniu się z bandytami z Dragoon's Cavern. Ich siedziba znajduje się dokładnie na południe od Zamku. Szybko trafisz do komnaty z długą drewnianą rampą. Zejdź nią, na południu są drzwi. Korytarz rozwidla się. Jedna droga prowadzi do dźwigni, druga do skrzyni (jest tam flet). Idąc do niej, zauważysz płaskorzeźbę na ścianie. Ten bohater, który jej dotknie, otrzyma +10 Luck.

Gdy naciśniesz dźwignię, otworzą się drzwi na górze – te, które przedtem pokazywały napis: „door won't budge". Drzwi na zachód od rampy prowadzą do pokoju z beczkami oraz wodnych kanałów.

W wodnych kanałach trafisz po raz pierwszy na Ooze, wśród nich – najbardziej niebezpieczne i odporne Corrosite Ooze. Jednak warto tam zejść, można znaleźć sporo złota (przeszukuj wnęki). Gdy przejdziesz przez drzwi, które otworzyła dźwignia, skorzystaj z windy i zjedź na dół. Na północy jest komnata z dźwignią, a przed nią dwie sale (skrzynie, zapasy jedzenia). Dalej znajdziesz przejście z kamiennym mostem. Korytarz rozwidla się – pierwsza odnoga prowadzi do drzwi, które nie chcą drgnąć, druga do bardzo wąskiego mostu nad kanałem. Za mostem jest dźwignia otwierająca te drzwi, a za nimi następna winda. Uważaj, bo na dole czeka kilku wrogów.

Korytarz po prawej prowadzi do skrzyni, a po lewej – do pokoju ze schodami (kolorowa mozaika na podłodze). Po lewej stronie jest komnata, znajdziesz w niej dwie skrzynie ze skarbami. Za ogromnymi, dwuskrzydłowymi drzwiami czeka Veteran, a na podeście stoi kilka skrzyń. W drugiej od lewej znajduje się skarb (między innymi poszukiwana Harfa), pozostałe skrzynie teleportują w różne miejsca. Uwaga, po powrocie do New Sorpigal otrzymasz specjalną nagrodę za wyśledzenie związków między Shadow Guild i Dragoonami. List świadczący o tych związkach jest w jednej ze skrzyń.

Przeciwnicy: Thug, Ruffian, Brigand, Fighter, Soldier, Veteran, Ooze, Acidic Ooze, Corrosite Ooze

Poziom trudności: niski

Shadows Guild Hideout (Castle Ironfist)

Zadanie: uwolnić uzdrowiciela z New Sorpigal

Najtrudniej tu dojść, bo miejsce jest otoczone przez hordy jaszczurczych łuczników. Gdy ich pokonasz, rozprawienie się ze złodziejami nie będzie już specjalnie skomplikowane. Gdy wejdziesz do pierwszego pokoju, musisz nacisnąć przycisk w ścianie – wtedy usunie się ściana w korytarzu. W tym pokoju zauważysz również (na mapie), że jedna ściana jest fałszywa. Na razie jednak nic z tym nie możesz zrobić. Po lewej stronie korytarza są solidnie zamknięte drzwi, dodatkowo zabezpieczone groźną pułapką. Nie ruszaj ich.

Idź dalej do pokoju z beczkami i tam naciśnij przycisk w ścianie. Otworzy się przejście, będziesz mógł wejść do nowego pokoju (w skrzyni znajdziesz klucz). Jest tam następny przycisk, który otwiera przejście. Potem wystarczy tylko kliknąć na fałszywej ścianie, by znaleźć się w pierwszym pokoju. Aby uwolnić uzdrowiciela, musisz wyjąć klucz z ekwipunku i kliknąć nim na drzwiach. Odprowadź więźnia Gildii do Rady w New Sorpigal.

Przeciwnicy: Thief, Burglar, Rogue, Thug, Brigand

Poziom trudności: niski

Druga część rozwiązania w następnym numerze.

Jacek Piekara

W tym miesiącu Reakcje Redakcji są nietypowe, dotyczą bowiem tylko dwóch tematów. Bardzo ciekawy list krytycznie (ale ciepło) omawia opublikowany w nr. 6/98 artykuł „Star Trek" (fajnie, że są jeszcze na świecie ludzie, którzy potrafią pasjonować się tak „niepoważnymi" tematami). Natomiast z korespondencją na temat Microsoftu zapozna Was Alex.

W tym numerze nieReagował

don Pedro z Krainy Drwiących Dandysów

„Star Trek" – moje czternaście groszy

Dla kogoś, kto nigdy nie widział „Star Treka" albo widział go tylko raz, temat numeru z Gamblera 6/98 jest świetnym wprowadzeniem w świat serialu. Ale dla Trekkerów (Trekkies?) to pełen błędów artykuł, który pomija najważniejsze sprawy, niepotrzebnie rozwodząc się nad innymi.

Odnosi się wrażenie, że autor chciał jedynie skrytykować ST, zamiast rzetelnie przedstawić wszystkie „za i przeciw". Tekst wytyka mnóstwo błędów, jeśli nawet po części prawdziwych, to wyolbrzymionych. Z artykułu, który miał wprowadzać w świat ST, zrobiła się krytyka „Gwiezdnej Wędrówki".

Kilka przykładów:

1. „Oto w 1966 r. byłemu pilotowi cywilnemu, zajmującemu się pisaniem scenariuszy telewizyjnych, udało się..."

I tyle? Nie ma tu nawet fragmentu o barwnej karierze Roddenberry'ego. Ot, był jakiś facet i wymyślił ST. A co z ratowaniem ludzi (gdy był jeszcze pilotem wojskowym) z rozbitego samolotu pasażerskiego w Afryce? A praca policjanta? Reportera? Ten człowiek robił w życiu prawie wszystko. Mało kto może pochwalić się tyloma zawodami i to tak odmiennymi. Wielki Ptak (tzn. Roddenberry) był barwną postacią i należało mu poświęcić chociaż odrobinę miejsca.

2. „Roddenberry wykorzystał popularny już wówczas schemat space– opery, dodając wątek statku kosmicznego..."

Wtedy królowały filmy o zielonych potworach, superbohaterach i ślicznych panienkach, które musiały być uratowane. A bez tego „wątku" nie byłoby ST!!!

3. „Scenariusz przeleżał w szufladzie ponad 3 lata, zanim znalazł się ktoś skłonny zainwestować pieniądze".

Pomysł Roddenberry'ego był bardzo ryzykowny. Nikt nie chciał produkować serialu tak nowatorskiego. Kto widział Murzynkę w obsadzie? Przecież przez nią serial mógł stracić widownię w południowych Stanach. A Rosjanin? Toż to największe zagrożenie dla USA! Azjata?! Na statku z białymi?

Ówczesna „polityczna poprawność" zakazywała pokazywania nie białych Amerykanów w głównych rolach. Przez kilka miesięcy NBC walczyło, by Roddenberry zrezygnował z „kolorowego mostka".

4. „...W połowie 1966 gotowa już była scenografia, wybrano aktorów, zaś Roddenberry przygotował dokładny scenariusz pilotowego odcinka. Rozpoczął się pierwszy sezon emisji".

Wielki Ptak przygotował scenariusz („The Cage"), ale pilot serialu gotowy był dopiero po 10 miesiącach. „The Cage" nie został przyjęty, zaś Roddenberry'emu dano drugą szansę (co w tamtych latach było rzadkością). Nakręcono wtedy (po

Esperanto Billa Gatesa

I. Chciałbym sprostować wypowiedź Alexa na temat umieszczenia w pakiecie Windows IExplorera. Chodzi chyba o pakiet Windows 98, a nie 95. Sprawa jest dość poważna i takie powierzchowne jej potraktowanie wynikało ze słabej znajomości tematu. Zabawa zaczęła się, gdy Microsoft umieścił w Windows 98 IE4.0 jako standardową przeglądarkę internetową. Niestety, ma ona w sobie tyle plików systemowych, że po jej odinstalowaniu system przestaje działać poprawnie. Czyli dla całej rzeszy użytkowników nowych Windows oznacza to dożywocie z IE4. Netman

II. We wstępniaku w numerze 5/97 Alex wyraził opinię, że M$ może sobie umieszczać w swoim systemie, co tylko zechce. To tak, jakby powiedzieć, że Telekompromitacja Polska S.A. może dyktować takie ceny, jakie sobie wymarzy, bo nikt nie musi korzystać z jej usług. M$ dzięki specjalistom od reklamy prawie całkowicie wyparł z rynku IBM, więc człowiek, który chce używać komputera do celów innych niż dekoracyjne, musi mieć Wingrozę 95. Na moim komputerze jest zainstalowany Windows 95 z wbudowanym na stałe IE 3.0. O ile z każdej innej aplikacji mogę zrezygnować podczas instalowania programu, to IE pozostaje. Używam Netscape, ale muszę trzymać na swoim, i tak już zatłoczonym, dysku zupełnie mi niepotrzebny IE. Widać mój pogląd podzielają sądy USA – pan Gates został przez nie zmuszony, aby w Wingrozie 98 użytkownik mógł zrezygnować z przeglądarki firmy M$. A co do zarabiania pieniędzy, to dlaczego Małymiękki zarabia na oszustwie? Zawsze, gdy podczas ponownej instalacji najlepszego i najbardziej stabilnego systemu operacyjnego (a musiałem to robić już z 10 razy) pojawia się plansza: „Gry napisane pod MS-DOS działają lepiej i pewniej", nie mogę się powstrzymać od gorzkiego uśmiechu. Rafalk

III. Przede wszystkim chcę zaznaczyć, że nie jestem fanatycznym wrogiem systemu Windows jako takiego. Gram od 5 lat (od Wolfensteina), Windows używam prawie od roku i nie skarżę się specjalnie (inna rzecz, że mój system jest naprawdę dobrze skonfigurowany). Bardziej od bylejakości systemu przeraża mnie jego wszechobecność. Windows jest rzeczywiście „uniwersalną platformą obsługującą najróżniejsze maszyny", ale jego uniwersalność nie wynika z wyjątkowej jakości, która sprawiła, że wszyscy entuzjastycznie przeszli na nowy system. Prawdą jest też, że nikt mi nie każe używać produktów Microsoftu, jednak tak się jakoś nieszczęśliwie zdarzyło, że tylko pod Windows pisze się teraz gry. Gracz musi mieć Windows, choćby jako dodatkowy system. Przyczyna tej „uniwersalności" nie jest optymistyczna: Microsoft nie dąży do konkurencji, ale do dominacji. System tak przeciętny nie mógłby przytłoczyć np. OS/2, gdyby nie pieniądze włożone przez Microsoft w kampanię reklamową. Duży może więcej, może także lepiej się reklamować, może wykupywać produkty konkurencji i nie dopuścić do popularyzacji jej oprogramowania. Wiem, to tylko insynuacje, ale obawiam się, że jeżeli choćby część z tego jest prawdą, to Microsoft może rzeczywiście stać się monopolistą.

Wyobraź sobie firmę na tyle potężną, żeby drogą wykupywania produktów, pracowników i agresywną reklamą w dużym stopniu nieformalnie kontrolowała rynek. Sądzisz, że będzie jej wtedy zależało na opinii klientów nie mogących kupować u nikogo innego? Że będzie się starała optymalizować programy, zamiast wołać o lepszy sprzęt (ku radości jego producentów)? Monopol nieuchronnie zmusiłby klientów do kupowania słabego towaru, bo nie byłoby producenta, któremu zależałoby na jakości. Nie kupią? To nie będą mieli...

Pamiętasz czasy, gdy państwo miało w Polsce monopol gospodarczy? Ocet na półkach czy mięso na kartki są równie uniwersalne, co Windows 95. Po prostu nie było nic innego, a żadnemu producentowi nie opłacał się wysiłek wkładany w poprawienie towaru. Taką konkurencją są JESZCZE dla Microsoftu firmy IBM i Netscape, ale jeśli nie połączą się w jedną, potężną korporację, która mogłaby dorównać M$, to kto wie...

Odnośnie jednolitych driverów dla akceleratorów, SVGA oraz gry przez Internet. Pamiętasz standard VESA? Prędzej czy później producenci sprzętu i gier poszliby po rozum do głowy i stworzyli jakiś jednolity standard driverów – np. coś w stylu UNIVBE. Warcraft 2 czy DN3D jakoś działały pod DOS w SVGA... Nie twierdzę, że nie byłoby początkowo chaosu, jak przy pierwszych kartach SVGA czy dźwiękowych – ale osiągnięte prędzej czy później porozumienie i w konsekwencji unifikacja standardów nastąpiłoby w

niemal całkowitej zmianie obsady) znanego telewidzom pilota „Where No Man Has Gone Before". „The Cage" przerobiono później na dwuodcinkowy „The Menagerie" (dostał nagrodę Emmy).

5. Autor sam sobie przeczy. Najpierw pisze: „serial nie spełnił pokładanych w nim nadziei", a potem: „...myślę, że do tej pory sprzedano na niego [„TOS" – oryginalnego „Star Treka"] więcej licencji niż na »Next Generation« [„TNG"]..." Na dodatek się myli: na „TNG" sprzedano najwięcej licencji.

6. „...Do tej pory żaden z występujących w serialu aktorów nie dał się namówić na stosowną [„rozbieraną" – red.] sesję fotograficzną".

A Denise Crosby (Natasha Yar)?

7. „...Wprawdzie żaden film nie okazał się żyłą złota, ale pieniądze nie zostały wyrzucone w błoto".

Kolejny błąd. „ST IV: The Undiscovered Country" zarobił 32 mln USD, co dało mu miejsce wśród 15 najbardziej kasowych filmów roku. Z tego, co wiem koszt produkcji „First Contact" zwrócił się z nawiązką (dlatego postanowiono nakręcić „Inssurection").

8. „Leonard Nimroy" w rzeczywistości nazywa się Nimoy, „Michelle Nichols" ma na imię Nichelle, a „Martina Sirtis" – Marina.

9. „...Od czasu do czasu przez jakiś odcinek przewinie się aktor z tzw. mainstreamu: Whoopie Goldberg..."

Tak się składa, że gdy Goldberg zaczęła grać w „TNG" (pilot 2. sezonu, „The Child"), nie była jeszcze tak znaną aktorką. Sama przyznaje, że dopiero po „TNG" jej kariera zaczęła się rozwijać. W 1989 r. nie miała pracy i po prostu zadzwoniła do swojego znajomego, LeVara Burtona i zapytała, czy w „TNG" nie chcą nowej postaci (był wakat po odejściu McFadden). Whoopie do tego stopnia lubi „TNG", że w filmie kinowym, „Generations", wystąpiła za darmo!

10. Według autora, Roddenberry „pod koniec lat 80. stracił już zainteresowanie serialem..."

Nigdy!

11. „...Akcje protestacyjne [fan klubów] były niemrawe i bardzo szybko o nich zapomniano..."

Dzięki. Przez rok setka ludzi słała listy do ITI, a tu coś takiego. Na dodatek ITI nic sobie nie robi z naszych protestów, coś o tym wiem.

Przy okazji: stacja TVN kompletnie pomieszała tłumaczenia. Po interwencji naszego klubu (po zakończeniu pierwszego sezonu nadawania) TVN przynajmniej próbowała z nami współpracować (Piotr Kubiak konsultuje dla nich tłumaczenia). Nie udało się zmienić kolejności stopni (było: captain = komandor – Boże, litości!), ale chociaż spadła liczba błędów. Napęd infleksyjny to nie nasz pomysł, ale za to słowo Borg nie było odmieniane (jeden z tłumaczy wymyślił: Borgowie, Borga itp.).

Na koniec pochwały:

Autor odwalił kawał dobrej roboty (nawet pomimo tych wszystkich błędów). Tekst nie był zły, ale brakowało w nim głosu fana(tyka) ST. Wszędzie teraz pełno ochów i achów na temat „X-files", „Star Wars" czy „Babylon 5" i dobrze, że wreszcie ktoś napisał o „Star Trek". Podziękowania za poruszenie tematu ST. Mam nadzieję, że to się jeszcze kiedyś powtórzy.

Ashka (ashka@kki.net.pl;http://startrek.cavern.com.pl/)

---

wyniku kompromisu producentów, a nie narzucenia im czegoś przez jedną firmę.

Dominacja Windows daje wszystkim (i graczom, i producentom gier) alternatywę: dostosować się albo odpaść. Instalacja Win95 jest dla gracza taką koniecznością, jaką w latach 1994–95 był zakup CD-ROM. Ale tyle jest w tym uniwersalności, co w fakcie, że w Gułagu wszyscy mieli wszy. Inaczej się nie dało.

Michał Żelazny

IV. Alex albo wypił brudzia z Gatesem, albo dostał nowy komputer od przedstawiciela Microsoftu, albo... nie wiem co. Takiej wazeliny dawno nie czytałem. Po pierwsze – nie pamiętam, żeby się wybierało kartę graficzną przed uruchomieniem jakiejś gry pod DOS, po drugie – to taki „wynalazek" jak DOS4GW usuwał problem konfiguracji pamięci. Można by tak dalej wymieniać, ale po co?

Jarosław Jargot

Od razu przejdę od konkretów. Nie jest prawdą, jakoby sprawa Microsoftu dotyczyła tylko Windows 98. Wszystko zaczęło się od Windows 95 (w późniejszych wersjach, zintegrowanych z IE) i po dziś dzień wiąże się z dwoma systemami. Jeżeli to kogoś interesuje, na stronie magazynu The Economist (www.theeconomist.com) można znaleźć wszystkie teksty, które ten prestiżowy tygodnik poświęcił „sprawie Microsoftu". Rozumiem, że Netman pisał do mnie w dobrej wierze, ale prosiłbym, by na przyszłość ostrożniej serwował uwagi o znajomości przez kogoś tematu. Porównywanie Microsoftu do TP SA i innych (po)komunistycznych reliktów jest zupełnie nie na miejscu z tak wielu, tak dla mnie oczywistych powodów, że nie ma tu miejsca, by je wszystkie wyliczyć. Najkrócej: to tak, jakby stawiać znak równości między osobą, która dzięki ciężkiej pracy kupiła nowy samochód, a kimś kto właśnie ten samochód ukradł. Firma, która wywalczyła sobie pozycję w najbardziej kapitalistycznym państwie świata, w najszybciej rozwijającej się branży, nijak się ma do octu na półkach i monopolisty na mocy prawa, a nie z woli rynku.

Microsoft osiągnął sukces także dzięki skutecznej reklamie swoich produktów. Jednak reklama nie jest przecież niczym złym. Jeżeli nie podobają nam się dobrze reklamowane produkty, to również nie powinny nam się podobać ładnie ubrane dziewczyny (tu od razu wyjaśnię: ubiór nie jest najważniejszy, ale czyż nie byłoby głupotą z definicji nie interesować się dziewczyną ładnie ubraną?). Jeżeli piszemy, że Microsoft pokonał reklamami IBM, to informuję, że firma IBM znajduje się na 4. miejscu wśród największych firm amerykańskich (wg magazynu Forbes, www.forbes.com), zaś Microsoft na miejscu... 49! Natomiast pod względem sprzedaży (a zatem, mniej więcej, obrotów) firma Billa G. zajmuje dopiero 129. miejsce (IBM – 6.). W tym pojedynku to IBM był gigantem, który nie potrafił (nie zechciał?) „zarzucić czapkami" Microsoftu. A miał taką szansę.

A teraz o konfigurowalności. Jeszcze raz powtórzę, że gra komputerowa pod DOS byłaby niezykle trudna do skonfigurowania. Rozważmy same tylko opcje sieciowe i gry w Internecie. Przykładem niech tu będzie Red Alert – wersja dosowa nie pozwalała na korzystanie z tych opcji, trzeba było uruchamiać wersję pod Win95. Z punktu widzenia użytkownika, Win95 jest systemem łatwiejszym w obsłudze. Podobnie z punktu widzenia programisty. Z jakiego innego powodu niezależne firmy piszą gry tylko pod Windows, chociaż Microsoft im za to nie płaci? A dlaczego w 1995 r. miliony ludzi zaczęły korzystać z nowego systemu, choć musiały za to zapłacić? Z Billem Gatesem brudzia nie piłem, z jego firmą łączą redakcję Gamblera normalne, niezbyt bliskie stosunki. Mam swoje zdanie na ten temat i będę je głosił, choć zdaję sobie sprawę, że nie jest zbyt popularne.

Windows nie jest programem idealnym, podobnie jak demokracja nie jest idealnym ustrojem. W obu przypadkach problem polega na tym, że nikt jeszcze nie wymyślił nic lepszego. Dowodem na to niech będzie fakt, iż system Windows zagościł w komputerach firm na całym świecie, zanim podbił rynek indywidualnych klientów. A przecież wielki biznes wybiera oprogramowanie, kierując się wyłącznie własną korzyścią, a nie jakimiś urojeniami.

Uczestnikom dyskusji dziękuję za listy. Szanuję Wasze opinie, nawet jeśli się z nimi nie zgadzam. Na koniec jedna uwaga: Więcej wiary w wolny rynek! Być może Microsoft zdobywa sobie na nim półmonopolistyczną pozycję, ale branża komputerowa rozwija się tak szybko, że pewnie obali ten monopol, jeżeli tylko firma Billa G. wykona błędny krok. I dokona się to tak, jak powinno: w grze rynkowej, a nie w sądach.

Alex

Dystrybutorzy gier z numeru 9/98

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 825 82 02
Conflict: Freespace – 165 zł
Die by the Sword – 165 zł
M.A.X. 2 – 165 zł

Coda
02-495 Warszawa
ul. Słupska 6a
tel. (022) 667 77 55
The Feeble Files – 129 zł

IPS CG
00-626 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66
Armored Fist 2 – 160 zł
Deadlock II – 145 zł
Incoming – bd
X-COM Interceptor – bd
X-Files: The Game – bd

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
Industry Giant – 148 zł
Insane Speedway 2 – 79 zł
Vangers – 59 zł

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
Championship Manager 97/98 – 119 zł
Final Fantasy VII – 175 zł
Might & Magic VI – bd

Optimus S.A.
33-300 Nowy Sącz
ul. Nawojowska 118
tel. (018) 443 77 97
Panzer Commander – 155 zł
Team Apache – 155 zł

Optimus Pascal
43-300 Bielsko-Biała
ul. Wyspiańskiego 10
tel. (033) 11 75 71
Ziemia. Wyprawa do wnętrza planety – 169 zł

Techland
63-400 Ostrów Wielkopolski
ul. Żółkiewskiego 3
tel. (0-62) 73-72-747
English Translator – 189 zł

WSiP
00-696 Warszawa
ul. Pankiewicza 3
tel. (0-22) 622-00 03
Słownik Szkolny: Muzyka – 99 zł

bd – brak danych

Spis ogłoszeń

Albion ..... str. 63
ArWal ..... str. 63
AVAX ..... str. 38
CD Projekt ..... str. 3, 61
Gambleriada ..... str. 73
Hasbro Poland ..... str. 63
L.E.M. ..... str. 11
L.K. Avalon ..... str. 87
Maria – Przedsiębiorstwo Produkcyjno-Handlowe ..... str. 37
MATT ..... str. 83
Megaus ..... str. 55
NTT ..... str. 91
Optimus ..... str. 2
Sony ..... str. 29
Stawicki ..... str. 92
Stollwerck ..... str. 69
TopWare ..... str. 13
Wirtualny Świat ..... str. 9



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



Rzeczywistość czy utopia?

VR (ang. Virtual Reality) – rzeczywistość wirtualna. Pojęcie funkcjonujące w środowisku młodych, rozpuszczonych maniaków komputerów i gier komputerowych. W rzeczywistej rzeczywistości rzeczywistość wirtualna jest nierzeczywistością. [Wielki Słownik Pojęć Niepojętych]

Czy rzeczywiście? (red.)

dwukolorowe obrazki, bardziej przypominające malunki pięciolatka niż realny świat. Dziś nasze maszyny tworzą w czasie rzeczywistym obrazy coraz mniej odbiegające od fotografii.

Żeby jednak generowane przez komputer światy można było odpowiednio odbierać, potrzebnych jest jeszcze kilka niezmiernie ważnych „drobiazgów".

Coś dla oka

Dla człowieka najważniejsze są wrażenia wizualne. Najprostszym urządzeniem pozwalającym na odbiór komputerowego obrazu jest monitor. Należy do standardowego wyposażenia każdego komputera i zazwyczaj oferuje wysoką rozdzielczość obrazu oraz soczyste kolory. Niestety obrazy na ekranie monitora są płaskie i mimo prób przedstawiania na nich trójwymiarowych przestrzeni (Doom, Quake, Unreal), nie odczuwamy głębi komputerowego świata.

Powód jest bardzo prosty: człowiek widzi trójwymiarowy świat dzięki narządowi wzroku. Oczy oddalone są od siebie o kilka centymetrów, zatem każdy obiekt widziany jest pod innym kątem przez oko lewe i oko prawe. Gdy na dany obiekt patrzymy z bliska, różnica kątów jest największa. Informacje o obrazie, oddzielnie od oka prawego i lewego, przekazywane są do mózgu, który z otrzymanych dwóch płaskich obrazów

Zostań superbohaterem

Wirtualna rzeczywistość pozwala przenieść się w zupełnie inny, lepszy świat. Świat, w którym my, pozbawieni wad superbohaterowie, możemy spełnić swe najskrytsze marzenia: obronić Ziemię przed najazdem wrogich kosmitów, zmienić tor lotu asteroidu zagrażającego naszej planecie, rozkochać w sobie najpiękniejsze dziewczyny.

Wirtualna rzeczywistość pozwoli oderwać się na chwilę od szarej, ponurej rzeczywistości – od szkoły, zawsze wściekłych rodziców, problemów z dziewczynami. Aby mogły się ziścić nasze najskrytsze marzenia, potrzebny jest jednak

odpowiedni sprzęt.

Niegdyś domowe komputery wyświetlały na swych ekranach jedynie proste,

Podziękowania

Dziękuję firmom, które – dostarczając sprzęt do testów – przyczyniły się do powstania tego artykułu:

- **Veracomp z Krakowa**
- **Pulsar z Radomia**
- **Tornado z Warszawy**
- **Microsoft Polska z Warszawy**
- **PMC z Warszawy**

Pisaliśmy o nich w Gamblerze

Produkt	Nr Gamblera
CyberMaxx	6/96
3D-Max	9/97
Virtual i-glasses!	2/97
SideWinder Force Feedback Pro	8/98
Logitech CyberMan 2	3/98

Aby uzyskać dźwięk 3D, wystarczy mieć słuchawki.

tworzy jeden przestrzenny. Obraz na ekranie monitora jest zawsze taki sam, więc mózg otrzymuje od lewego i prawego oka praktycznie dwa jednakowe obrazy, z których nie jest w stanie stworzyć obrazu przestrzennego.

Monitory pokazują ponadto obraz na stosunkowo małych płaszczyznach – nadal odbieramy rzeczywisty świat spoza ekranu: słońce padające przez okno, kota bawiącego się kablem od klawiatury itd. Monitor, nawet gdyby pominąć jego dwuwymiarowy obraz, nie pozwoli całkowicie zanurzyć się w wirtualnym świecie.

Głęboki kineskop

Bardzo sprytny pomysł zastosowano w tzw. okularach migawkowych (shutter glasses). Okulary mają dwa duże ekrany ciekłokrystaliczne (LCD) – po jednym na każde oko – którymi potrafią jedynie zasłaniać lub odsłaniać nam oczy. Każdy ma jakby jeden duży, czarny piksel, który zapala lub gasi. Okulary migawkowe łączymy z komputerem (zazwyczaj przez odpowiednią kartę), a ten steruje ich ekranami.



Najpierw komputer wyświetla na ekranie monitora obraz, jaki powinno odbierać nasze lewe oko. W tym czasie ekranik ciekłokrystaliczny w okularach migawkowych zasłania nam prawe oko. Zatem obraz na monitorze widzimy tylko lewym okiem. W ułamku sekundy komputer zmienia sytuację – odsłania nasze prawe oko, a zasłania lewe. W tym czasie na ekranie komputera wyświetlany jest obraz widziany przez prawe oko – znów jedynie tym okiem widzimy monitor.



Owe zmiany, z lewego oka na prawe i odwrotnie, następują tak szybko (zwykle 60 razy na sekundę dla każdego oka!), że mózg nie może połapać się, iż jest w sprytny sposób oszukiwany. Z każdej pary obrazów przekazanych mu w bardzo krótkich odstępach czasu przez lewe i prawe oko składa prawdziwy, trójwymiarowy obraz!

Efekt tych operacji jest wspaniały – gdy patrzymy przez okulary migawkowe, ekran naszego monitora staje się wklęsły lub wypukły! Wyraźnie zauważamy głębię obrazu, trójwymiarowe bryły widzimy przestrzennie. W zależności od programu może nam się wydawać, że przedmioty tkwią we wnętrzu monitora lub wiszą w powietrzu między naszymi oczami a kineskopem!

Prostota okularów migawkowych to powód ich niewysokiej ceny (nawet poniżej 400 zł). Niestety okienko monitora jest dalej małe, więc kątem oka wciąż widzimy pokój, w którym stoi nasz komputer.

Typowe okulary migawkowe to **3D-MAX** firmy Kasan. Z komputerem łączy się je za pomocą niewielkiej karty ISA. Do okularów dołączony jest ponadto krążek zawierający przykładowe, trójwymiarowe gry, zdjęcia i filmy. Największe wrażenie robi gra Descent, która obsługuje wszystkie najpopularniejsze urządzenia VR. Korytarze i unoszące się w powietrzu roboty wyglądają tak plastycznie, że po godzinie człowiek zupełnie zapomina o otaczającym go świecie (naprawdę!) i nie może się oderwać od komputera.

Skok w inny świat

Dużo bardziej zaawansowane, a jednocześnie bardzo dziś kosztowne rozwiązanie to hełm wirtualny, zwany też „wyświetlaczem montowanym na głowie" (Head Mounted Display – HMD) lub kaskiem cybernetycznym.

Idea jest bardzo prosta. W kasku mniej lub bardziej obejmującym naszą głowę zainstalowane są dwa malutkie (o przekątnej ok. 0,7 cala), kolorowe ekraniki ciekłokrystaliczne (w droższych hełmach montuje się ekrany CRT o dużo wyższej rozdzielczości).

Tym razem obraz generowany przez komputer musi być przygotowany jednocześnie dla lewego i prawego oka. W tej samej chwili na ekranikach wyświetlane są obrazki dla każdego oka oddzielnie. Zatem mózg otrzymuje już w sposób naturalny (bez różnic czasowych) inny obraz z lewego oka oraz inny z prawego i na ich podstawie tworzy przestrzenny świat.

Hełmy wirtualne odcinają nas od rzeczywistego otoczenia, bowiem zasłaniają wszystko, co możemy dostrzec wokoło. Przed naszymi oczyma umieszczone są jedynie ekraniki. Niestety w prostszych hełmach widoczny obszar jest nadal niewielki. To mały prostokąt z przestrzennym, komputerowym światem. Wokół niego – czarna nicość. Wrażenie to bardzo sprytnie ktoś kiedyś tak opisał: w tanim hełmie człowiek czuje się tak, jakby założył na głowę czarny karton z wyciętym małym otworkiem, przez który patrzy na świat.



Wielkość obszaru oglądanego w hełmach wirtualnych określa się mianem „kąta widzenia" (lub pola widzenia – Field of View – FOV) i podaje w stopniach dla poziomu i pionu (czasem diagonalnie). Kąt między lewą a prawą krawędzią obrazu widzianego przez nasze oczy (czyli w poziomie) to około



170°. Podobnie kąt między górną a dolną krawędzią (w pionie) – ok. 90°. Przy wartościach maksymalnych efekt prostokąta na czarnym tle na pewno nie wystąpi – ujrzymy wygenerowany przez komputer obraz bez czarnych obwódek.

Kolejnym mankamentem prostych hełmów jest bardzo kiepska jakość obrazu. Zastosowane w nich małe ekraniki LCD oferują bardzo niską rozdzielczość. Przeciętnie jeden ekranik składa się ze 180 tys. pikseli (każdy może przyjmować dowolny kolor), co odpowiada średnio rozdzielczości 789×230. Aby obraz miał fotograficzną jakość, rozdzielczość powinna być na poziomie 1280×1024 punk-



Zestawienie hełmów wirtualnych

Producent	Model	Wyświetlacze	Rozdzielczość	Kąt widzenia (poziomo/pionowo)	System śledzenia	Dźwięk	Cena [w USD]
CAE-Electronics	Fiber Optic HMD	CRT	1280×1024	80/60	Opcja	?	50 000
CAE-Link	Clear Vue	CRT	1280×1024	60/35	Opcja	?	65 000
Fakespace	BOOM 3C	CRT	1280×1024	140/90	Mechaniczny	Brak	95 000
General Reality	CyberEye CE-200M	AMLCD	789×230	23/17	Opcja	Stereo	1995
General Reality	CyberEye CE-200S	AMLCD	789×230	23/17	Opcja	Stereo	2495
General Reality	CyberEye CE-200W	AMLCD	789×230	45/34	Opcja	Stereo	2495
Interactive Imaging Systems	VFX-1	LCD	640×260	53/35	Jest	Stereo	695
Kaiser Electro-Optics	SIM EYE 40	CRT	1280×1024	60/40	Opcja	?	145 000
Kaiser Electro-Optics	VIM 500 pv	LCD	710×225	40/30	Opcja	Stereo	2975
Kaiser Electro-Optics	VIM 1000 pv	LCD	710×225	100/30	Opcja	Stereo	9975
Leep Systems	Cyberface 3	LCD	720×240	70/40	Mechaniczny	Brak	9740
Liquid Image	MRG 2.1	LCD	720×240	84/65	Opcja	Stereo	3495
Liquid Image	MRG 4	LCD	479×234	60/46	Opcja	Stereo	3495
n-Vision	Datavisor 10	CRT	1280×1024	50/37	Opcja	?	44 900
n-Vision	Datavisor VGA	CRT	640×480	52/38	Opcja	?	24 900
Philips	Scuba	AMLCD	800×225	40/30	Opcja	Stereo	299
Sony	Glasstron	LCD	?	?	Opcja	Stereo	1495
VictorMaxx	CyberMaxx	LCD	789×230	53/35	Jest	Stereo	499
Virtual I/O	i-glasses!	LCD	789×230	30*	Opcja	Stereo	580
Virtual I/O	i-glasses! X2	LCD	?	30*	Opcja	Stereo	1995
Virtual I/O	i-glasses! ProTec	LCD	?	34*	Opcja	Stereo	7995
Virtual Reality	HRCPID	CRT	1280×1024	75/60	Opcja	?	50 000
Virtual Research	Eyegen 3	LCD	493×250	40*	?	?	7000
Virtual Research	FS-5	CRT	640×480	55/44	Opcja	Stereo	19 500
Virtual Research	VR-4	LCD	742×230	48/36	Opcja	Stereo	7900
Virtual Research	VR-400	LCD	742×230	48/36	Opcja	Stereo	?
Virtuality	Visette 2	LCD	756×244	60/47	Jest	Stereo	7900
Virtuality	Visette Pro	AMLCD	640×480	71,5*	Jest	Stereo	?
Vista Controls	See-Thru Armor	AMLCD	640×260	40/30	Żyro	?	25 000

* diagonalnie

ty. Taką rozdzielczość gwarantują jedynie hełmy w cenie ok. 100 tys. złotych.

Rusz głową!

Obraz przestrzenny to jeszcze nie wszystko. Większość hełmów wirtualnych ma zainstalowane systemy śledzenia ruchów głowy (head tracking) – najczęściej badają zmiany pola elektromagnetycznego wokół hełmu.

Jeśli więc odwrócimy głowę, wychylimy do przodu czy w bok, zmiana pozycji hełmu (dokładnie przymocowany porusza się razem z głową) zostanie zarejestrowana przez komputer. Odpowiednio do położenia głowy zmienia się też prezentowany na ekranikach hełmu obraz. W praktyce oznacza to, że za pomocą hełmu wirtualnego możemy się swobodnie rozglądać po wirtualnym świecie – zupełnie jakbyśmy rozglądali się w rzeczywistości.



Do zastosowań profesjonalnych stworzono samodzielne systemy śledzenia. Składają się z transmitera, czyli emitera modulowanego pola elektromagnetycznego, oraz odpowiednich czujników. Transmiter umieszcza się na stałe na pewnej wysokości (zwykle 2 m), zaś czujniki przyczepia do przedmiotów, których położenie ma być badane. Możemy zatem przymocować czujniki do hełmu (jeśli ten nie ma własnego systemu śledzenia), do rąk, nóg itd. – komputer dokładnie rozpozna zmiany położenia naszych kończyn we wszystkich sześciu stopniach swobody.

Coś dla ucha

Nie mniej ważny od obrazu jest dźwięk. Nasze uszy oddalone są od siebie o szerokość głowy, zatem fala akustyczna przebywa różne drogi do lewego ucha i prawego. Na dodatek po dotarciu do ucha fala ulega dyfrakcji (ugięciu) na jego małżowinach, a potem interferencji (nakładanie się kilku fal). W efekcie fala akustyczna zmienia swą częstotliwość oraz amplitudę, więc dźwięk jest inaczej słyszany przez ucho lewe i prawe.

Podobnie jak w przypadku obrazu, mózg na podstawie otrzymanych od uszu informacji (analizując różnice częstotliwości i amplitudy fal, które dotarły do lewego i prawego ucha oraz ich przesunięcie fazowe) potrafi zlokalizować źródło dźwięku w przestrzeni. Umiejętność ta bardzo przydaje się człowiekowi;



potrafi on określić kierunek, z którego dochodzi głos (nie widząc wołającej osoby).

W grach typu FPP (First Person Perspective), jak Quake czy Unreal, możliwość usłyszenia wroga zanim się go zobaczy pozwala przeżyć – w porę odwracamy się w jego stronę i zdążymy go zabić.



Wystarczą słuchawki

Aby umożliwić odbiór dźwięku z różnych miejsc w przestrzeni, producenci sprzętu muzycznego

prześcigają się w liczbie oferowanych audiofilom głośników. Przeciętny domowy zestaw HiFi składa się obecnie ze źródła dźwięku (magnetofon, CD, MD, DAT), wzmacniacza i pary kolumn głośnikowych. Dwie kolumny pozwalają na odbiór



dźwięku stereofonicznego – dochodzącego z lewej lub prawej strony. Dzięki sprytnym sztuczkom, jak stopniowe wyciszanie dźwięku w jednej kolumnie, a wzmacnianie w drugiej, otrzymuje się efekt przechodzenia głosu z jednego głośnika do drugiego. Niemożliwe jest jednak (tak przynajmniej sądzono) odbieranie przez słuchacza dźwięku z przodu, tyłu, góry i dołu, no bo niby jak, skoro w tych miejscach nie ma głośników.

Jednak wkrótce po stereo pojawiła się kwadrofonia. Po dołożeniu dwóch głośników można było ustawić dwie kolumny z przodu (jedną z lewej, a drugą z prawej), a pozostałe dwie z tyłu (również z podziałem na lewą i prawą). W efekcie możliwy był już odbiór dźwięku dookoła (z lewej, prawej, tyłu, przodu i lokacji pośrednich), ale w jednej płaszczyźnie. Kwadrofonia się nie przyjęła.



Dużo większą popularność zdobył system z laboratoriów Dolby – tzw. **Dolby Surround**. Składał się z pięciu (lub sześciu – licząc subwoofer) głośników: dwóch przednich, dwóch tylnych, centralnego i subwoofera (odpowiedzialnego za tony niskie, czyli basy). Niestety Dolby Surround nie miał zbyt dobrych rozwiązań technicznych. Dwa tylne głośniki nie były rozróżniane jako lewy i prawy (oba odtwarzały zawsze ten sam dźwięk), oferowały bardzo wąskie pasmo przenoszenia: od 100 do 7000 Hz (pasmo słyszalne przez człowieka – od 20 Hz do 20 kHz).

Następcą Dolby Surround jest Dolby Digital (poprzednio zwany AC-3), stosowany np. w filmach na płytach DVD-Video. Składa się również z sześciu głośników, jednak każdy może grać niezależnie. Nie ma też ograniczonego pasma przenoszenia.

Stosowanie dużej liczby głośników jest rozwiązaniem najprostszym, jednocześnie jednak bardzo drogim (w końcu musimy mieć już 6 kolumn głośnikowych zamiast dwóch). Dlatego żaden z systemów wielogłośnikowych nie przyjął się w grach komputerowych (aczkolwiek były próby implementowania dźwięku Dolby Surround w niektórych programach, np. wipEout 2097).

Producenci komputerowego sprzętu muzycznego (ale nie tylko) stwierdzili bardzo oczywisty fakt: człowiek nie ma głowy dookoła oblepionej uszami, a mimo to potrafi zlokalizować źródła dźwięku w przestrzeni. Na pewno więc da się tak oszukać uszy, że za pomocą zaledwie dwóch głośników czy pary słuchawek stworzy się wrażenie dźwięku przestrzennego (czy pozycjonowanego, jak to niektórzy nazywają). Poprzez modulacje zdołano tak zmienić częstotliwość, amplitudę oraz różnicę faz fal docierających do ucha lewego i prawego, jakby ulegały one ugięciu i odbiciu wewnątrz małżowin usznych!



Mniej lub bardziej udane rozwiązania proponowało wiele firm. Jedną z pierwszych była Advanced Gravis, której karty muzyczne UltraSound (znane jako GUS) miały zintegrowaną technologię tworzenia dźwięku 3D o nazwie Focal Point. Technologia ta, opracowana wspólnie z firmą Forte (producentem bardzo popularnego hełmu wirtualnego VFX-1), dawała bardzo dobre efekty, aczkolwiek jeszcze nie w pełni zadowalające.

Wydaje mi się, że do najlepszych rezultatów doszła firma Aureal Semiconductor. Jej system, **Aureal3D** (w skrócie A3D) zastosowany został nawet w symulatorach NASA. A3D osiąga znakomite efekty – wyraźnie słychać dźwięk dobiegający ze wszystkich stron (nawet z góry i z dołu!). Obecnie coraz więcej kart muzycznych obsługuje dźwięk A3D (obok DirectSound3D). Firma Aureal stworzyła nawet swój własny układ dźwiękowy – Vortex AU8820, który pełni rolę 64-kanałowego syntezatora WaveTable (32 kanały sprzętowo plus 32 programowo), a zarazem jest zgodny ze specyfikacją A3D 1.0 (Aureal przygotowuje ulepszony system A3D 2.0). Na bazie tego układu powstało ostatnio wiele kart muzycznych: Terratec XLerate, Aztech PCI-338 A3D itp.

Do odbioru dźwięku A3D najlepsze są słuchawki – wtedy oprogramowanie ma pełną kontrolę nad umiejscawianiem dźwięku w przestrzeni. Bardzo dobre rezultaty można również uzyskać dla dwóch (zaledwie) głośników, jednak kolumny głośnikowe muszą być bardzo starannie ustawione w odpowiednich miejscach, na co często nie pozwala umeblowanie pokoju, w którym znajduje się komputer.

Na szczęście większość hełmów wirtualnych ma wbudowane słuchawki, więc wystarczy połączyć je z kartą muzyczną A3D, by w pełni rozkoszować się trójwymiarowym dźwiękiem.

Czym tu się poruszać?

By pochłonęła nas wirtualna rzeczywistość, nie wystarczy mieć tylko hełm czy dobrą, „trójwymiarową" kartę muzyczną. Przy takich peryferiach możemy oglądać jedynie przestrzenne filmy. Aby samemu poruszać się w wirtualnym świecie, potrzebujemy jeszcze odpowiedniego manipulatora.

Najprostszym, jednak najmniej naturalnym narzędziem, służącym pecetowym graczom do kontrolowania postaci w grach, jest klawiatura. Trójwymiarowe gry (np. Descent, w której latamy statkiem kosmicznym do przodu, do

VRML – rzeczywistość wirtualna w Internecie

W 1994 r. podczas konferencji WWW w Genewie powstał pomysł wzbogacenia stron HTML o rzeczywistość wirtualną. Tak narodził się język VRML (Virtual Reality Modelling Language), pozwalający modelować trójwymiarowe światy, by mogli je zwiedzać internauci. Ostateczny standard VRML 1.0 został zatwierdzony w 1995 roku. Plik VRML to tekstowy opis wirtualnego świata. Na jego podstawie komputer internauty tworzy wynikowy obraz. Istnieje wiele przeglądarek VRML (współpracujących z Internet Explorerem, Netscape Navigatorem/Communicatorem oraz pracujących samodzielnie), najnowsze wykorzystują sprzętową akcelerację dzięki interfejsom Direct3D i OpenGL.

W 1996 r. na konferencji Siggraph zaprezentowano nową wersję języka VRML – 2.0, wyposażając go w możliwość umieszczania w pliku VRML animacji, dźwięku, kodu w Javie czy VRMLScript. VRML 2.0 pozwala m.in. na stosowanie efektów atmosferycznych i odtwarzanie filmów w formacie MPEG-2.

W wirtualnym świecie można też symulować działanie niektórych praw fizyki, np. prawa grawitacji.

Informacje

Adres	Opis
http://www.hitl.washington.edu/projects/knowledge_base/onthenet.html	Virtual Reality Online
http://www.virtuality.com/	Virtuality
http://www.scubafx.com/	Scuba
http://www.liquidimage.ca/vr/	Liquid Image Corporation
http://www.keo.com/	Kaiser Electro-Optics
http://www.genreality.com/hmds.html	General Reality
http://msrc.wvu.edu/LCIT/CpE491-systems/cpe491ref.html	VR Reference
http://www.pulsar.com.pl/vr.htm	Pulsar – Wirtualna Rzeczywistość
http://www.iisvr.com/	Interactive Imaging Systems (dawniej Forte) – VFX-1
http://www.i-glasses.com/	Virtual I/O (i-glasses!)
http://www.wwa.com/~awm/cybermaxx/index.html	Informacje o hełmie CyberMaxx
http://www.gel.ulaval.ca/~mbernat/rapporta/rapangl1.html	Wszystko o VR
http://www.opus1.com/emol/media/vr.html	Wszystko o VR
http://www.update.uu.se/~d93jha/kurs/mod/hardware.html	Wszystko o VR
http://www.kasan.se	Kasan (3D MAX)

tyłu, na boki, w górę i w dół oraz obracamy go wokół trzech osi) korzystają z ogromnej liczby klawiszy. Gdy założymy na głowę hełm wirtualny, nie widzimy już klawiatury – trudno trafić palcami w odpowiednie klawisze.

Dlatego wielu producentów oferuje specjalne manipulatory pozwalające poruszać się w wirtualnym świecie. Jednym z pierwszych był Logitech **CyberMan**, niezbyt udany – miał postać myszki umieszczonej na końcu drążka joysticka. Pchnięcie drążka do przodu kończyło się najczęściej mimowolnym wciśnięciem klawiszy myszki.

Niedawno produkt Logitecha zastąpił znakomity **CyberMan 2**. Urządzenie to przypomina joystick, przy czym zamiast drążka ma okrągłą „pokrywkę", którą chwytamy prawą ręką. Pokrywkę można przesuwać w przód i w tył oraz na boki, pochylać we wszystkie strony, a także obracać w prawo i w lewo. Tak duża swoboda ruchów „manipulatora" pozwala na pełną kontrolę (we wszystkich trzech wymiarach) postaci w grach. CyberMan 2 jest więc bardzo dobrym, a jednocześnie niedrogim urządzeniem; niestety, na razie obsługuje niewiele gier (wśród nich jest znakomicie demonstrujący możliwości CyberMana 2, Descent).



Oryginalne rozwiązanie pokazała także firma Microsoft. Jej z pozoru zwyczajny joystick – **SideWinder Force Feedback Pro** – ma wbudowany... ahem... wibrator, który przenosi drgania z komputerowego świata wprost na drążek. Jeśli w grze strzelamy z karabinu maszynowego, to drążek drga w rytm wystrzałów, aż cała ręka się trzęsie.

Do hełmu **VFX-1** firmy Forte dołączany jest prosty, wirtualny manipulator, CyberPuck. Niewielkie pudełeczko, przypominające opakowanie po kremie, trzyma się w ręce – **CyberPuck** nie ma żadnej podstawki. Urządzenie wykrywa pochylanie w przód i w tył oraz na boki. Sygnał przenoszony jest do komputera przez kabelek. Manipulator ma ponadto trzy dowolnie programowalne przyciski. CyberPuck pozwala w pełni kontrolować postać lub pojazd w grze – nawet jeśli głowa tkwi w wirtualnym kasku i nie widzimy rąk.



Najbardziej efektowne, ale jednocześnie najdroższe rozwiązanie to tzw. rękawica wirtualna. Przypominająca zwykłą, roboczą rękawicę, obładowana jest czujnikami precyzyjnie badającymi położenie ręki, a nawet zgięcie każdego palca! Wyobraźmy sobie, że w wirtualnej rzeczywistości możemy komputerowi wskazywać różne przedmioty palcem, a nawet przenosić je w wirtualnej przestrzeni z jednego miejsca w drugie!



Przykładem wirtualnej rękawicy jest **CyberGlove**. Łączy się z komputerem przez interfejs RS232. Zgięcie każdego palca badają światłowodowe czujniki (po trzy na każdy palec). Niestety cena CyberGlove jest za wysoka jak na kie-

Tanie hełmy VR

Dla użytkowników indywidualnych (głównie graczy) przeznaczone są relatywnie niedrogie hełmy VFX-1, i-glasses! i CyberMaxx. Oferują obrazy podobnej, nie najlepszej jakości; zastosowane ekraniki LCD mają bardzo niską rozdzielczość – grafika prezentowana w hełmach odpowiada rozdzielczości 320×200 na monitorze.

Najbardziej efektownie wygląda **VFX-1**. Niestety karta, która nim steruje (zwana VIP), komunikuje się z kartą graficzną za pomocą łącza feature connector. Ogranicza to liczbę wyświetlanych na ekranikach kasku kolorów (maksymalnie 256), a niewiele nowych gier może pracować w tym trybie. Zalety VFX-1: dołączony wirtualny manipulator (CyberPuck), wbudowany mikrofon, przez który podczas gry w sieci możemy porozumiewać się z partnerami i przeciwnikami oraz słuchawki o bardzo dobrej jakości.

Wirtualne gogle **i-glasses!** ważą niecałe pół kilograma. Urządzenie łączone jest z komputerem przez zewnętrzny konwerter, ma też wejście PAL (lub NTSC) umożliwiające oglądanie trójwymiarowych filmów.

CyberMaxx, mimo najniższej ceny, zdobył najmniejszą popularność – głównie ze względu na marną jakość obrazu oraz niewygodny sposób mocowania hełmu: śruby dociskowe (!) wywołują ból głowy i zawroty już po kilku minutach.

Wkrótce pojawią się nowe hełmy dla graczy: firma Interactive Imaging Systems (dawna Forte) pokaże hełm **VFX-3D**, który będzie mieć zwiększoną rozdzielczość ekraników (230 tys. pikseli; powinien pracować poprawnie nawet w rozdzielczości 1024×768, gubiąc niektóre linie). Podłączany do komputera jako przejściówka między kartą graficzną a monitorem, będzie współpracował z akceleratorami grafiki 3D. Poprawiony zostanie też system śledzenia ruchów głowy.

Virtual I/O pokaże okulary **i-glasses! X2**, ze znacznie większą rozdzielczością ekraników (360 tys. pikseli na ekran LCD) przy dość przystępnej (jak na tę rozdzielczość) cenie.

W tanim hełmie człowiek czuje się tak, jakby założył na głowę czarny karton z wyciętym małym otworkiem, przez który patrzy na świat.

GAMBLER

Wirtualna rzeczywistość a zdrowie

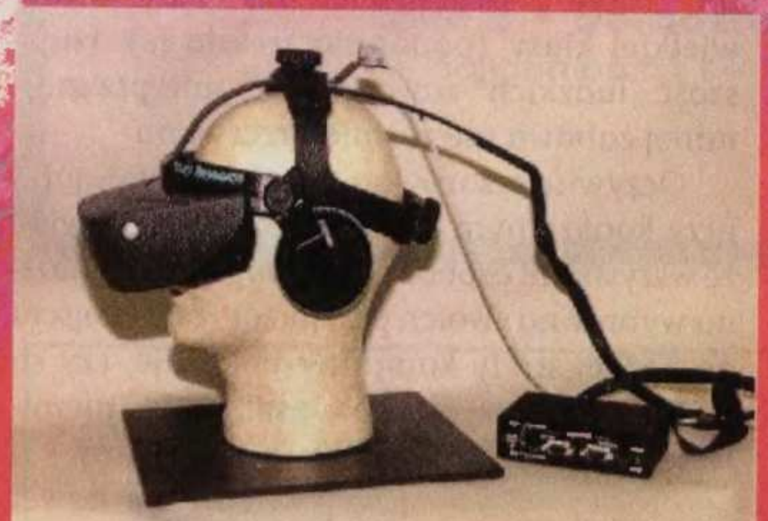
Niedrogie urządzenia VR mogą mieć ujemny wpływ na zdrowie użytkownika. Źle wyregulowane wyświetlacze w hełmie VR mogą popsuć wzrok, zaś nieprawidłowo działający system śledzenia czy gwałtowne rotacje obrazu – wywołać mdłości. Pamiętajmy zatem, by zanurzać się w wirtualną rzeczywistość ostrożnie, najwyżej na kilkanaście minut, z kilkudziesięciominutowymi przerwami – przynajmniej na tanim sprzęcie. Lepszy, ale droższy sprzęt, pozwala na bardziej komfortową oraz dłuższą zabawę.

szeń przeciętnego gracza – w Polsce prawie 15 tys. złotych!

Najważniejsze: gry

Nawet najdroższy zestaw wirtualny nie będzie nic wart, jeśli nie będzie dla niego oprogramowania (czytaj: gier!). Niestety trzy tanie kaski (VFX-1, i-glasses!, CyberMaxx) dedykowane graczom nie zyskały większej popularności – zarówno wśród samych graczy, jak i producentów gier.

W zasadzie chyba jedyną grą, która obsługuje wszystkie trzy hełmy, a także okulary 3D-MAX, jest Descent (oraz jego



następcy: Descent 2 i prawdopodobnie również zapowiadany Descent 3; wydany właśnie Conflict: Freespace – The Great War niestety nie obsługuje urządzeń VR). Descent oferuje pełną obsługę hełmów VR, zatem posiadacze tych zabawek zobaczą tunele kopalń w pełni trójwymiarowe i będą mogli sterować statkiem, wykonując ruchy głową.



Większość gier nie obsługuje nawet tanich okularów 3D-MAX. Producenci hełmów piszą zatem własne sterowniki pozwalające na współpracę ich urzą-



dzeń z grami. Taka współpraca najczęściej ogranicza się do emulacji myszy czy klawiatury przez system śledzenia kasku, zaś obraz prezentowany na jego ekranikach jest płaski. Tak jest w Quake'u działającym z hełmem VFX-1. Swoją drogą po dziesięciu minutach gry człowiekowi robi się niedobrze – przetestowałem to na kilku znajomych. Wszyscy reagowali tak samo: „Paweł, zdejmij ze mnie ten hełm, bo za chwilę zwymiotuję".

VR tylko dla wybranych

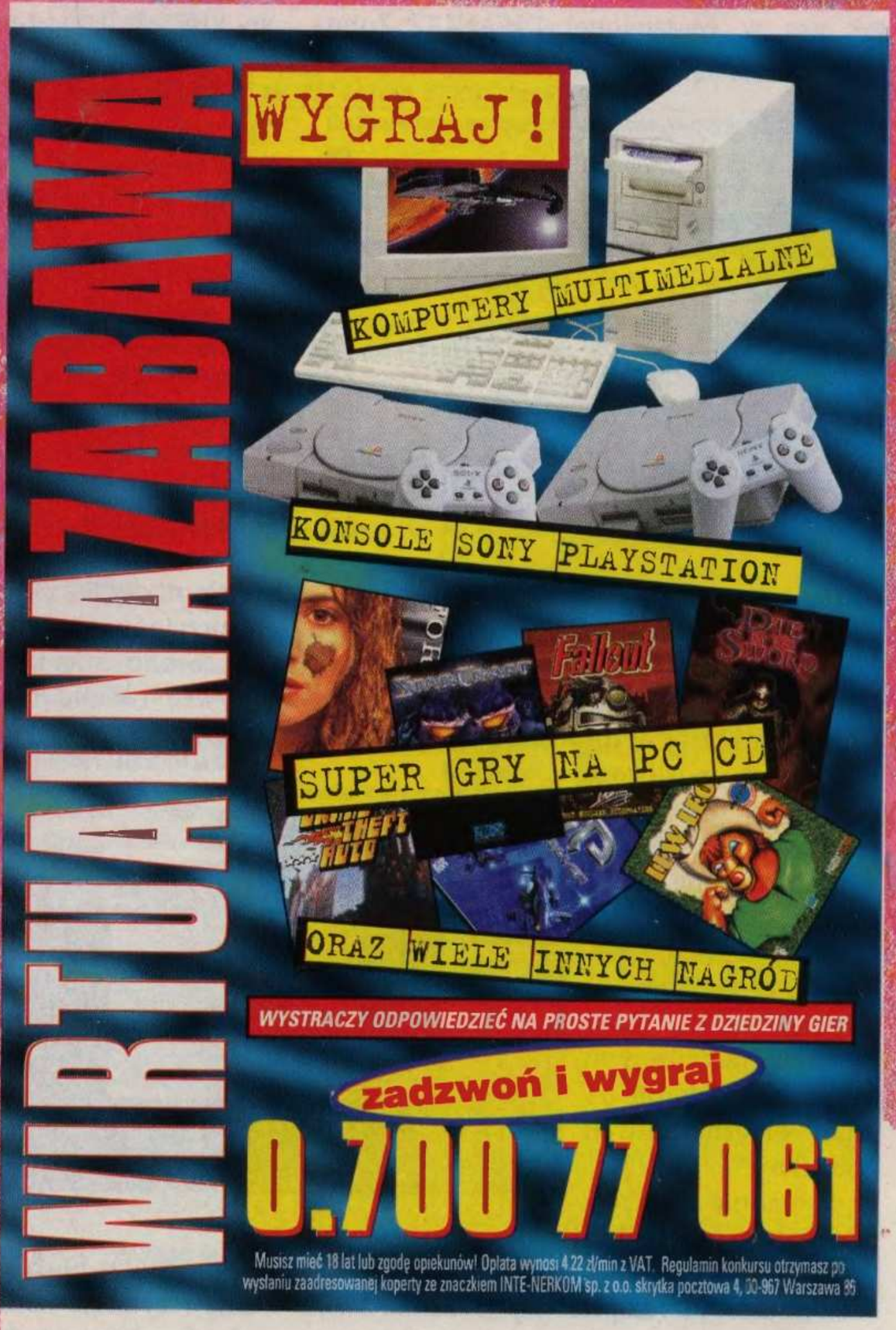
Ceny dzisiejszych urządzeń umożliwiających odbiór wirtualnej rzeczywistości są na razie wysokie. Dotyczy to zwłaszcza najważniejszego elementu zestawu VR – hełmu (patrz tabelka). Nawet najtańszy CyberMaxx znajduje się poza zasięgiem kieszeni większości graczy.

Nim rzeczywistość wirtualna zawita pod nasze strzechy, minie jeszcze kilka lat. Na pewno jednak hełm wirtualny prędzej czy później stanie się standardowym wyposażeniem każdego komputera. Dzięki niemu będziemy ogląda-



li przestrzenną, interaktywną telewizję, dokonywali zakupów w internetowych sklepach oraz zabijali setki monstrów [i kolegów – red.] w Quake'u VI. Tymczasem musimy się zadowolić wypocinami naszego nowego akceleratora grafiki 3D, który mimo najszczerszych chęci nadal przedstawia trójwymiarowy świat w płaskiej postaci – na ekranie monitora.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

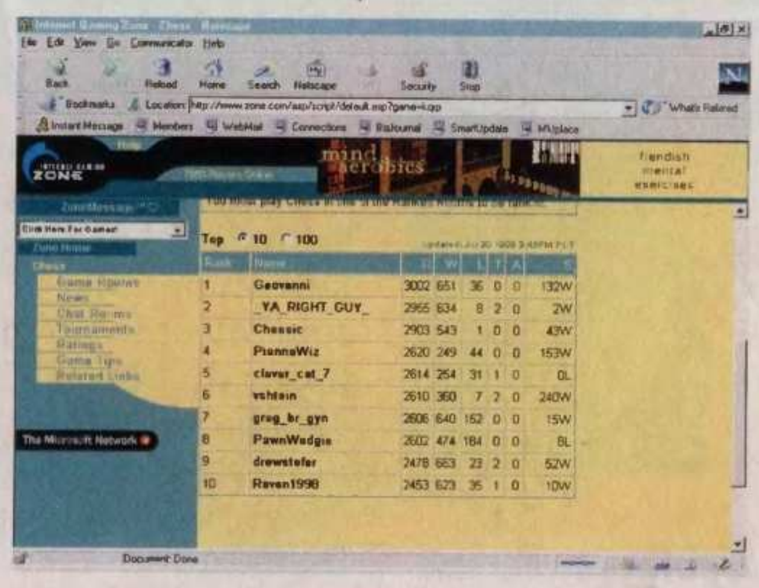


internet GAMBLER

INTERNET GAMING ZONE

Obecność Microsoftu na rynku gier to nie tylko wydawanie coraz ciekawszych tytułów, ale także działalność na polu rozrywki on-line.

Flagową inicjatywą Microsoftu jest Internet Gaming Zone (http://www.zone.com) – serwer, dzięki któremu można grać z innymi ludźmi w kilkadziesiąt najróżniejszych gier. Gry podzielone są na trzy grupy. Pierwsza to popularne gry planszowe i karciane, jak szachy, warcaby, go, brydż czy kierki. Druga – gry komercyjne (co ciekawe, nie tylko produkcji Microsoftu). Obok Age of Empires czy Monster Truck Madness 2 możemy się zmierzyć w grach X-Wing vs. TIE Fighter, Forsaken, X-COM Interceptor lub, oczywiście, Quake II. Trzecia kategoria gier to produkty dedykowane IGZ – np. Tanarus, Fighter Ace i Ultra Corps.



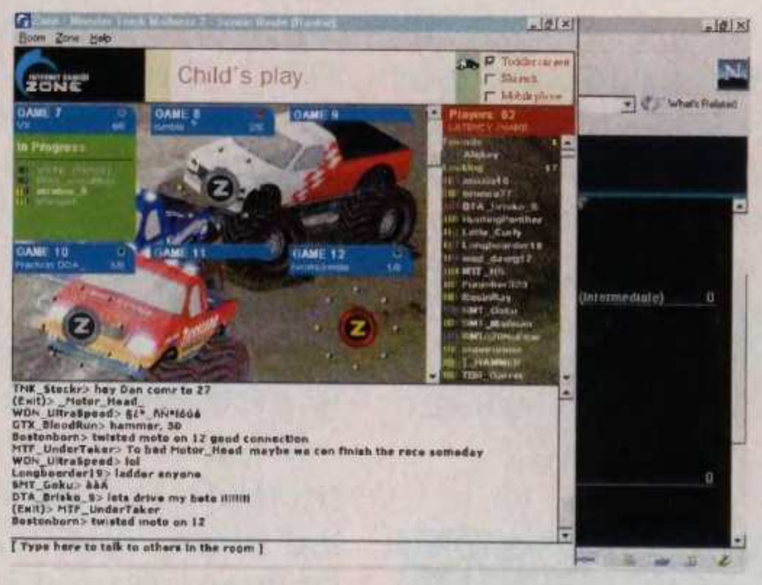
Tylko korzystanie z ostatniej grupy jest odpłatne (ok. 10 USD za miesiąc), podobnie jak gra w wydzielonej DWANGO Zone (DWANGO to pomysł id Software, wprowadzony jeszcze w czasach Dooma 2), która dzięki używanym protokołom komunikacyjnym znacznie redukuje opóźnienia transmisji. Dwie pierwsze kategorie dostępne są w pełnym zakresie bezpłatnie. Zupełnie unikalna jest możliwość bezpłatnej gry wieloosobowej w... wersje demonstracyjne gier Microsoftu! Każdy posiadacz demka, np. MTM2, Close Combat: A Bridge Too Far, może zagrać w nie z innymi ludźmi w specjalnie do tego przeznaczonych „pokojach".



Spotkanie z IGZ rozpoczyna się od bezpłatnej rejestracji, gdy ustalamy swój przydomek i hasło. Po raz pierwszy (i nie ostatni) zobaczymy, że nasza przeglądarka ściąga i instaluje kilkadziesiąt kilobajtów potrzebnego oprogramowania. Później tę procedurę oglądamy co chwilę: przy pierwszym logowaniu, przy pierwszym wejściu do strefy jakiejś gry. Mniej cierpliwe osoby mogą całe oprogramowanie ściągnąć od razu, ale uprzedzam – pliki mają po 7 MB.

Po zarejestrowaniu logujemy się i możemy dowolnie buszować po zasobach IGZ. Grałem głównie w szachy, brydża i MTM2, więc o nich napiszę. Każda strefa poświęcona danej grze podzielona jest na kilka „pokojów". Są pokoje dla amatorów, dla lepszych graczy oraz miejsca do rozgrywania pojedynków, których wyniki rejestrowane są przez serwer IGZ – na tej podstawie tworzony jest ranking najlepszych graczy w każdej konkurencji. W jeszcze innych „pokojach" organizowane są turnieje, których listę i terminarze możemy znaleźć w stosownym biuletynie.

Pokoje wyglądają różnie, w zależności od typu gry. W przypadku gier komercyjnych widzimy szereg pudełek, symbolizujących różne rozgrywki, wraz z liczbą grających, szybkością połączenia między nimi a nami, no i statusem – czy czekają, czy już grają i wreszcie, czy czekają na kolegę, zabezpieczywszy dostęp do swojego „pokoju" hasłem, czy też gotowi są przyjąć każdego. Kiedy już zbierze się grupa, osoba inicjująca grę uruchamia rozgrywkę (trzeba mieć w czytniku płytkę z grą), a na naszym komputerze wszystko dzieje się automatycznie. I... gramy.



Jeszcze ciekawiej rzecz wygląda w przypadku gier karcianych i planszowych. Tutaj całe potrzebne oprogramowanie jest ściągane z IGZ. „Pokój" gry wygląda jak... pokój. Zastawiony jest stolikami, przy których siedzą ludzie (panuje polityczna poprawność – w szachach biały chłopczyk gra z czarną dziewczynką). Widzimy, czy mają już komplet (możemy wtedy „przysiąść się" i pokibicować), czy na kogoś czekają. Interesujące rozwiązanie spotkamy w brydżu – gdy któryś gracz opuści stół, na jego miejscu automatycznie siada kierowany przez kompu-

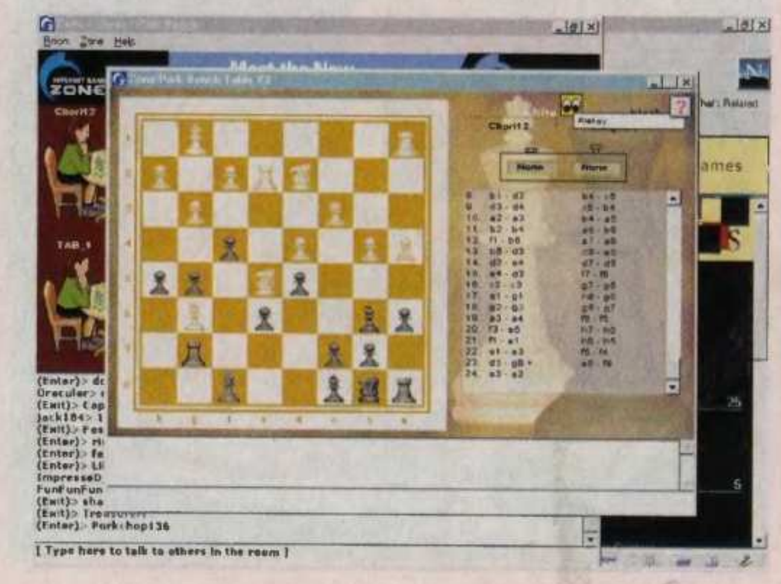


ter „robot". Oczywiście, nie reprezentuje wielkiej klasy (podobnie zresztą jak większość „ludzkich" zawodników), ale przynajmniej zabawa nie zostaje przerwana.

Oczywiście zarówno w całej strefie, jak i przy konkretnym stoliku można rozmawiać ze wszystkimi osobami. Te sympatyczne można wybrać na swoich przyjaciół (przy wejściu do każdej strefy komputer pokazuje, czy są w niej nasi przyjaciele), osobników niemiłych na stałe zignorować (nie widzimy ich wypowiedzi), a nawet zadenuncjować sysopom IGZ. Ci odtwarzają z archiwów przebieg sprzeczki i winny musi ponieść konsekwencje. Nie zauważyłem jednak w IGZ zbyt wielu płomiennych dyskusji. Tam się gra, a nie gada.

Microsoft Internet Gaming Zone to ciekawe miejsce. Każdy znajdzie tu dla siebie coś miłego: grę akcji albo wymagającą myślenia, poziom wysoki albo niski i to co najważniejsze – żywego przeciwnika. Zazwyczaj przebywa tam w sumie ponad 10 000 osób, więc na brak partnerów nie można narzekać. Szczerze radzę, zajrzyjcie do IGZ. Może się spotkamy...

ALEX



HASBRO POLAND to istniejący od 1995 roku polski oddział amerykańskiego koncernu Hasbro Inc., czołowego światowego producenta zabawek i gier, np. **Monopoly.** Hasbro Interactive, firma należąca do Hasbro Inc. jest czwartym największym na świecie wydawcą gier komputerowych. Hasbro Inc. przejęło w b.r. firmę **Tiger Electronics,** jednego z głównych producentów gier elektronicznych na świecie. W związku z planowanym rozwojem dystrybucji gier komputerowych i elektronicznych w Polsce poszukujemy osoby na stanowisko:

Sales & Marketing Brand Manager

Computer & Electronic Games

Od kandydatów oczekujemy: • doświadczenia w dystrybucji gier komputerowych • znajomości rynku gier komputerowych • umiejętności sprzedaży • znajomości co najmniej podstaw marketingu • umiejętności zarządzania pracą • znajomości języka angielskiego • prawa jazdy • niepalenia

Kandydatowi, który zostanie zaakceptowany, oferujemy: • możliwość budowy i kierowania dystrybucją i marketingiem gier komputerowych i elektronicznych • samodzielną i odpowiedzialną pracę • współpracę ze specjalistami w zakresie marketingu, dystrybucji, logistyki i finansów • bezpośrednie kontakty z centralą naszej firmy • motywacyjny system wynagradzania.

Kandydatów prosimy o przesyłanie dokumentów (CV, list motywacyjny i 2 zdjęcia) z numerem referencyjnym TTH/998/GAM na adres:

Take it • Doradztwo Personalne
Al. Solidarności 117, 00-140 Warszawa, tel. 652.59.59, fax 620.52.37

— Member of the Neumann Group

take it

PROGRAMY MULTIMEDIALNE



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

ZESTAWY PROGRAMÓW I GIER

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

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

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

*ceny z VAT

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

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

Conuest 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
cześć 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

Ostatnia Gwiazdka

Z Marcinem Turskim, prezesem firmy LiComp–EMPiK–Multimedia, znanym z barwnych porównań, nieoczekiwanych puent i ciętych replik, rozmawiają Dariusz Michalski i Alex Uchański.

Jak doszło do powstania firmy LEM?

– LEM był pomysłem trójstronnym, partycypowali w nim Grzegorz Onichimowski, Maciek Dyjas z EMPiK-u i ja. Szczęśliwość tego układu polegała na tym, że przez 5 lat zasiadałem w ławie studenckiej z Maćkiem, a z Grzegorzem w tej czy innej konfiguracji wspólnie walczymy o lepsze jutro polskiego rynku gier komputerowych.

Propozycję przygotowałem z Grzegorzem i złożyliśmy ją EMPiK-owi. Dlaczego? Ponieważ EMPiK-owi zdarza się inwestować we własne wydawnictwa: książki, płyty. Stwierdziliśmy, że może by i gier kilka...

Robienie pieniędzy jest stosunkowo rzadko możliwe bez pieniędzy. Ja wiem, że to się wydaje pleonazmem. Po co robić pieniądze, jak się je ma? Tu chodzi o ilość (dla tych, którzy by się nie zorientowali). Każdy rynek rozrywkowy, czy to kino, czy gry, czy muzyka, jest tak skonstruowany, że są hity i wpadki. I muszą być środki z hitów na pokrycie wpadek. Problem polskiego rynku gier polega na tym, że chwilowy sukces jakiegoś tytułu powodował większy apetyt na następny tytuł, następny tytuł okazywał się wpadką i to wykańczało finanse dystrybutora.

Dlaczego prezes DMG, firmy, która pod koniec działalności przyniosła straty, zostaje prezesem LEM-a? Tylko za sprawą kumoterstwa, dzięki koledze z ławy szkolnej?

– O, nie! Wydźwięk słowa „kumoterstwo" jest szalenie pejoratywny. Wierzcie mi, Panowie, że 3/4 handlu na świecie opiera się na kumoterstwie, bo w handlu nie ma nic ciekawego. Negocjacje handlowe nie są pasjonujące. Ten, kto sprzedaje ma swój dolny limit, ten, co kupuje ma swój górny limit i albo się te limity spotkają, albo nie. Koniec, kropka. Podręczniki negocjacji, głębokie wpatrywanie się w oczy, to wszystko zostało stworzone potem.

Panów z gazet jest może 15, w handlu następnych 15, więc całą tę branżę można zapakować w jeden autokar. Łącznie, niestety, z towarem.

Drzwi za DMG zamknęły się z niezbyt dużym hukiem. Są na świecie ludzie, którzy potrafią zaakceptować porażkę finansową mającą swoje realne uzasadnienie. A jeżeli chce się zainwestować w dany typ działalności, to trzeba mieć ludzi, którzy coś na ten temat wiedzą. Można szkolić kadry, co zajmuje czas, albo przyjrzeć się temu, co jest dostępne na rynku.

Wejście Optimusa w 1995 r. zatrzęsło rynkiem gier. Widać było niechęć firm z branży do nowego, silnego konkurenta. Pan związał się z Optimusem, potem głośno z nim rozstał i, tworząc z IPS firmę LEM, przeszedł z jednego obozu do drugiego.

Mam nadzieję, że klienci piratów zrozumieją, że sami sobie strzelają gola.

– Mój Boże. Po pierwsze, przechodzenie z obozu do obozu utożsamiamy, zgodnie z naszą słowiańską naturą, ze zdradą. Spotykam wielu ludzi na targach ECTS i wiem: to jest taki, a taki. Dopiero na koniec rozmowy on dodaje: „O! Mam nową wizytówkę". Nasz rynek, niestety, jest zaściankowy i to nawet nie ze względu na psyche, ale na rozmiar. My się przecież w branży wszyscy znamy: panów z gazet jest może 15, w handlu następnych 15, więc całą branżę można zapakować w jeden autokar. Łącznie, niestety, z towarem. A jest tak, że jeśli w Nowym Jorku jedna pani z drugim panem zajdzie w ciążę, to nikt na ten temat nic nie wie, natomiast jak w Kubiczkowie Dolnym pani przejdzie obok pana tak, że mogłaby zajść w ciążę, to jest afera.

Jak Optimus przyjął Pana, byłego pracownika, w roli jednego z inicjatorów konkurencyjnego przedsięwzięcia?

– Szukam odpowiedniego słowa... Emocjonalnie. Ja nie twierdzę, że jestem kimś tak ważnym, by emocje powinny trwać dłużej niż pięć minut, a trwają cały czas. Sądzę, że to było przede wszystkim zaskoczenie: jak można odrzucić taką wielką szansę życiową?

Pracując jeszcze dla Optimusa, usilnie nalegałem na rozwinięcie kontaktów między EMPiK-iem a Optimusem. Proszę zwrócić uwagę, że gdyby taki mariaż powstał i został poprowadzony przez zdolny zarząd, mielibyśmy do czynienia z układem podwójnym: Electronic Arts i reszta świata.

LEM zajął się PlayStation, zyskując poważny udział w tym segmencie rynku. Jaki jest udział PSX w obrotach firmy i czym ten rynek różni się od rynku PC?

– Pytanie o udział PlayStation w obrocie nie jest dobre, ponieważ to towar trochę droższy. Jeśli chodzi o marże, to 30–35% zarabianych przez nas pieniędzy to PlayStation.

A jakie są różnice? Proszę zwrócić uwagę, że konsola PlayStation od wielu lat kosztuje tyle samo i jest taka sama. Nie trzeba raz na pół roku dokupować 16, 32, 64 MB, Monstera II, Monstera IV... Poza tym trochę inny jest typ gier, które na PSX są hitami. Jest ileś tam gier pecetowych, które się nie sprawdzają, koronne przykłady to Warcraft, Diablo. Z gier dobrych na PlayStation, a nie rewelacyjnych na PC, wymieniłbym Motorhead i wipEout. PlayStation ma w sobie tę atmosferkę technotracków, a klient konsolowy jest młodszy.





Sukces na rynku PlayStation może być realizowany tylko wtedy, gdy będzie to zjawisko masowe. I w pewnym sensie w Polsce już jest masowe. Po 2 latach istnienia tej platformy szacuje się, że w Polsce sprzedano 80–85 tys. konsoli. Natomiast rynek nie jest masowy w sensie software'u. Wiemy wszyscy, dlaczego.

Czy większą część tytułów na PSX sprzedaje się na rynku szarym czy czarnym?

– Czarnym i nie ma co do tego wątpliwości. Łatwość przerabiania konsoli (co nie dotyczy Nintendo) jest za duża – to Sony „spaprało". To dotyczy także łatwości kopiowania produktów. Przecież to ten sam system zapisu co w pecetach. Dramat.

Sony i LEM próbują zapobiegać szaremu importowi. Proszę zwrócić uwagę, że Resident Evil 2 na szarym rynku praktycznie nie zaistniała. Dlaczego? Bo udało się ją wydać po niskiej cenie. Dobrym przykładem jest też nowa koszykówka firmy Sony – produkt za 109 zł. Nie wierzę, by szary importer w ogóle ją tknął.

Obok konsol Pańskim idee fixe było rozwijanie sieci sprzedaży.

– To nie idee fixe. Nie da się inaczej. Bardzo źle by się stało, gdybyśmy po raz kolejny starali się znaleźć polską drogę do sukcesu. Sieci muszą powstać, musi być Electronic Boutique, musi być EMPiK, musi być Media Mark, musi być ileś sieci Dixon's odbierających od nas 80% nakładu; reszta do niezależnych. Cześć, koniec, kropka! Sprzedaliśmy, jedziemy dalej.

Obecnie rynek przeżywa kryzys. Czy można stwierdzić, że obroty w stosunku do ubiegłego roku się zmniejszają?

– LEM jest w tej szczęśliwej sytuacji, że pozyskał niedawno Activision, dużą firmę, która wydaje dobre tytuły. Powinno to wpłynąć na zwiększenie naszych obrotów, tymczasem ustabilizowały się one, a w związku z powyższym – de facto zmalały. I oczywiście powodem jest piractwo. To nie ulega wątpliwości. Unreala przez 3 tygodnie sprzedaliśmy 1000 egzemplarzy, a powinniśmy 10 tysięcy.

Kalkulujemy ceny z uwzględnieniem marż, o co wszyscy mają do nas ogromne pretensje. Marża jest w samochodach, w telewizorach, ale w grach być nie może.

Tydzień temu miałem u siebie gości z firmy Ubi Soft. Pytali, czemu takie słabe prognozy sprzedaży. Co ja im będę opowiadał? Jak zwykle – taksówka i na Stadion Dziesięciolecia. Co się okazało? Już są dostępne 2 tytuły, których premierę Ubi Soft planuje na wrzesień. Tonic Trouble jest do kupienia w Warszawie! W wersji kiepskiej, nie ukończonej – ale jest. Nie wiem, ile tysięcy tego się sprzeda, zanim ja to zdążę kupić!

Oni wszyscy są gotowi do współpracy: ludzie z Ubi Soft, GT, Activision, EA, Eidos, Mindscape. Tylko mówią: „To wy tam jesteście. Zaproponujcie coś. Po co macie policję w tej Polsce? Po co macie prokuraturę?"

Oczywiście, problem piractwa w Polsce jest drugo- lub trzecioplanowy w stosunku do problemu bezpieczeństwa na ulicach. Nie żądam uprzywilejowania dla naszej branży. Natomiast uważam, że kompletny desinteressement ze strony prokuratury jest przesadą. Nie piszmy ustawy o prawie autorskim! Niech Sejm jej nie przyjmuje! Niech ją odrzuci, skasuje! Ale skoro ją piszemy, jeśli się powiedziało A, należałoby powiedzieć B, a tak naprawdę całe abecadło.

Problem polega na tym, że nie mamy tu do czynienia z sytuacją, w której są tanie gry i drogie gry. Mamy gry i udział w paserstwie! To nie to samo.

Czy wytaczanie procesów w trybie prywatno-skargowym, do czego zmusza dystrybutorów prokuratura, przy takiej liczbie spraw jest możliwe do sfinansowania?

– Niestety, coraz więcej rzeczy przekracza nasze możliwości finansowe. Mam nadzieję, że klienci piratów zrozumieją, że sami sobie strzelają gola. Bo przyjdzie taki moment, że piractwo zostanie zwalczone, ale to będzie wtedy, kiedy nas już tu nie będzie. Wtedy okaże się, że nie ma ani pirackich gier, ani legalnych gier, bo legalnych nie ma kto sprzedawać.

Czy nie powróci wtedy legitymizacja gier pirackich? Bo na razie wszyscy tłumaczą sobie, że „oryginały za drogie" i kupują „tańsze".

– Chronicznie nie cierpię argumentacji, że gry są za drogie. Mam tysiące odpowiedzi na ten argument.

Jednak firma IPS wprowadziła tańszy produkt, Marksoft też przygotowuje podobny. To jest bezpośrednia odpowiedź na zarzuty klientów.

– Bezpośrednia? Nie. Bo złodziejskie kopie nie zawierają gier sprzed 2 lat, tylko takie, które pojawią się za pół roku (nie dokończone, gorsze) albo aktualny hit. Niewielkie nadzieje pokładam w walce z piractwem za pomocą tanich gier.

Ale jeżeli ktoś mógłby kupić NBA, NHL za 80 zł, to rynek nie zareagowałby na to?

– Nie ma takiej możliwości. Co IPS zapowiedział? Wydał Refluxa taniej...

...i obiecał, że jeżeli sprzedaż będzie wysoka, ok. 30 tys. egzemplarzy, to EA obniży ceny do 80 zł. W końcu EA w Rosji sprzedaje nowe gry po 12 funtów. A tamten rynek jest trochę gorszy od naszego.

– Był. Teraz podobno wprowadzono jakieś regulacje i to mnie martwi, bo wszyscy, którzy robili interesy tam, zaczęli robić je tutaj, zupełnie bezkarnie.

Przyznam jedno: my kalkulujemy ceny z uwzględnieniem marż, o co wszyscy mają do nas ogromne pretensje. Marża jest w samochodach, w telewizorach, ale w grach być nie może, o nie.

Poza tym nie wolno łączyć kwestii cen i piractwa ze względu na to, że nielegalna kopia zawiera w swojej cenie wyłącznie marżę. Plus koszt powielenia bliski zeru. Z pomocą zachodnich wydawców dałoby się (być może) obniżyć cenę na legalne produkty. A pirat i tak obniży moją cenę o połowę i jeszcze będzie miał duży zysk.

Każdego człowieka, który kupuje dobra konsumpcyjne interesuje przecięcie jakości z ceną. Nikt nie jest wariatem, żeby wydawać więcej. Natomiast problem polega na tym, że nie mamy tu do czynienia z sytuacją, w której są tanie gry

i drogie gry. Mamy gry i udział w paserstwie! To nie to samo. Świat się umówił, że istnieje wartość niematerialna.

Na szczęście piractwo zaczęło doskwierać wielkiej liczbie osób i mam nadzieję, że walka z piractwem to nie będą tylko restrykcje w stosunku do ludzi parających się tym procederem. To przede wszystkim kształtowanie świadomości gracza, że nie może mu być wszystko jedno, gdzie kupi grę. Świadomość, że kupowanie gier pirackich jest przestępstwem – popełnia je ten, kto sprzedaje oraz ten, co kupuje, musi stać się powszechna. Podpisuję się pod wypowiedzią Kazika Staszewskiego [Napis umieszczony na okładce najnowszej płyty zespołu Kult: „Kto kupuje pirackie płyty – ten k... i niech s..." – wykropkowanie i przyp. red]. Jest dość ordynarna, ale zgadzam się z nią w 100%. Nie byłoby problemu piractwa, gdyby nie było kupujących.

Zanim doszło do kształtowania świadomości klientów, zaczęliście od prokuratury.



Marcin Turski

Informatyk z wykształcenia, wydawca gier z przypadku. Jeszcze jako chłopiec chciał robić zabawki, ale nie wykazywał zdolności manualnych. Przypadek sprawił, że – jak sam mówi – „nie robi zabawek, ale robi w zabawkach". Pierwszą jego grą był uruchamiany na Uniwersytecie Warszawskim na Merze 400 – Labirynt, strzelanina w trybie multiplayer z semigrafiką ASCII. Zanim na dobre związał się z rynkiem gier, pisał systemy sprzedaży m.in. dla CMR Digital. W branży gier pracował w 3 firmach (obecnie w LEM), w żadnej nie piastował funkcji niższej niż członek zarządu.

– Grzegorz Onichimowski z pomocą posła Kaczmarka zorganizował tydzień temu spotkanie z minister Suchocką, przekazaliśmy list otwarty w sprawie umorzeń postępowań przeciwko handlarzom. I oto zaproszony przedstawiciel Optimusa po prostu nie przybył na to spotkanie, bo nie miał czasu! Nie jest tak, że w tydzień po spotkaniu z minister Suchocką problem piractwa w Polsce zniknie, ale jeśli nie stawiliśmy się na to spotkanie w komplecie, temat na pewno zejdzie z wokandy. I nie my będziemy tymi, którzy go na wokandę z powrotem wprowadzą. Takie zachowanie jest nierzetelne w stosunku do naszych dystrybutorów, sklepów. Znam poważnych biznesmenów, którzy zabiegają o spotkanie z którymkolwiek z ministrów rządu polskiego i są gotowi przylecieć na pstryknięcie palcem. Natomiast Nowy Sącz okazał się za daleko. To jest blamaż.

Jeśli nic się nie zmieni, to będzie to nasza ostatnia Gwiazdka. Rynek jest w gorszym stanie finansowym niż 3 lata temu.

Jakie Pan przewiduje scenariusze rozwoju rynku?

– Twardo obstaję przy tym, że scenariusz podany przeze mnie 2–3 lata temu na Gambleriadzie jest aktualny. Pozostaną na rynku 1–2 silne firmy wydawnicze. Reszta zajmie się handlem lub odejdzie z branży. Do końca roku pojawi się co najmniej jedna firma zachodnia.

Jaka?

– Na pewno Electronic Arts. Niezależnie od tego, jak to będzie formalnie wyglądało, EA ogłosi, że nie tylko jest reprezentowana na rynku, ale także faktycznie obecna. Rynek światowy krystalizuje się w tej chwili. Jeśli się wykrystalizuje tam, to i w Polsce. Kto przetrwa, trudno powiedzieć. Nie chcę prorokować, kto padnie. Część polskich firm funkcjonuje w stanie agonalnym, stabilności finansowej nie ma żadna.

LEM i Optimus są w najlepszej sytuacji pod względem zaplecza finansowego.

– Jeśli chodzi o źródła finansowania, zapewne tak. Nie mylmy jednak finansowania z notorycznym dokładaniem. Dochodzi do sytuacji naprawdę niewesołych. Znacie to najlepiej, jeśli chodzi o reklamy. Za chwilę będzie tak, że w ogóle zrezygnujemy z ich umieszczania. Dlatego próbuję przenieść ciężar ogłaszania się w polskich pismach na producentów. Jeżeli firma Activision chce mieć promocję w gazetach, to niech sama umieszcza ogłoszenia, bo przy nakładzie 450 egzemplarzy gry Nightmare Creatures nie ma miejsca na promocję tego konkretnego tytułu. Sprzeda się – dobrze, nie sprzeda – trudno, skucha. A z Waszego podwórka: Gambleriada. Ta impreza (edycja jesienna '98) może się w ogóle nie odbyć.

Teraz podobno [w Rosji – red.] wprowadzono jakieś regulacje [antypirackie – red.] i to mnie martwi, bo wszyscy, którzy robili interesy tam, zaczęli robić je tutaj, całkowicie bezkarnie.

Jeździmy na targi ECTS, E³ i zaczyna nam się wydawać, że siedzimy na jakiejś dziwnej wyspie, do której ten dobrobyt rynku gier nie dociera. Nie ma. Do Rosji dojechało, nas ominęło! Jaki mają roczny obrót w tej branży Amerykanie? 16 miliardów USD. A my? To jakieś żarty! Jest nas 40 milionów. Owszem, nasz dochód jest mały. Ludzie mają mało pieniędzy, ale zaczynają mieć tyle, co w Grecji. W Grecji więcej sprzedają. A Holandia? Tam popyt jest prawie nieograniczony.

Jak długo przetrwa rynek, jeśli nic się nie zmieni w kwestii piractwa?

– Jeśli nic się nie zmieni, to będzie to nasza ostatnia Gwiazdka. Rynek jest w gorszym stanie finansowym niż 3 lata temu. Idzie głęboko w dół. Oczywiście cały czas będzie ktoś coś importował i próbował sprzedawać, bo łatwiej utrzymać się dwóm osobom importującym towar z jakiejś hurtowni w Niemczech czy w Wielkiej Brytanii, sprowadzać po 50 czy 100 sztuk i żyć sobie dobrze. Nie mówmy jednak wtedy o rynku gier komputerowych, tylko o dobrze wyposażonym sklepie.

Powiedzonka prezesa Turskiego

Pan Marcin Turski znany jest w naszej branży ze swoich błyskotliwych wypowiedzi, dowcipnych choć niekiedy złośliwych. Przedstawiam więc kilka (które udało mi się zapamiętać) wygłoszonych przy różnych okazjach.

Alex

Ktoś kiedyś prosił o wartościową przysługę:
Taką rzecz mogę zrobić z dwóch powodów: albo z głębokiej przyjaźni, albo z upodlającej chęci zysku.

* * *

Kiedyś mu za coś dziękowałem. Mówiłem, że trudno mi wyrazić swoją wdzięczność:
Panie redaktorze, od czasu kiedy 4000 lat temu Fenicjanie wynaleźli pieniądz, wyrażanie wdzięczności przestało być sprawą trudną.

* * *

W najróżniejszych sytuacjach:
Będzie kupa śmiechu, z przewagą tego pierwszego.

* * *

Po utarczce z ochroniarzem na Gambleriadzie:
Facet wyglądał, jakby nie miał więcej klas od pociągu.

Granet

GAMBLER

Miejsce, gdzie ludzie spotykają się, aby pograć, kojarzy się z wielkimi pudłami automatów, z ich grafiką do niedawna bijącą pecetową na głowę i otworami, w które wrzuca się żetony, by przeżyć dreszczyk emocji. Polskim pomysłem są wyposażone w pecety gralnie w salonach sprzedaży EMPiK-u, działające w istocie na zasadzie shareware'u – za niewielką opłatą mają pokazać potencjalnemu klientowi grę i skłonić do jej kupienia.

Ewenementem natomiast jest warszawski Granet, gralnia mieszcząca się w niewielkim lokalu w pobliżu giełdy komputerowej przy ulicy Grzybowskiej. Tam się przychodzi, aby zmierzyć się z innymi na jednym z 10 dość szybkich pecetów wyposażonych w akceleratory 3D i połączonych





siecią. – Swego czasu Business Center Club organizował konkurs na biznes roku i dowiedziałem się, że wygrała gralnia – tłumaczy genezę pomysłu Błażej Wardęcki, właściciel Granetu.

Oczywiście można grać we wszystko, co się przyniesie – właściciel pilnuje, aby były to legalne kopie. Klienci ustalili kanon najbardziej interesujących gier, wśród których znalazły się: Quake II, Total Annihilation i StarCraft. Elementem stałego wyposażenia jest także szachownica, na której można rozgrywać pojedynki z Błażejem. Ważne jest nie tylko w co, ale i jak się gra. Każdy ma prawo podłączyć własną mysz, klawiaturę, słuchawki, wgrać przyniesioną na dyskietce konfigurację do Quake'a – zaawansowani gracze nie tracą wtedy czasu na ustawianie wszystkiego od nowa przed każdą rozgrywką. Obyczaj nakazuje później posprzątać.

Obyczajów zresztą jest więcej. Jeden z nich pochodzi od szachów – podczas gry widzowie muszą zachować ciszę, nie wolno komentować poczynań ludzi przy komputerach. Głęboki niesmak otoczenia budzi przechwalanie się – właściciel gralni stara się wtedy jak najszybciej gruntownie zweryfikować umiejętności chwalipięty. Jeżu, jeden ze stałych bywalców Granetu, przyznaje: – Tu człowiek zupełnie inaczej się uczy, inaczej zachowuje, inaczej zaczyna traktować swoje umiejętności. Cieszę się, że tu trafiłem, choć mocno się rozczarowałem co do swojego poziomu.

Choć Granet nie jest instytucją charytatywną, właściciel zapewnia: – Tłumaczenie zasad gry jest za darmo i single player jest za darmo, bo traktuję to jako oczekiwanie na przeciwnika. Samemu można przecież pograć w domu.

Według graczy Granet pełni podwójną funkcję: uczy pojedynków multiplayer tych, którzy nie mieli jeszcze do czynienia z siecią, oraz pozwala zmierzyć się z najlepszymi. – Jeśli widzi się, że wejść po zbroję można na 4 różne sposoby i są 3 szybkie, a ktoś stosuje ten 4., to zaczyna się go uczyć skakania, biegania po planszy, robienia rocket jump w odpowiednim miejscu. Nawet stojąc za plecami tych dobrych gości i patrząc na ich grę, można wiele skorzystać – tłumaczy quake'ową edukację Jeżu. – Gdy trafia się człowiek–surówa, który przeszedł Quake'a I i II na klawiaturze, uczę go od zera grać na myszce – dodaje Błażej.

Wieczorem zbierają się bywalcy, doświadczeni gracze. Należą do elity Quake'a w Polsce, zajmują czołowe miejsca w krajowych turniejach. Każdy może się z nimi zmierzyć, aby sprawdzić, na jakim jest etapie quake'owego rozwoju i... dowiedzieć się, jakie błędy popełnia.

Gracze trafiają tu różnymi drogami. Niektórzy dowiadują się o istnieniu Granetu od kolegów, a ponieważ wygrali już wszystko, co jest do wygrania w EMPiK-u, postanawiają spróbować czegoś nowego. Inni mają doświadczenie w grach sieciowych z kolegami i przychodzą tu, aby podnieść swój poziom. Jeszcze inni trafili przez przypadek i tak im się spodobało, że zostali. – W Internecie teoretycznie jest taniej, ale traci się czas na gadanie, znalezienie przeciwnika. Tu płacimy za czystą grę – zdradza jedną z zalet Granetu Krogulec należący do czołówki graczy w Quake'a.

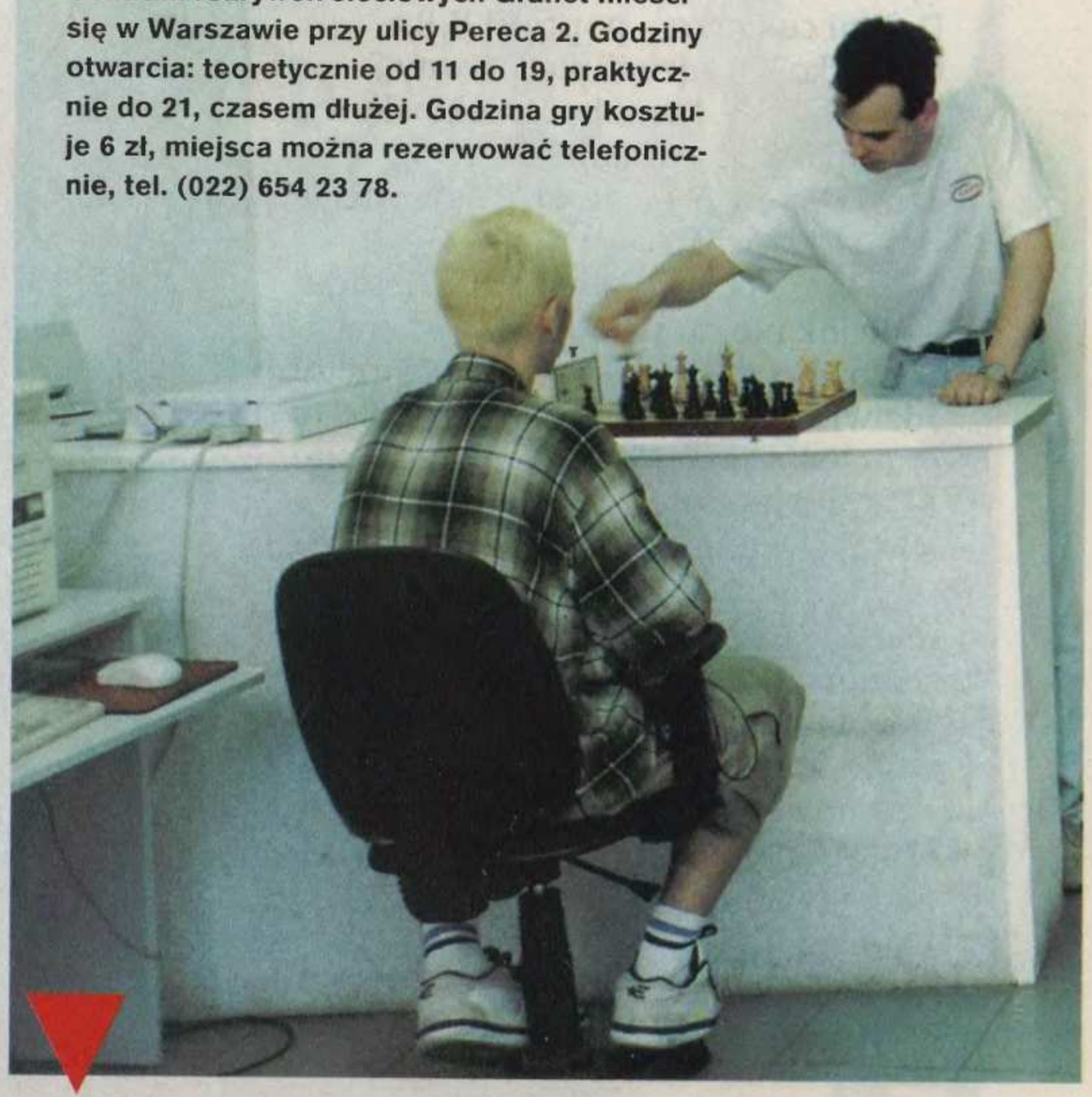
Błażej Wardęcki przyznaje, że jego firma nie przyniosła jeszcze ani złotówki zysku. Wszystkie zarobione pieniądze reinwestuje, stara się też spłacać rodzinę, która pożyczyła gotówkę na założenie gralni. We wrześniu na miejscu wysłużonych „pętiawek" pojawią się procesory Pentium II. Inwestycja ta pochłonie ok. 35 tys. zł.

Na razie trudno przewidzieć, czy Granet odniesie sukces finansowy, choć do niego należy sukces towarzyski. Niejasna sytuacja prawna nie sprzyja inwestycjom, ale dopóki istnieje Granet, dopóty czołówka naszych quake'owych graczy nie będzie się musiała wstydzić przed światem. A Quake jest pierwszą grą, która zaczęła być sportem.

Przybył, obejrzał i spisał

Sir Haszak

Centrum rozrywek sieciowych Granet mieści się w Warszawie przy ulicy Pereca 2. Godziny otwarcia: teoretycznie od 11 do 19, praktycznie do 21, czasem dłużej. Godzina gry kosztuje 6 zł, miejsca można rezerwować telefonicznie, tel. (022) 654 23 78.



W Granecie można pograć nie tylko na komputerach...

VII Bajka abstrakcyjna

Uwaga! Redakcja Gamblera ostrzega, że słowa „Błendny", „Rycesz", „Ksionszka", „Stfur" i „Skarp" zostały w tekście napisane fonetycznie, z rażącymi błędami ortograficznymi, co było celowym działaniem Autora. Redakcja Gamblera informuje, że owe słowa zgodnie z zasadami języka polskiego pisze się zupełnie inaczej, a mianowicie: „Błędny", „Rycerz", „Książka", „Stwór" i „Skarb". Redakcja Gamblera nie pochwala pisania słów z błędami ortograficznymi, bowiem może to mieć poważne konsekwencje dla psychicznego rozwoju piszących (i czytających). Red.

Błendny Rycesz leżał na grządce marchewki. Leżał tak już od kilku dni, twarzą zwrócony w niebo. Od czasu do czasu śpiewał, a marchewka rosła. Lecz Błendny Rycesz nie był głodny, bo całymi dniami myślał o pięknej Ksionszce. I właśnie kiedy tak sobie rozmyślał, usłyszał lament dochodzący od strony zamku. Postanowił wyruszyć na ratunek pięknej Ksionszce. Wstał, otrzepał się z brudu i stanął jak wryty. Wpatrywał się w niego Dziwny Stfur. Skóra jego była różowa. Na głowę miał nasadzony worek cukierków i ubrany był w koszulkę z napisem: „Mąka pszenna 100%". W ręku dzierżył szczoteczkę do zębów.

- Co ty właściwie chcesz przez to powiedzieć? – zapytał Błendny R.
- Przecież jeszcze nic nie rzekłem, ale a propos, to ja chciałem cię zdziwić – rzekł Dziwny S.
- Zdziwić? – zdziwił się B.R.
- Tak, zdziwić. Straszny – straszy, dziwny – dziwi – odpowiedział Dziwny S.
- Daj mi cukierka – poprosił B.R.
- Cukierka?! – zdziwił się Dziwny S.
- No, cukierka. Może być truskawkowy, uwielbiam je – dodał B.R.
- Truskawkowy? Może być? – dziwił się dalej Dziwny S.
- Tak, może być – powiedział R. i dodał – ale jak nie, to się obejdę.
- Po co chcesz się obchodzić? – zapytał zdziwiony Dziwny S. – A w ogóle to jest chyba niewykonalne. Obejść się? Tak dookoła, czy jak?
- Nie, pacanie. Chodziło mi o to, że jak mi nie dasz cukierka, to nic się nie stanie. Zjedz se sam.
- Cukierki?! – zapytał Dziwny S.
- Tak, te cukierki, które masz na głowie! – krzyknął B.R. – Zdaje się, że widzę nawet truskawkowy, ale mniejsza z tym – machnął ręką.
- A! O to ci chodzi – Dziwny S. zdjął worek z głowy. – Dostałem to od jakiegoś kretyna z siwą brodą, w czerwonym płaszczu z kapturem. Nie wiedziałem, co z tym zrobić, więc nasadziłem sobie na głowę.
- Dobra, dobra sknero. Takie bajki to sobie możesz wsadzić... – zdenerwował się B.R.
- Ale ja napra...
- Zamknij się, tzn. milcz, kretynie! Za kłamstwo, ja Błendny Rycesz, mam prawo, a nawet obowiązek zabić cię!
- Ty, ty, Błendny! Bez przesady! – przestraszył się Stfur, a później dodał uspokajającym tonem. – Może jakaś łapówka, bo tak się składa, że mam na głowie trochę cukierków.
- Aa, jak cukierki to inna sprawa, dawaj, ino już!

W tym właśnie momencie rozległ się bardzo głośny lament, tak głośny, że B.R. i Dziwny S. nie słyszeli, co mówią, więc musieli krzyczeć.

- Pamiętaj, że wszystkie truskawkowe dla mnie!!! – krzyczał B.R.
- Ale mam tylko jeden!!! – wrzeszczał Dziwny S.
- To dawaj go!!!
- Masz, weź cały worek!!!

Nagle, lament ustał, a nasi bohaterowie stracili głosy. Postanowili, że muszą się jakoś porozumieć, wyciągnęli więc kartki i zaczęli pisać.

- „Muszę iść po Ksionszkę" – napisał Błendny.
- „Nie umiem czytać" – odpisał Stfur.
- „Niestety, nie mogę cię nauczyć, bo sam nie umiem" – napisał Błendny.
- „Nie ma sprawy, poradzę sobie, ale muszę zapaść w sen" – odpisał Stfur.
- „Miłych snów, ja idę po Ksionszkę" – napisał Błendny.

Błendny Rycesz wyruszył na poszukiwanie pięknej Ksionszki, aby ją ocalić z rąk okrutnego zielonoksiężnika. I tak szedł przez 3 dni i 12 nocy, aż w końcu zobaczył jaskinię. Postanowił w niej odpocząć, więc wszedł do środka. Na dnie groty leżał Skarp.

- Wynoś się! – wrzasnął Skarp.
- Ja wcale nie chcę cię zabić, ja tylko sobie wszedłem – powiedział bardzo cicho, wręcz zaszeptał B.R.
- Czemu tak cicho mówisz? Idzie ktoś? Rany, na pewno po mnie! Muszę się ukryć, tylko gdzie?! – lamentował przestraszony Skarp.

Błendny Rycesz postanowił wykorzystać sytuację i ciągnął dalej.

- Tak, idzie kretyn z siwą brodą i w czerwonym płaszczu z kapturem – skłamał szeptem.
- Boże! To znowu on! – powiedział z przestrachem Skarp. – Proszę cię, jak spyta o mnie, powiedz, że się wyprowadziłem.




Black Jack
scene 4
ONE WAY
POWER WAFER
RAKUWA
33 g e
RVP
VP-552

– A co będzie, jak nie spyta?
– Spyta, spyta, cytuję: „Byłeś grzeczny?" i nie czekając na odpowiedź, da worek wypełniony czymś, co można sobie jedynie wsadzić na głowę – odpowiedział S.

Do jaskini wszedł nagle kretyn z siwą brodą, a B.R. zaczął krzyczeć na całe gardło:

– Byłem grzeczny, przysięgam, to nie ja zabiłem swoje mrówki, to mój niegodziwy brat! Aha, chcę dostać coś na głowę!

Zdziwiony kretyn wręczył mu czapkę i spytał, gdzie jest Skarp.

– Co? – B.R. był zdruzgotany.
– Skarp, taki kurdupel z grodawką* na nosie – odpowiedział kretyn z siwą brodą i w czerwonym płaszczu z kapturem.
– Wyprowadził się pod szafę – odpowiedział Rycesz.
– Ty sobie nie żartuj, rany bobek, ta grodawka jest bardzo cenna, jak nogi nosorożca, kły żyrafy, róg słonia, rozumiesz? – powiedział siwy kretyn w czerwonym płaszczu z kapturem.
– Znaczy, nie... on wyjechał... do... – chciał tłumaczyć B.R., ale nic nie przychodziło mu na myśl.
– Do lasu? – zapytał kretyn z brodą.
– Tak, właśnie tam – wykrztusił Rycesz.
– To głupi bobek. Wiedział, że nie będę go tam szukał – powiedział kretyn.
– Wie pan, panie kretynie, że w dzisiejszych czasach nikt już nie je brokułów? To przeżytek – stwierdził Rycesz.

W tym momencie kretyn się załamał, a Rycesz ucieszył, wiedział bowiem, że brokuły to słaby punkt kretyna.

– Jasny bobek mać, a ja myślałem, że wszystko się da odratować. No nic, idę szukać tego z grodawką.
– W takim razie nie zatrzymuję – odparł B.R.
– Niech to bobek trafi – warknął kretyn i skierował się w stronę wyjścia.

Spod szafy wylazł Skarp i dziękował Ryceszowi za ocalenie.

– Dziękuję za ocalenie – powiedział Skarp, dziękując mu za ocalenie.
– Nie ma sprawy, ale potrzebuję się dostać do zamku, bo mam tam cel w zanadrzu, tzn. chcę się dostać do zamku po Ksionszkę. Musisz mi pomóc, może twoja grodawka? – powiedział Rycesz.
– Tylko nie to... – zarzekał się przerażony Skarp. – A ja myślałem, że jesteś przyjacielem.

Wtem do jaskini wszedł ponownie kretyn, który zapomniał zabrać kupon na roczną prenumeratę miesięcznika „Praktyczna Pani".

– Zapomniałem o... – zaczął i zaniemówił kretyn z siwą brodą.
– Ratunku! – krzyknął Skarp.
– O, perfidne bobki! – wrzasnął na całegardło czerwony kretyn.
– To nie my! To ta grodawka! – tłumaczył się Rycesz.
– Tak, tak, to wszystko przez nią – Skarppróbował ratować sytuację.
– Dawać mi tu grodawkę – rozkazałkretyn.

Grodawka zeszła z nosa i ze spuszczoną głową podeszła do kretyna.

– Byłeś grzeczny, ty bobisynu? – zapytał kretyn.

[W tym miejscu bajka się kończy, ale nikt mi nie wmówi, że jest mu przykro z tego powodu – przyp. Ordynator]

Zezosław Cukierek

* *Grodawka to grodawka i tyle.*

Wiosło

Popatrzyła mi prosto w oczy. Wzięła głęboki oddech, lekko drżącą ręką odgarnęła kosmyk z czoła. Była stremowana i spięta. Uśmiechnęła się tym swoim cudownym, tajemniczym uśmiechem, z którego nic nie można było wyczytać, a który przyspieszał pracę serca i wywoływał dreszcz.

– Muszę ci coś powiedzieć.
– Wiem – odpowiedziałem. – Uwielbiam cię za to. Za sam twój artystyczny niepokój można cię pokochać... na wieki.
– Chciałam...
– Wiem, wiem, co chcesz powiedzieć – wydawałem się sobie taki błyskotliwy i dowcipny. – Zgubiłaś wiosło, ale nie martw się, ja wczoraj kupiłem faliste szczeble do drabiny...

Jej oczy rozszerzyły się, usta lekko rozwarły w bezgranicznym zdziwieniu.

– Ależ... Ja chciałam powiedzieć, że cię kocham.

Patrząc na nią, bezwiednie nacisnąłem dzwonek.

Myśli są niesamowicie szybkie, jednakże czasem ręka bywa szybsza. Heroiczny wyścig fluidów przez złącza nerwowe mojego ciała zakończył się niepowodzeniem. Palec nacisnął dzwonek.

Teraz mogłem już tylko pomyśleć przez ułamek sekundy. Przez mózg przelatywały pytania: Po co nacisnąłeś dzwonek? Przecież nikogo nie ma w domu. Czy nie pamiętasz, że zostawiłeś wodę na gazie? Teraz poczułem znany zapach. Mieszkanie jest pełne gazu, a dzwonek spowoduje eksplozję. O, ty biedny głupku! Gdy wreszcie znalazłeś poszukiwaną od dawna miłość, w tak idiotyczny sposób unicestwiasz swój świat.

Mogłem już tylko czekać, nieskończenie długo czekać, aż drzwi z wielką siłą polecą na nas. Ona o niczym nie wie, w sumie... piękne były jej ostatnie słowa.

Szponn (w pewnych kręgach znany jako Tomasz Mazurek)

W dole

Popatrzył w dół – beton, popatrzył w bok – beton, popatrzył w górę – niebo szare... jak beton.

Szedł ulicą i wydawało mu się, że wszystko skupia się na nim. Ludzie jakby częściej i mocniej go potrącali, samochody napastliwie wyły i chlapały. Zza brudnych okien śledziły go ciekawskie oczy, małe dzieci uciekały na jego widok. Nawet jego odbicie w szybach wystawowych wyglądało tak, jakby się do niego nie przyznawało.

A to przecież nie jego wina, że był akurat piątek trzynastego i od samego rana prześladował go pech w najbardziej paskudnych i złośliwych odmianach, niczym wirus grypy. Był już tak zrezygnowany, że nie chciało mu się nawet iść. I wtedy zobaczył ten niepozorny neon, bzyczący w rytm szwankującego startera.

Przeczytał: „Jazz Klub Kornet". Małe schodki prowadziły w dół, poniżej poziomu smutków. Otworzył drzwi, usłyszał muzykę i stłumiony gwar, owiały go sine smugi tytoniowej mgiełki. Młoda dziewczyna za barem uśmiechnęła się zapraszająco. Rozejrzał się i spostrzegł, że wszyscy wokół, tak jak on, uciekli przed rzeczywistością. „Jazz Klub Kornet" to oaza, w której czas płynie wolniej, problemy są odległe, a toaleta bezpłatna.

– Duże piwo proszę... i orzeszki. Tak, zostaję tu... Tu mi dobrze... Tu mój dom...

Tomasz Mazurek (w pewnych kręgach znany jako Szponn)

PS. Ten tekścik to paskudna kryptoreklama. Ale co tam! A kiedy będziecie w Krakowie, odwiedźcie nas. Traficie bez trudu. Wystarczy pójść za kimś, komu się nie układa.

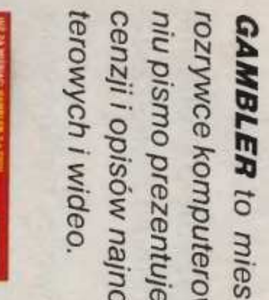
GWARANTUJEMY

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

Zachęcamy do zamawiania naszych czasopism.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

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



Cena kioskowa: 3,30 zł

PRENUMERATA LUPUSA

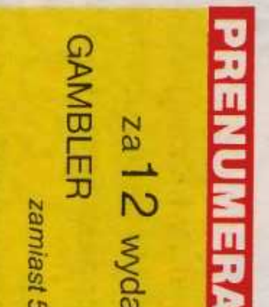
za 13 wydań (pół roku) **40 zł**
zamiast 43 zł

za 26 wydań (cały rok) **74 zł**
zamiast 78 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 13 wydań (pół roku) 189 zł
za 26 wydań (cały rok) 370 zł

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



Dla Prenumeratorów LUPUSA - ENTER specjalny - GRATIS!

Cena kioskowa: ENTER 11 zł

PRENUMERATA LUPUSA

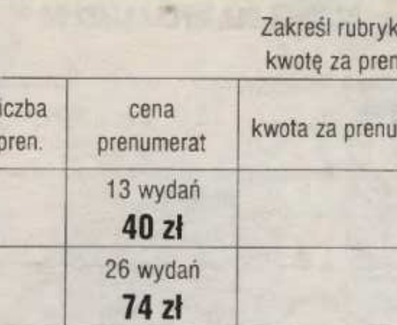
ENTER **114 zł**
zamiast 132 zł

Co miesiąc 2 krążki

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
ENTER – za 12 wydań 286 zł

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



Cena kioskowa:
GAMBLER 4,30 zł
GAMBLER CD 11 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
GAMBLER **44 zł**
zamiast 51,60 zł

GAMBLER CD* **114 zł**
zamiast 132 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
GAMBLER – za 12 wydań (cały rok) 174 zł
GAMBLER CD – za 12 wydań 250 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

Kupon nr **9** ważny do: **30.08.98 r.**

	liczba pren.	cena prenumerat	kwota za prenumeratę(y)	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę / I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań **40 zł**		
		26 wydań **74 zł**		
ENTER		12 wydań **114 zł**		
GAMBLER		12 wydań **44 zł**		
GAMBLERCD		12 wydań **114 zł**		
TELECOM FORUM		12 wydań **40 zł**		
CADCAM FORUM		12 wydań **60 zł**		
NET FORUM		12 wydań **40 zł**		

☐ proszę o rachunek uproszczony

☐ Jestem podatnikiem VAT – upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

suma

podpis osoby upoważnionej

Kupon nr **9** ważny do: **30.08.98 r.**

	liczba pren.	cena prenumerat	kwota za prenumeratę(y)	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę / I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań **40 zł**		
		26 wydań **74 zł**		
ENTER		12 wydań **114 zł**		
GAMBLER		12 wydań **44 zł**		
GAMBLERCD		12 wydań **114 zł**		
TELECOM FORUM		12 wydań **40 zł**		
CADCAM FORUM		12 wydań **60 zł**		
NET FORUM		12 wydań **40 zł**		

☐ proszę o rachunek uproszczony

☐ Jestem podatnikiem VAT – upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

suma

podpis osoby upoważnionej

Kupon nr **9** ważny do: **30.08.98 r.**

	liczba pren.	cena prenumerat	kwota za prenumeratę(y)	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę / I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań **40 zł**		
		26 wydań **74 zł**		
ENTER		12 wydań **114 zł**		
GAMBLER		12 wydań **44 zł**		
GAMBLERCD		12 wydań **114 zł**		
TELECOM FORUM		12 wydań **40 zł**		
CADCAM FORUM		12 wydań **60 zł**		
NET FORUM		12 wydań **40 zł**		

☐ proszę o rachunek uproszczony

☐ Jestem podatnikiem VAT – upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

suma

podpis osoby upoważnionej

Kupon nr **9** ważny do: **30.08.98 r.**

	liczba pren.	cena prenumerat	kwota za prenumeratę(y)	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę / I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań **40 zł**		
		26 wydań **74 zł**		
ENTER		12 wydań **114 zł**		
GAMBLER		12 wydań **44 zł**		
GAMBLERCD		12 wydań **114 zł**		
TELECOM FORUM		12 wydań **40 zł**		
CADCAM FORUM		12 wydań **60 zł**		
NET FORUM		12 wydań **40 zł**		

☐ proszę o rachunek uproszczony

☐ Jestem podatnikiem VAT – upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

suma

podpis osoby upoważnionej

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

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



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

PRENUMERATA LUPUSA

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 170 zł

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



Dostępny w wytypowanych kioskach.
Cena kioskowa: 6 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
60 zł
zamiast 72 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 190 zł

NETforum *to miesięcznik zajmujący się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych, systemów operacyjnych, urządzeń i aplikacji.*



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

PRENUMERATA LUPUSA

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 170 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ZASADY

1. Opłatę prenumeraty można uiścić (na zamieszczonym obok kuponie) w dowolnym momencie na 12 kolejnych wydań.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu przez Wydawnictwo opłaconego kuponu prenumeraty (co może trwać do 4 tygodni od momentu wpłaty), na taką liczbę wydań jaka została zamieszczona na kuponie.
3. Ciągłość prenumeraty zachowana jest wtedy, gdy kupon zamówienia dotrze do Wydawnictwa przed wygaśnięciem poprzedniej prenumeraty (o czym informuje naklejka adresowa).
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie z działem prenumeraty wydawnictwa, tel. 41-51-21 od 9.00 do 16.00.
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu.
6. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na kuponie prenumeraty.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ODCINEK DLA POCZTY

złotych ..... groszy .....

słownie .....

adres .....

Wpłacający .....

Odbiorca prenumeraty .....

adres Odbiorcy .....

Numer prenumeratora .....

na rachunek
LUPUS Sp. z o.o., ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa

datownik podpis przyjmującego opłata zł

ODCINEK DLA BANKU

złotych ..... groszy .....

słownie .....

adres .....

Wpłacający .....

Odbiorca prenumeraty .....

adres Odbiorcy .....

Numer prenumeratora .....

na rachunek
LUPUS Sp. z o.o., ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa

datownik podpis przyjmującego opłata zł

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

złotych ..... groszy .....

słownie .....

adres .....

Wpłacający .....

Odbiorca prenumeraty .....

adres Odbiorcy .....

Numer prenumeratora .....

na rachunek
LUPUS Sp. z o.o., ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa

datownik podpis przyjmującego opłata zł

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

złotych ..... groszy .....

słownie .....

adres .....

Wpłacający .....

Odbiorca prenumeraty .....

adres Odbiorcy .....

Numer prenumeratora .....

na rachunek
LUPUS Sp. z o.o., ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa

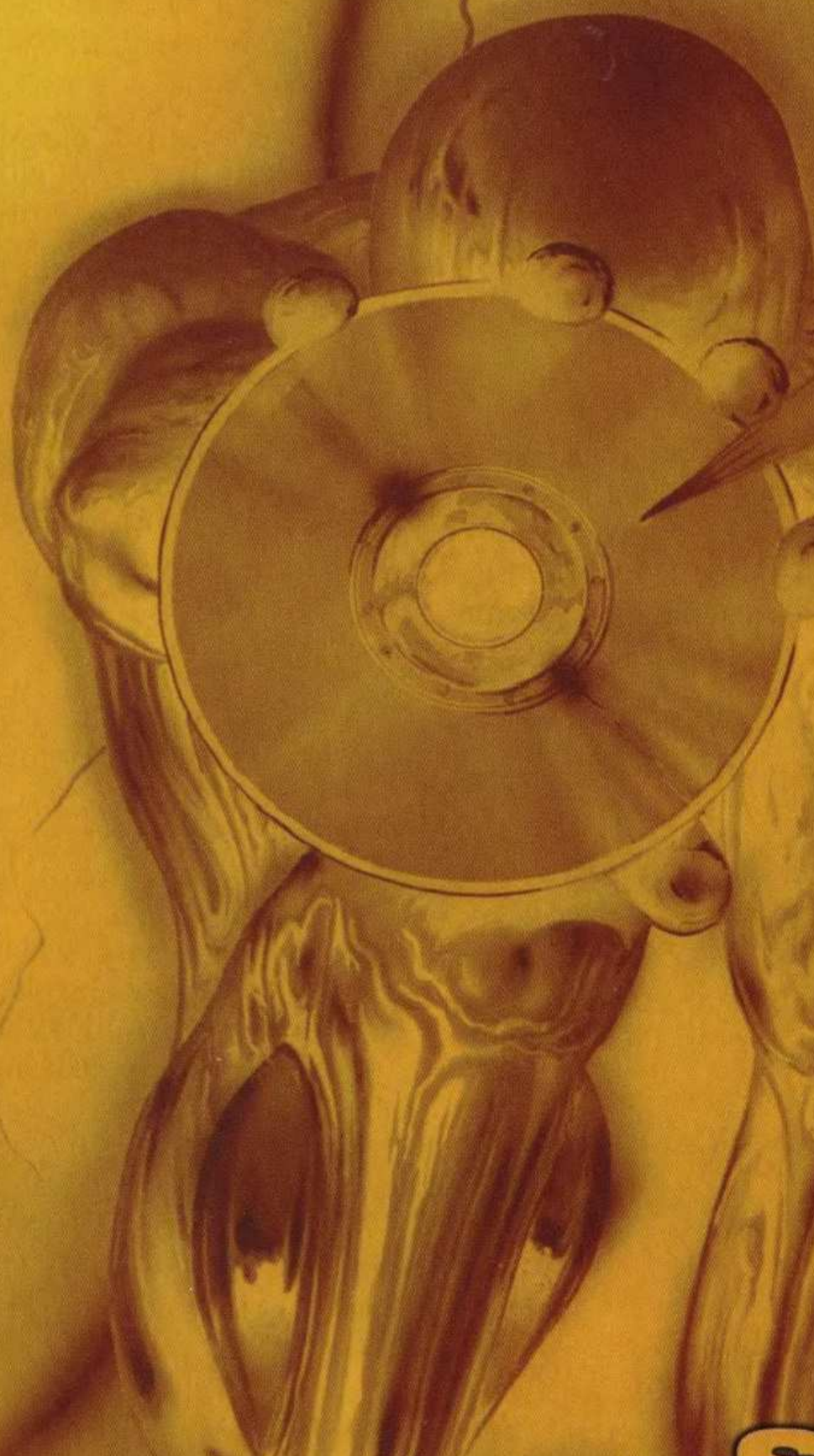
datownik podpis przyjmującego opłata zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

GAMBLERIADA

VII TARGI GIER KOMPUTEROWYCH

23-25.10.1998



„Służewiec"

Tory Wyścigów Konnych

ul. Puławska 266, Warszawa

PATRON PRASOWY:
GAMBLER

ORGANIZATOR:
GREIT

tel. (022) 853-35-14

MIGHT & MAGIC VI

Firmie New World Computing należą się wielkie brawa, że nie starała się natychmiast powielić sukcesu Might & Magic V: World of Xeen. Autorzy Might & Magic VI: Mandate of Heaven pracowali cztery długie lata, aby dopracować swój produkt. W dzisiejszych czasach budzi to szczególny szacunek.

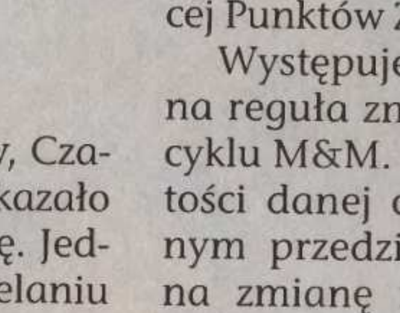
Po rozpoczęciu gry należy sobie zadać pytania: Jaką stworzyć drużynę? Jakie profesje przydzielić bohaterom i jakimi cechami ich obdarzyć? Dla późniejszego przebiegu rozgrywki ma to ogromne znaczenie, zły wybór może zabawę znacznie skomplikować lub nawet uniemożliwić jej zakończenie!

Można skorzystać z opcji Quick Start i poprowadzić postacie przygotowane przez autorów programu, ale odradzam ten sposób. Co prawda, grę da się ukończyć, choć nie tak łatwo. Swoją przygodę rozpocząłem, mając w drużynie Paladyna, Rycerza, Kleryka oraz Czarodzieja i po kilkunastu godzinach walk doszedłem do wniosku, że taki wybór wcale mnie nie satysfakcjonuje.



Kreując drużynę po raz drugi, zdecydowałem się wybrać przede wszystkim Druida, który w M&M VI jest zdecydowanie najlepszy z bohaterów czarujących. Od razu dysponuje sporą liczbą Punktów Czarów, a jego zdolności korzystania ze wszystkich 7 kanonów powszechnej magii czynią go przydatnym zarówno w walce, jak i w leczeniu. Następnie wybrałem, oczywiście, Czarodzieja. Wart uwagi chociażby dlatego, że może poznać magię Światła i Mroku. Po namyśle postanowiłem uzupełnić grupę dwoma Rycerzami. Jednak okazało się, że nie był to wybór trafny.

Kiedy trzeci raz zdecydowałem się rozpocząć zabawę (tak, tak!), postanowiłem utworzyć grupę z dwóch Druidów, Czarodzieja i Rycerza. I to okazało się strzałem w dziesiątkę. Jednocześnie przy rozdzielaniu Bonus Points po macoszemu potraktowałem ich cechę Endurance (w związku z tym wszyscy mieli mało HP), ale postawiłem na maksymalny rozwój Inteligencji (Czarodziej, Druidzi), Osobowości (Druidzi) oraz Siły, Celności i Szczęścia (Rycerz). Moja grupa miała tak dużo Punktów Czarów, że potrafiła nie dopuścić przeciwników do starcia wręcz. To ważne na początku. Potem i tak zyskuje się przedmioty, dzięki którym Wytrzymałość czy Szybkość znacznie się zwiększają.





Cechy

Każda postać ma 7 określonych liczbowo cech, które mają wpływ na różne właściwości. Duża Siła, to mocniejszy cios; duża Wytrzymałość – więcej Punktów Życia itp.

Występuje tu jednak pewna reguła znana miłośnikom cyklu M&M. Otóż wzrost wartości danej cechy w określonym przedziale nie wpływa na zmianę innych parametrów. Na przykład Rycerz z Wytrzymałością 23 punkty będzie miał tyle samo Punktów Życia, co Rycerz z Wytrzymałością 24 punkty. Dopiero 25 punktów Wytrzymałości da mu dodatkowe Punkty Życia.

Na początku te przedziały są małe, potem zwiększają się znacznie, na przykład bohater z Inteligencją 62 będzie miał tylko o 16 Punktów Czarów mniej niż bohater z Inteligencją 162. Jednocześnie bohater z Wytrzymałością 10 będzie miał aż 80 Punktów Życia mniej niż bohater w Wytrzymałością 40.



Promocje i szkolenia

Każdy bohater może awansować na kolejne poziomy doświadczenia, a także zostać promowany na wyższy stopień wtajemniczenia. Na przykład Paladyn zostanie Krzyżowcem, a potem Bohaterem, Rycerz – Kawalerem, a wreszcie Championem. Ma to duże znaczenie, gdyż po pierwsze – po promocji wzrasta liczba Punktów Życia i Czarów bohatera (o ile potrafi czarować), a po drugie – niektórzy trenerzy nie chcą szkolić osób, które nie zostały wcześniej wypromowane. Warto więc jak najszybciej wypełnić wiążące się z promocją

Każdy członek grupy może zostać Ekspertem lub Mistrzem w danej dziedzinie, np. w walce mieczem lub w określonym kanonie magii.

zadania (niestety, w wypadku niektórych profesji nie jest to takie proste).

Każdy członek grupy może zostać Ekspertem lub Mistrzem w danej dziedzinie, na przykład w walce mieczem lub w określonym kanonie magii. Instrukcja i sama gra dość dokładnie tłumaczą zalety zdobywania kolejnych stopni wtajemniczenia, więc ograniczę się tylko do jednej uwagi: w wypadku magii nie starajcie się łapać wielu srok za ogon.

Niech jeden bohater specjalizuje się w magii Wody, drugi Powietrza, trzeci Ognia. Lepiej mieć mistrza w danej dziedzinie niż człowieka, który wszystko zna po łebkach. Potem będziecie mieć jeszcze dość czasu i możliwości, by swych herosów doprowadzić do mistrzostwa w kolejnych kanonach magii, zwłaszcza że moc wszystkich ważniejszych czarów zależy od poziomu umiejętności.

Trochę inaczej wygląda sprawa z bohaterami nie stosującymi magii. Mój Rycerz nie zajmował się szkoleniem zdolności walki tylko rozwijał percepcję, uczył się kupiectwa i rozbrajania pułapek. A kiedy był już mistrzem w tych dziedzinach, wyuczyłem go perfekcyjnego władania włócznią i mieczem.

Walka



może się toczyć na otwartej przestrzeni oraz we wszelkiego rodzaju lochach i podziemiach, w czasie rzeczywistym lub z podziałem na tury. O pierwszej możliwości można zapomnieć, przydaje się tylko wtedy, kiedy silna grupa spotyka słabe potwory, czyli bardzo rzadko. Oto kilka rad:

1. Zawsze należy mieć aktywny czar Wizard Eye. Dzięki niemu widzimy, gdzie są potwory (żywe i martwe) oraz skarby.
2. Na otwartej przestrzeni często można się schować za wzniesieniem lub górką. Ważne jest to w momencie walki z przeciwnikami atakującymi na odległość (Druidzi, Łucznicy itp.).
3. Penetrowanie lochów to podróż z palcem na klawiszu Enter. Kiedy tylko zobaczymy czerwone kropki na mapie (oznaczające, że przeciwnik jest blisko), naciskajmy Enter, aby przejść do systemu turowego. Walka z większością wrogów w czasie rzeczywistym kończy się tragicznie.
4. Walcząc z potworami, nie wolno (o ile to możliwe) dopuszczać ich za blisko grupy. Wielu przeciwników ma specjalne zdolności: rzuca klątwę, zatruwa, niszczy przedmioty lub zbroje, a nawet zamienia w kamień. Niestety część potrafi to robić również na odległość.
5. Potwory nie są głupie. Często zdarza się, że gdy otwieramy drzwi do sali, chowają się za rogiem. Wtedy trzeba szybko wejść do środka i zaraz się wycofać, prowokując ich do pójścia naprzód. Dysponując czarem Lloyd's Beacon, można to pięknie rozegrać. Rzucamy kotwicę w głębi korytarza, wchodzimy i prowokujemy potwory, po czym wycofujemy się, rzucając znowu Lloyd's Beacon. Dzięki temu widzimy już wroga i mamy kilka tur, zanim on zdoła zbliżyć się do grupy.
6. Latanie jest doskonałym sposobem, by zniszczyć silnego wroga. Nie należy jednak robić tego blisko Dragon Towers (w miastach), bo wieże zaatakują nas potężnymi ognistymi kulami. Nie mogą bowiem (do momentu, aż poradzimy sobie z tym problemem, wykonując jedno z zadań) odróżnić latającego maga od smoka, którego mają zestrzelić... Jeżeli podróżujecie w powietrzu niedaleko wieży, to od czasu do czasu zmieniajcie kierunek lotu. Pociski nie są sterowane magicznie, więc można ich uniknąć.
7. Użyteczny bywa czar Walk on Water. Stojąc na wodzie, można zlikwidować potwory okupujące brzeg. Niestety często potrafią strzelać lub latać, więc i tak dosięgną grupy.
8. Siła działania określonego czaru bywa bardzo zmienna. Implosion 25. poziomu może zadać np. obrażenia w wys. 10 punktów, a kiedy indziej – ponad 200. Wszystko zależy od odporności danego potwora i od ślepego trafu. Część czarów w ogóle nie zadziała na pewne potwory. Trudno wymagać, by na przykład Fire Elemental, składający się wyłącznie z płomieni, doznał szkód pod wpływem czaru Fireball.
9. Penetrując lochy czy podziemia, nie odpoczywajcie, aby odzyskać siły. Lepiej rzucić kotwicę za pomocą Lloyd's Beacon, teleportować się za pomocą czaru Town Portal do któregoś z miast, odwiedzić świątynię i uleczyć bohaterów, po czym teleportować się (używając Lloyd's Beacon) z powrotem.
10. Pamiętajcie, że niektóre potwory atakują ogniem, lodem, prądem lub trucizną. Grupę, mającą walczyć ze smokami i innymi potężnymi wrogami, trzeba poddać działaniu czarów Protection from Cold, Fire, Poison, Electricity.
11. Magia Światła ma dwa znakomite czary wspomagające: Day of Gods i Hour of Power. Jeżeli macie Czarodzieja znającego ten kanon na wysokim poziomie, to wartości cech członków grupy na kilkanaście godzin, a nawet kika dni znacznie wzrosną, dzięki czemu walka będzie prostsza.





Reputacja

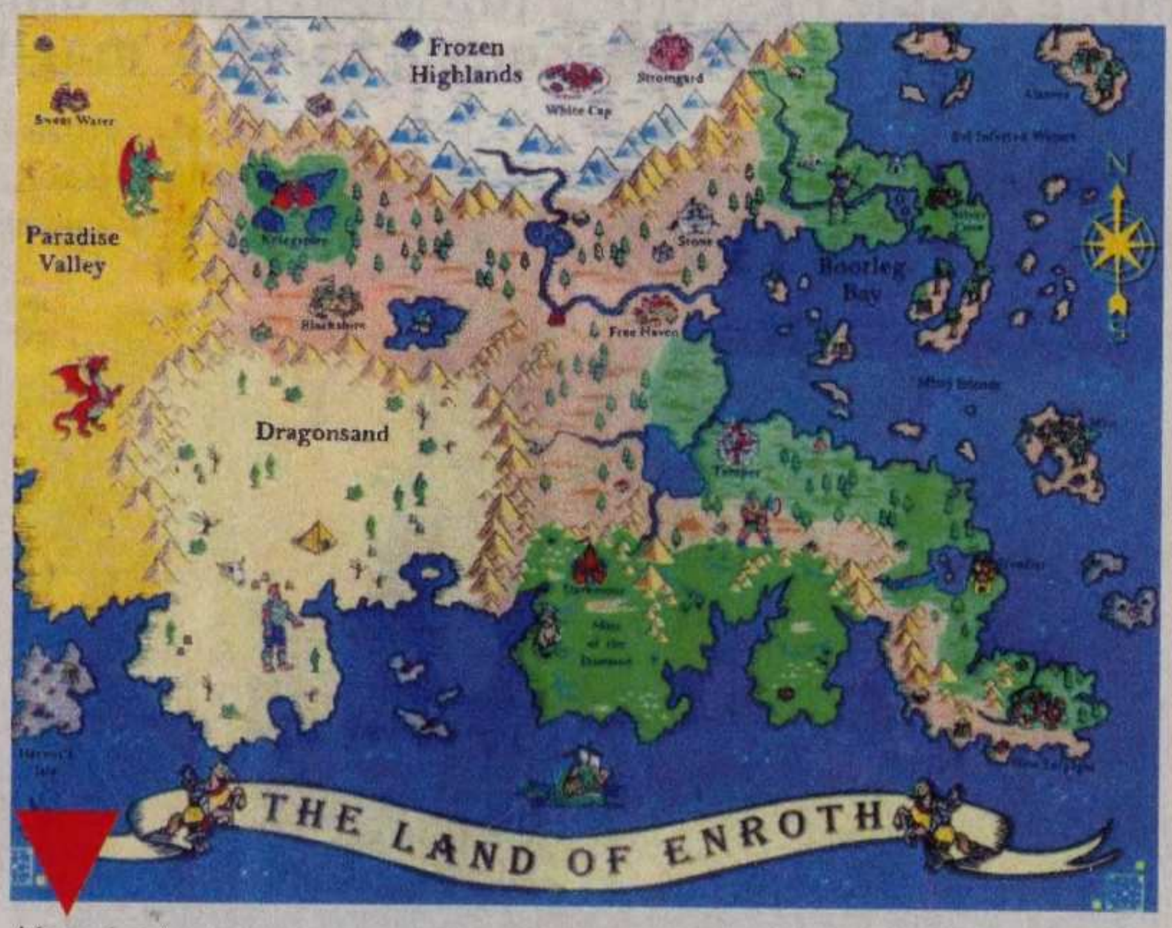
Jeśli będziecie niegrzeczni, to po pierwsze – mogą zamknąć Was do więzienia (bohaterów?!), a po drugie – mało kto zechce z Wami rozmawiać i przyłączyć się do drużyny.

Dobrą reputację zyskacie, niszcząc wrogów Królestwa i dokonując szlachetnych czynów. Złą – kiedy wypełniacie zadania zlecone przez różne



podejrzane osoby (np. po co pewnemu facetowi ludzkie kości?), korzystacie z pomocy niegodnych zaufania NPC-ów lub nawet pomodlicie się w niewłaściwej świątyni. Waszej reputacji na pewno nie poprawi zamordowanie niewinnego przechodnia. Niestety, jeżeli takiemu przechodniowi oberwie się przypadkiem całe miasto lub wioska natychmiast uznają Was za główny obiekt polowania z nagonką.

Jednak może się zdarzyć, że będziecie chcieli celowo obniżyć swą reputację. Tylko Czarodziej o opinii najgorszej z możliwych może zostać mistrzem magii Mroku. I na odwrót – tylko Czarodziej o opinii świętego może poznać mistrzowskie tajniki magii Światła. Jak widać trudno pogodzić jedno z drugim, choć nie jest to niemożliwe. Można np. najpierw wyrobić sobie dobrą opinię i nauczyć się magii Światła, a potem zachowywać jak zwierzę wypuszczone z zoo i poznać magię Mroku. Ludzie mają, jak wiadomo, krótką pamięć – prędzej czy później reputacja drużyny znowu się poprawi. Może też wzrosnąć, gdy złożycie ofiarę w świątyni.



Mapa świata gry





Handel

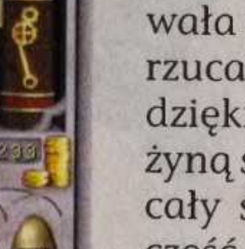
Takiego wyzysku jak w M&M VI nie widziałem chyba w żadnej grze role-playing. Różnice między cenami kupna i sprzedaży są ogromne. Zmniejszają się w miarę, jak jeden z bohaterów ćwiczy się w sztuce handlowania, ale nawet Kupiec-Mistrz 10. poziomu nie może sprzedawać drożej niż kupuje. Ceny wyrównują się dopiero wtedy, gdy w handlu bierze udział kupiec na 15. poziomie.

Istnieje jednak sposób na ominięcie tych problemów. Jeżeli tylko mamy Maga, który opanował czar Enchant Item, to stosujemy następujący zabieg: kupujemy w sklepie broń, pierścienie lub inne przedmioty (nie mogą być magiczne!), a potem każemy naszemu Magowi je zaczarować. Przedmioty od razu zyskują na wartości (niektóre bardzo), szczególnie jeśli uda się przerobić je na antyki. Spokojnie sprzedajemy je temu samemu kupcowi. Niestety czar Enchant Item może działać tylko na przedmioty o wysokiej jakości.

Podróżowanie

Dopóki nie opanujecie tak znakomitych zaklęć, jak Town Portal i Lloyd's Beacon, podróże będą dość uciążliwe. Grupa może wędrować na piechotę, co wiąże się z wyrąbywaniem drogi mieczem. Dla niedoświadczonej drużyny takie eskapady mogą się skończyć szybko i niemiło.

Co prawda w Enroth jest kilku przewoźników, którzy za rozsądną cenę są w stanie przetransportować bohaterów. Ląduje się wtedy zawsze przy stajniach w mieście docelowym, a więc zwykle (nie zawsze!) w miejscu spokojnym. Z kolei w portach stoją statki, których kapitanowie proponują kurs do wyznaczonego miasta. Przewoźnik informuje, gdzie można w danej chwili pojechać (czasem nigdzie), i gracz nie ma żadnego wyboru.



Jeśli decydujemy się podróżować na piechotę, musimy pamiętać o zabraniu odpowiednich zapasów żywności. W końcu przez te kilka dni bohaterowie nie zadowolą się własnymi paznokciami. Swoją drogą, dlaczego nie polują?

Specjalnym kursem, możliwym do odbycia tylko ze stacji w Castle Ironfist, jest wycieczka na Arenę. Tam spotkacie potwory (stopień trudności do wyboru) i zarobicie trochę pieniędzy.

Pomocnicy

Osoby przyłączające się do grupy trudno nazwać bohaterami niezależnymi, gdyż nie występują na polu bitwy, nie mają też swoich charakterystyk ani broni. Jednak pomocnicy mogą się okazać bardzo cenni dla drużyny, zwłaszcza gdy nasza ekipa jest niezbyt silna. Kandydaci zawsze dokładnie przedstawiają swoje umiejętności oraz oznajmiają, jaka opłata ich usatysfakcjonuje. Czasem jest to 2 czy 3% zysków, czasem aż 50% plus jakaś zaliczka.

Radzę skorzystać z pomocy dziewczyny mieszkającej we Free Haven (duży dom w kształcie podkowy). Opanowała w mistrzowskim stopniu rzucanie czaru Town Portal, dzięki temu przed naszą drużyną stanie otworem może nie cały świat, ale znaczna jego część. Na wcześniejszym etapie gry dobrze też skorzystać z pomocy doświadczonego nauczyciela, który do zdobywanych przez grupę punktów doświadczenia dodaje odpowiedni procent. Bohaterowie będą wtedy szybciej awansować na kolejne poziomy.

Możliwości jest tu znacznie więcej. Do grupy mogą dołączyć znawcy przedmiotów, wyśmienici majstrowie naprawiający wszystko, co zostanie zniszczone, a także osoby, których obecność podnosi wartość określonych cech lub zdolności (np. magicznych). Pomocnika możemy w każdej chwili oddalić.



Takiego wyzysku jak w M&M VI nie widziałem chyba w żadnym RPG. Różnice między cenami kupna i sprzedaży są ogromne

Znajdowanie przedmiotów

W M&M VI przedmioty nie są generowane losowo jak w pozostałych częściach cyklu. Zaglądając po raz drugi, trzeci i dziesiąty do skrzyni zawsze znajdziemy to samo.

Zasada ma ważne wyjątki. Czasem obok pięciu mało wartościowych przedmiotów pojawia się szósty, który może okazać się bardziej przydatny. Niektóre skarby nadal są generowane losowo, a przy zabitych potworach można czasem znaleźć nie tylko pieniądze, ale i bardzo cenne przedmioty.

W ten właśnie sposób w Fortecy Warlorda znalazłem doskonałą zbroję Golden Plate of the Gods oraz kilka rewelacyjnych przedmiotów przy ciele Złotego Smoka (między innymi Artefakty). Wymagało to kilkakrotnego korzystania z opcji „save/load" podczas przeszukiwaniu zwłok. Ogólna zasada jest taka, że bohater zbierający przedmioty, otwierający skrzynie itp. powinien mieć rozwiniętą cechę Luck oraz zdolność Perception.



Przedmioty magiczne

Na początku gry ucieszą Was przedmioty dodające dwa, trzy czy cztery punkty do danej cechy. Potem znajdziecie sporo takich, które mogą dodać i po dwadzieścia pięć.

Dlatego nie rujnujcie się na magiczne amulety, zbroje i pierścienie. Przede wszystkim bardzo szybko można je zrobić samodzielnie (od poziomu Ekspert czaru Enchant Item), a poza tym sporo interesujących rzeczy znajdziecie, obszukując wrogów lub sięgając do ich skarbców. Niestety sami nigdy nie stworzycie silnych artefaktów. Granicą jest tu +12 dla pojedynczej cechy lub odporności, ewentualnie po +5 dla dwóch cech (wyjątkiem są przedmioty dające +10 do każdej odporności).

Magicznie zmienić można również broń, przygotowując ją tak, aby zadawała cięższe obrażenia. Może to być: 1-6 Fire Damage, 3-4 Cold Damage, 2-5 Electrical Damage lub 5 Poison Damage. Oręż przekształcony jeszcze bardziej można tylko znaleźć.

Bardzo przydatna okazuje się zmiana przedmiotu na antyczny (Antique), można go sprzedać z dużym zyskiem.

Podczas podróży przez Enroth drużyna znajdzie (bardzo rzadko) szczególne i jedyne w swoim rodzaju magiczne przedmioty. Są to Artefakty i Relikty. Pierwsze z nich mają tylko zalety, na drugich ciąży również klątwa, lecz zazwyczaj nie przeszkadza to wybranemu bohaterowi. Specyficznymi przedmiotami są pierścienie, amulety zwiększające zdolności w danym kierunku, magiczne kilkakrotnie dotychczas będzie się biegał szukać, gdzie jest ta nagroda.

Jacek Piekarz

PS Wiele przydatnych informacji o sekretach oraz pierwsze rozwiązanie przedstawiam w tej recenzji.



Magiczna moc

Might & Magic VI jest niepraw[illegible] dowana. Gracz ma wolną rękę w podróżowaniu przez świat, a jedynym ograniczeniem są mrzonki wości grupy. Poza tym M&M VI proponuje wszystko, co najlepsze: logiczny i rozbudowany system czarów oraz zdolności, bardzo rozsądny system awansów na kolejne poziomy doświadczenia, [illegible] kawy scenariusz i mnóstwo przeciwników. A przy tym poziom trudności zagadek nie dopuszcza [illegible] To wymarzona gra na kilkadziesiąt (tak!) [illegible]



3DO/New World Computing 1998

Mirage

Role-playing

Grafika: 81%

Dźwięk: 70%

Ogółem: 95%

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

Die by the Sword

MacFinney pchnął okute żelazem drzwi. To, co zobaczył, nie napawało optymizmem. Dwa wielkie trolle, Tim i Tom, ćwiczyły szermierkę, używając pięćdziesięciokilogramowych maczug. Gdy tylko stanął w wejściu, jak na komendę obróciły się w jego stronę. MacFinney zaklął i, robiąc unik przed pierwszym ciosem, nerwowo rozglądał się za czymś, co mogłoby mu pomóc. Jego sytuacja była nieciekawa.

Nawet jeden troll potrafi sprawić niemałe problemy. Duży, silny i równie głupi jak duży i silny. Jego spetryfikowana skóra nie poddaje się ciosom. Dwa trolle to problem, nad którym niełatwo przejść do porządku dziennego.

Przed oczami MacFinneya zaczęły się przesuwać obrazy z jego przeszłości, a gdy wspomnienia doszły do szczególnie ciekawego momentu (miał wtedy szesnaście lat), jego wzrok padł na dwie flaszki z magicznymi napojami. Jedna była biała – oznaczało to, że jest wypełniona leczniczym eliksirem. Jednak MacFinneya bardziej zainteresowała druga – niebieska. Znał jej działanie, więc szybko rzucił się i całą jej zawartość wlał do gardła. Gdy przełknął ostatnie krople, czas zwolnił swój bieg.

Wojownik rzucił się w stronę atakujących trolli. Ich radosne wrzaski, wywołane perspektywą rychłej konsumpcji posiłku, zamieniły się w pełne bólu wycie. Niedoszły posiłek odciął rękę Timowi. Potem wykonał zwód, kucnął i jednym uderzeniem ostrza odrąbał obydwie nogi Tomowi, wyłączając go definitywnie z walki. Tim lewą ręką złapał się za odrąbane prawe ramię i próbował poskromić szalejący posiłek. Niestety wojownik, odwracając się, uderzył tak mocno, że przecięte ciało trolla przeleciało przez cały pokój i zatrzymało się dopiero na ścianie.

MacFinney wiedział, że działanie eliksiru nie trwa długo. Pobiegł dalej, aby wytłumaczyć kilku orkom różnice światopoglądowe.

Symulator

miecza. Kiedy po raz pierwszy użyłem tych słów, zostałem wyśmiany. Wiem, jak to brzmi, ale dla tej gry trudno znaleźć lepsze określenie. Die by the Sword to próba jak najwierniejszego oddania walki bronią białą. Po raz pierwszy temat nie został ujęty jak we wszystkich bijatykach – dwóch zawodników stoi i okłada się mieczami.

Świat gry oglądamy zza pleców bohatera. W każdym momencie można przełączyć kamerę na tzw. Action, ale nie polecam tego – pogubicie się po kilku sekundach. Waszym zadaniem będzie nauczyć się sprawnie władać mieczem, za pomocą klawiatury oraz jakie-



kolejnymi przeciwnikami wybranymi przez komputer. Oczywiście najważniejszy tryb to Story Mode, podzielony na sceny – stan gry zapisywany jest po przejściu każdej z nich.

Czas opisać to, w czym tkwi cała magia gry, czyli

VSIM.

Jest to nowy system naśladowania ruchów ludzkich wymyślony specjalnie na potrzeby Die by the Sword. Kiedy siadałem do gry po raz pierwszy, wydawało mi się, że zastąpienie motion capture jakimś wynalazkiem nie jest dobrym pomysłem. Myliłem się. VSIM doskonale oddaje zachowanie się ciała w momencie zadawania ciosu 15-kilogramowym półtorakiem (mieczem półtoraręcznym).

DbtS daje dwie możliwości grania – pierwsza to arcade. Do uderzania służy klawiatura. Oczywiście kontrola nad zachowaniem postaci spada w takim momencie do minimum. To nie to, co VSIM, w którym można sterować korzystając z dwóch kontrolerów (obok klawiatury). Sterowanie joystickiem ma swoje zalety, ponieważ jest bardzo naturalne. Wystarczy sobie wyobrazić, że drążek to rękojeść miecza i ciach... Drugi sposób, który bardziej przypadł mi do gustu, to gra za pomocą myszy.



Gra oferuje kilka trybów rozgrywki. Training mode to tor przeszkód, na którym uczymy się podstawowych działań: poruszanie, skakanie oraz walka treningowa z manekinami. Na Arenie można się spotkać z dowolnie wybranymi przeciwnikami (do 3 jednocześnie) na dowolnych warunkach, grając dowolną postacią występującą w grze (no – prawie dowolną). Można powiedzieć, że to taki DbtS-owy deathmatch. Z kolei w Tournament ścieramy się z



Niezależnie od kontrolera jedno jest pewne – granie w DbtS inaczej niż w opcji VSIM mija się z celem. Oczywiście tak jak każdy symulator DbtS ma zasadniczą wadę – jest trudny do opanowania. Zgranie lewej ręki (ta od poruszania postacią) z prawą (ta od uderzania mieczem) nie jest łatwe. Kiedy jednak już się tego nauczycie, przyjemność grania wzrośnie. Zadowolenie, które was ogarnie po odcięciu drugiej ręki paskudnemu orkowi

Nie dajcie się przyprzeć do ściany. Przeciwnik, który zacznie Was okładać, będzie nie do powstrzymania.

Mocniejszy od pióra



DbtS jest bardzo skomplikowanym, ale JEDYNYM prawdziwym symulatorem walki na miecze. Pomimo pewnych niedociągnięć, to doskonała GRA. Tylko bardzo trudna.

trudno porównać z czymkolwiek innym.

Szkółka Władania Mieczem im. Angusa MacFinneya

W DbtS można zadawać tylko cięcia. Nie można pchnąć mieczem. Żeby zadać skuteczny cios, należy najpierw wziąć solidny zamach. Najprostsze są oczywiście uderzenia w poziomie. Kiedy je już opanujecie, możecie zacząć uczyć się ciosów pionowych i po przekątnych.

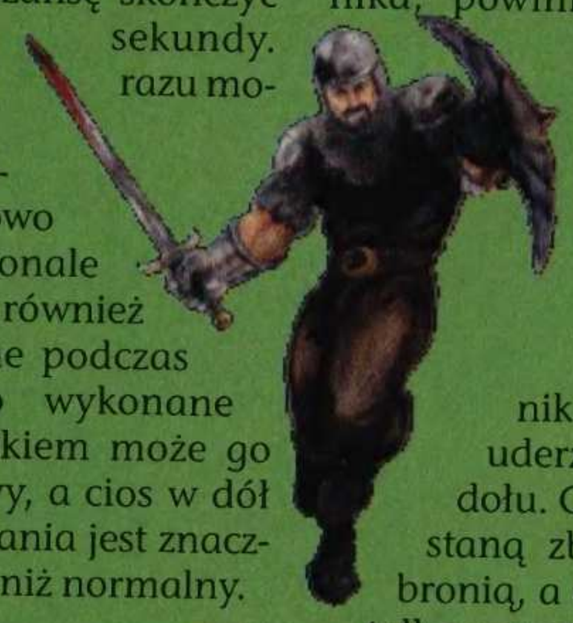
Radzę zacząć zabawę z DbtS od intensywnego treningu. Na manekinach będziecie mogli wypróbować wszelkie kombinacje ciosów. Generalnie mocniejsze uderzenia zadaje się z prawej strony (kierowana przez nas postać jest praworęczna).



Atak

Radzę nauczyć się wykonywania wypadów. Robi się je przez podwójne naciśnięcie klawiszy kierunkowych (przód, tył, strafe w prawo – lewo). Zadany wtedy cios jest znacznie silniejszy. Jeżeli skaczecie do przodu, najlepsze będzie uderzenie z góry. Ciosy z uników (strafe'ów) powinno się zadawać w poziomie, wtedy są najsilniejsze. Obrót w daną stronę też wzmacnia uderzenie (jeżeli uderzacie w lewo, obróćcie się w lewo) – można odrzucić przeciwnika na kilka metrów.

Można też odrąbać wrogowi głowę, aczkolwiek jest to trudne. Z moich doświadczeń wynika, że najlepiej sprawdza się tu cięcie z prawej strony w lewy górny róg. Jest wyjątkowo skuteczne przeciwko orkom. Jeżeli uda się Wam dokładnie trafić, macie szansę skończyć starcie w ciągu sekundy. W dodatku od razu możecie wyprowadzić następny cios – pionowo w dół. Doskonale sprawdzają się również ciosy zadawane podczas skoków. Salto wykonane nad przeciwnikiem może go pozbawić głowy, a cios w dół w trakcie opadania jest znacznie mocniejszy niż normalny.





Przydaje się również kucanie. Nogi są podatne na obrażenia. Co prawda odrąbanie tylko jednej kończyny nie obniża zbytnio możliwości bojowych przeciwnika, ale brak dwóch uniemożliwia mu dalszą walkę i powoduje natychmiastową śmierć. Taktyka walki w parterze sprawdza się zwłaszcza wtedy, kiedy sterujecie panienką (tylko tryby Arena i Tournament). Jedna seria ciosów w dolne partie ciała może zakończyć walkę.

Klawisz „F4" pokazuje stan części ciała postaci biorących udział w walce. Starajcie się celować w te, które są zaznaczone na czerwono lub żółto – są już uszkodzone. Nie jest to wprawdzie zachowanie sportowe, ale ponieważ z dobrym skutkiem stosują je wszyscy źli chłopcy w amerykańskich filmach akcji, coś w tym musi być.



Obrona

Używajcie klawisza bloku. Pamiętajcie jednak, że nie da się blokować automatycznie każdego ciosu. W miejscu, w które zmierza miecz przeciwnika, powinien znaleźć się Wasz miecz lub tarcza. Po zblokowaniu uderzenia natychmiast wyprowadźcie kontratak.

Jeżeli przeciwnik na Was skacze, uderzajcie na odlew z dołu. Ciosy od góry zostaną zblokowane jego bronią, a cios od dołu nie tylko powstrzyma atak, ale może odrzucić wroga do tyłu albo odrąbać mu nogę.

Bardzo przydają się uniki. Nie zapominajcie o tym przy konfigurowaniu klawiszy. Uderzenia z uników są podwójnie skuteczne: nie dość, że ruch postaci zwiększa ich siłę, to dodatkowo najczęściej trafiają w odsłonięte części ciała wroga.

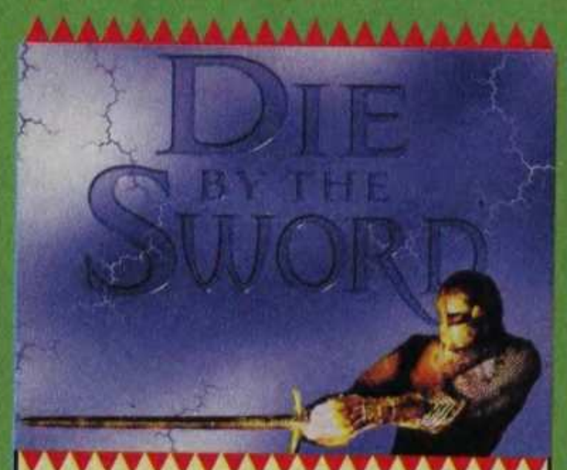
Nie dajcie się przyprzeć do ściany. Przeciwnik, który zacznie Was okładać, będzie nie do powstrzymania. Jedyny sposób wtedy to ucieczka lub odskok, co jednak zawsze łączy się z dotkliwymi obrażeniami.

No i wreszcie – co najważniejsze – starajcie się jak najwięcej poruszać. Stanie w jednym miejscu i obracanie się w kierunku przeciwnika zdaje egzamin tylko wtedy, gdy walczycie z samotnikiem. Komputerowe AI jest na wysokim poziomie, a koordynowane ataki z różnych stron występują prawie zawsze. Dlatego dużo biegajcie, skaczcie i starajcie się wykorzystać teren na swoją korzyść – generalnie lepiej stać wyżej niż przeciwnik. Jeżeli walczycie z dwoma lub trzema, spróbujcie ich rozdzielić.

Live by the Sword – Die by the Sword

Doskonała GRA. Kolejna, która dołączyła do mojego osobistego „panteonu" GIER. Niestety wydaje mi się, że wysoki poziom trudności oraz bardzo skomplikowany system kontroli mogą zniechęcić część graczy. Nie lubię tego słowa, ale w tym wypadku należy go użyć – hardcore'owa gra dla hardcore'owych graczy. Kawał dobrej roboty.

Angus MacZooltaRson



Interplay/Tantrum 1998

CD Projekt

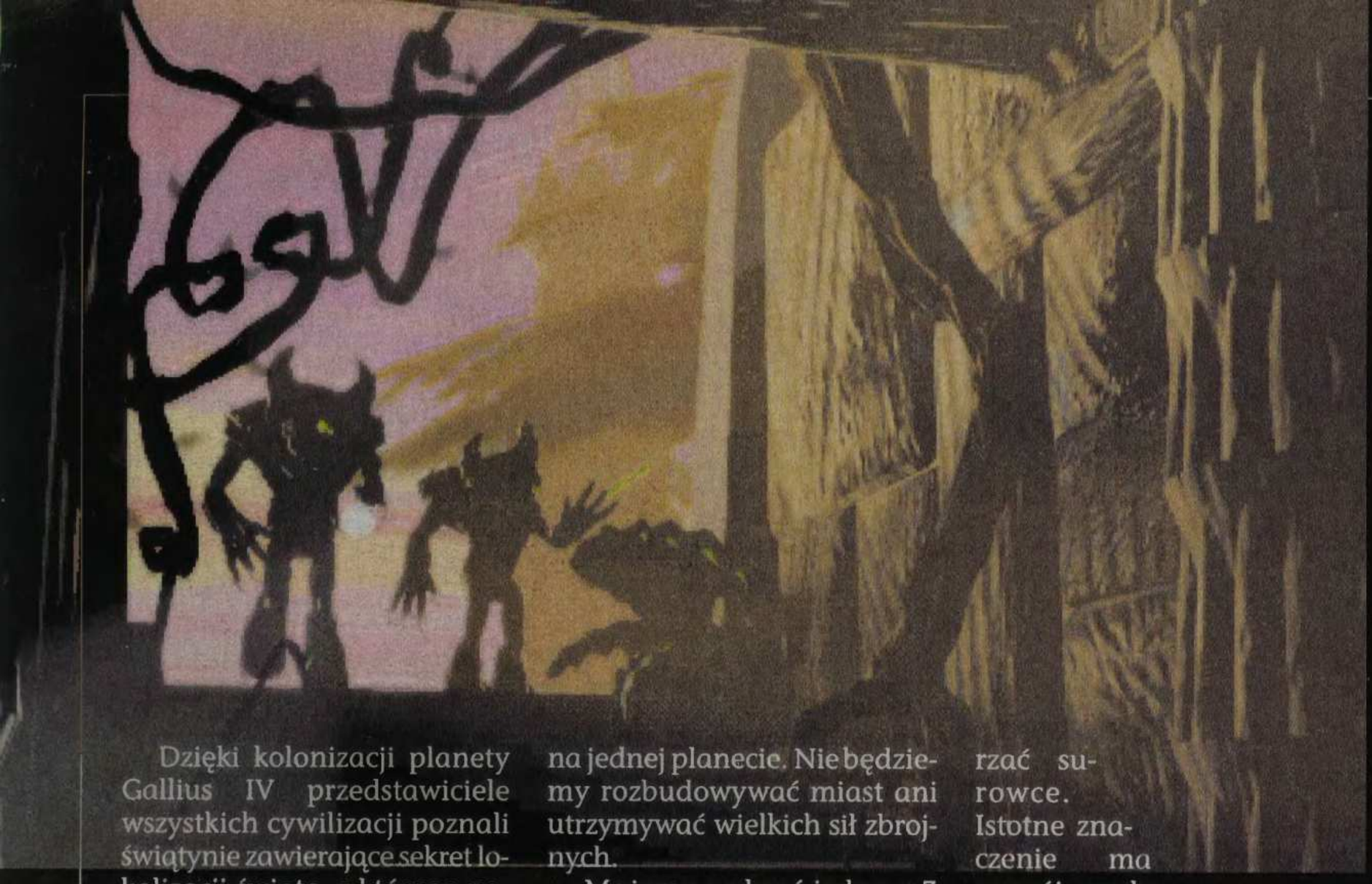
Zręcznościowo–symulacyjna

Grafika: 89%

Dźwięk: 65%

Ogółem: 82%

Wymagania sprzętowe:
P166, 32 MB RAM, CD 4×, Windows 95



DEADLOCK II

Deadlock II: Shrine Wars to kontynuacja gry z 1996 r., strategia z podziałem na tury, której akcja toczy się w świecie SF. Czeka nas podbój nieznanych planet, budowa miast, tworzenie armii, walki z Obcymi biorącymi udział w poszukiwaniach tajemniczej planety...

Dzięki kolonizacji planety Gallius IV przedstawiciele wszystkich cywilizacji poznali świątynie zawierające sekret lokalizacji świata, z którego pochodziła tajemnicza rasa – Ancients. W świecie tym mogą się znajdować pozostałości po zaginionej w mrokach wieków cywilizacji, która pod względem rozwoju techniki znacznie wyprzedzała rasy biorące udział w poszukiwaniach.

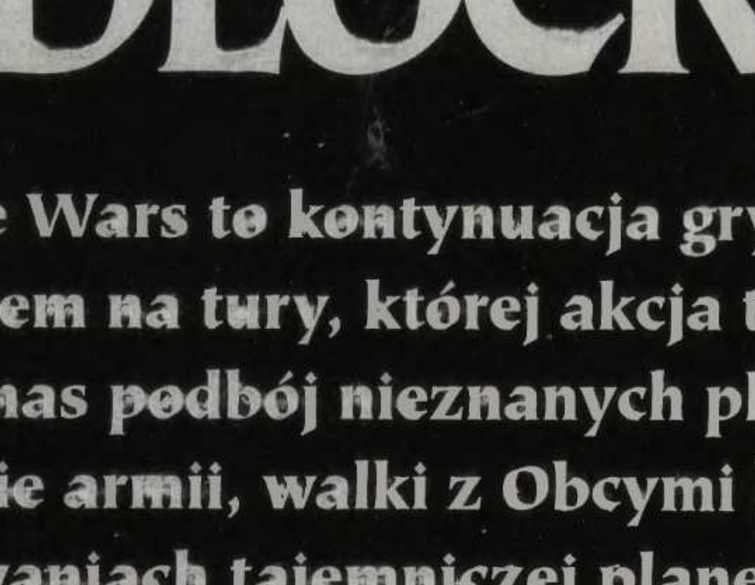
Rasy te zawarły układ regulujący badania mgławicy, w której ukryta jest planeta Xythra. Układ pozwala na wylądowanie na każdej planecie pojedynczego statku kolonizacyjnego. Kolejne skolonizowane planety będą bazami do skoku na następne. Ta rasa, która zdobędzie nowe technologie, zyska przewagę nad innymi.

Scenariusz

W Deadlock II doszukamy się podobieństw do SimCity i Civilization (ewentualnie do Master of Orion lub Outpost). Jednak wszystko zostało tutaj znacznie uproszczone. Akcja każdego scenariusza toczy się na jednej planecie. Nie będziemy rozbudowywać miast ani utrzymywać wielkich sił zbrojnych.

Możemy wybrać jedną z 7 ras o różnych parametrach, które decydują o jakości jednostek, dochodach, poziomie wydobycia surowców i szybkości produkcji. Jednak rasy nie różnią się między sobą posiadanymi jednostkami ani budynkami. Dlatego strategie dla odmiennych cywilizacji są bardzo podobne.

Podstawą sukcesu w każdym scenariuszu jest szybka kolonizacja planety. Musimy budować miasta, zapewnić kolonistom żywność, produkować energię, wydobywać i przetwarzać surowce. Istotne znaczenie ma rozwój naukowy. Trzeba troszczyć się o zapewnienie wysokiego morale mieszkańców kolonii, inaczej dojdzie do zamieszek. Oczywiście nie wolno pozostawiać kolonii bez obrony: trzeba zabezpieczyć je systemami defensywnymi oraz armią złożoną z jednostek lądowych, morskich i powietrznych.



Nie obędzie się bez dyplomacji. Możemy zawierać z Obcymi pakty o nieagresji, sojusze wojskowe, szpiegowskie i naukowe. Istnieje też unikalna szansa odniesienia wspólnego zwycięstwa.

Możemy również handlować ze Skirineenami na czarnym rynku. Ceny są wysokie, gdy chcemy coś kupić, niskie – gdy sprzedać; istotna jest możliwość nabywania technologii. Można też prowadzić współpracę gospodarczą z innymi koloniami, którym proponujemy sprzedaż określonej ilości surowców za wybraną cenę. Jeżeli chcemy coś kupić, musimy cierpliwie czekać na propozycję drugiej strony. Warto pamiętać, że do cen doliczane są koszty transportu, niekiedy bardzo wysokie...

Gra wyposażona jest w edytor oraz generator scenariuszy i map.

Kampanie

Możemy brać udział w kampanii dla każdej z 7 ras – po 6 interesujących i urozmaiconych scenariuszy. Nie musimy niszczyć wszystkich przeciwników, w wielu przypadkach należy wypełnić specyficzne warunki, sprzymierzyć się z inną rasą...

Przejście do kolejnego scenariusza w kampanii zależy od sukcesu we wcześniejszej misji (gdy przegrywamy, musimy próbować przejść ją ponownie).

Kolonie lądowe

W każdym lądowym sektorze znajduje się 36 pól; niektórych (wody i nieużytków) nie da się wykorzystać. W kolonii lądowej może żyć maksymalnie 5000 mieszkańców.

Budynki zajmują 1 lub 4 (2 na 2) pola. Rozwój techniczny struktur wytwarzających surowce nie tylko pozwoli podnieść wydajność produkcji i zmniejszyć liczbę pracowników potrzebnych do obsługi danego budynku, ale także zmniejszyć obszar zajmowany przez budynek. Możemy wyburzać struktury, jednak odzyskujemy wtedy tylko połowę surowców przeznaczonych do ich konstrukcji.

Największym problemem w grze są pieniądze i surowce, dlatego należy budować struktury o najniższym poziomie techniki (istotne jest, by zajmowały jak najmniejszą liczbę pól), a potem ulepszać je do najwyższego poziomu. Czas nie jest tak istotny jak koszty. Musimy zapewnić naszym kolonistom odpowiednią powierzchnię mieszkalną. Najczęściej potrzebne są 4 budynki Luxury Housing (dla ChCh-t wystarczą 3).

Potem trzeba zorganizować dostawy żywności i drewna, stawiamy więc Farm (Hydro-

Jak wygląda handel ze Skirineenami na czarnym rynku? Ceny są wysokie, gdy chcemy coś kupić, niskie – gdy sprzedać.

ponic Farm, Food Replicator). Później przychodzi kolej na rudę żelaza i endrium (jeśli nasza technika jest na odpowiednim poziomie) – budujemy Surface Mine, a jeszcze lepiej Mantle Drill (ewentualnie Sub-Space Magnet). Nie można zapomnieć o energii – najlepiej budować Nuclear Plant, a potem rozwinąć w Fusion Plant i Anti-Matter Plant.

Powinniśmy stale kontrolować poziom surowców. W początkowej fazie należy robić to globalnie, później – dla konkretnych kolonii. Ideałem jest, by każde miasto było samowystarczalne, gdyż transport kolonistów i surowców jest kosztowny. Warto budować kolonie wszechstronne, a nie wyspecjalizowane. Oczywiście, jeśli na danym terenie znajdują się np. obfite złoża rudy żelaza, to opłaca się zwiększyć liczbę kopalń, jednak nie należy zapominać o innych gałęziach przemysłu...

Bardzo istotne są badania naukowe: należy jak najszybciej wybudować University, a najlepiej Tech Lab (a potem rozwinąć w Collective Tech Lab). Należy pamiętać o zapewnieniu wysokiego poziomu morale, bowiem niezadowoleni koloniści nie pracują i nie płacą podatków. W tym celu trzeba wybudować Culture Center i jak najszybciej rozbudować je do Museum.

Produkcję zapewniają fabryki. Jednak lepiej darować sobie Factory i poczekać, aż rozwój techniki pozwoli nam na budowę Automated Factory (potem Metal Replication Station). Mamy możliwość zautomatyzowania produkcji jednostek (Circular Queue), jednak



warto pamiętać o kontrolowaniu wysokości wydatków, jakie ponosimy na ich utrzymanie. Gdy nasze zasoby spadną do zera, będziemy musieli zlikwidować część oddziałów (żołnierze pozbawieni żołdu nigdy nie walczą zbyt dobrze).

Duże znaczenie finansowe ma Shipyard (lepiej Hydroport) oraz Airport (lub Military Airbase). Hospital przydaje się w przypadku zarazy lub po ataku wroga, najczęściej jednak nie warto go budować ani na stałe umieszczać w nim personelu. City Center to zwykle zbędny luksus. Podobnie Cloning Center – przyrost populacji i tak jest wystarczająco wysoki. Art Complex to kolejny niepotrzebny budynek, co prawda dzieła sztuki przydają się w handlu ze Skirineenami, ale lepiej zbudować dodatkową fabrykę.

Struktury wojskowe

Civilian Defense Bunker zmniejsza straty wśród kolonistów. Warto go wybudować, jeśli dysponujemy siłami zbrojnymi i urządzeniami obronnymi wystarczającymi do samodzielnego odparcia ataku przeciwnika. Należy umieścić go jak najdalej od rejonu przypuszczalnego ataku wroga.



Powinniśmy tworzyć specjalne kolonie treningowe dla naszych jednostek: wystarczy 1–2 na każdą planetę. Oddziały po przeszkoleniu w Military Training Center trzeba rozsyłać do kolonii granicznych.

Nie ma większego sensu budowanie baz rakietowych (Missile Base i Anti-Colony Assault Silo) – szkoda tracić surowce na niszczenie czegoś, co powinniśmy zdobyć w stanie nie naruszonym...

Wieżyczki obronne bywają bardzo przydatne. Ich ogromną zaletą jest fakt, że nie musimy płacić za ich utrzymanie (choć zużywają energię), a doskonale spełniają funkcje defensywne. W początkowej fazie gry kilka sztuk Laser Defense zapewni naszej kolonii spokojny rozwój. Z Energy Defense i Flak Launcher można najczęściej zrezygnować, chyba że sytuacja jest bardzo napięta. Warto poczekać na Anti-Matter Defense – kilka wieżyczek tego typu utrudni życie przeciwnikowi, a kilkanaście stworzy obronę, której komputer nie ma szans pokonać.

Fuel Depot zwiększa zasięg samolotów. Przydaje się, gdy w scenariuszu występują nieużytki, na których nie możemy budować kolonii.

Kolonie morskie

W początkowej fazie gry platformy są koloniami drugiej kategorii. Przynoszą niewielkie zyski (wielkość populacji tylko 1500, nieco więcej dla ChCh-t), a koszty transportu surowców na platformę są duże. Możemy budować tylko takie struktury, jak Kelp Farm (żywność), Tidal Energy Plant (energia), Tech Lab i Collective Tech Lab, Shi-



Największym problemem w grze są pieniądze i surowce; czas nie jest tak istotny jak koszty.



pyard i Hydroport oraz bazy rakietowe. Platformy wymagają ciągłej obrony, ponieważ systemy defensywne (tylko Flak Launcher i Torpedo Fort) nie są skuteczne, a nie można wybudować Anti-Matter Defense.

Sytuacja zmienia się z chwilą pojawienia się dwóch wynalazków – Tidal Vortex Generator i Weather Control Station. Pierwszy pozwala zatapiać statki wroga, nawet znajdujące się na sąsiednich terytoriach. Drugi niszczy wrogie samoloty, umożliwia wywoływanie powodzi oraz chroni nasze kolonie przed technologią Orbital Surveillance i podnosi poziom produkcji farm.

Armia

Nie da się wybudować setek jednostek, ponieważ utrzymanie każdej z nich kosztuje...

Nie możemy kierować oddziałami w walce. Co prawda dysponujemy sporym zestawem rozkazów, jednak w praktyce okazują się one niezbyt skuteczne. Planowanie sprowadza się do zgromadzenia odpowiednich sił, które mają zdobyć dany sektor.

Żadna rasa nie powinna produkować piechoty. Żadna, poza Tarth – ich Battle Troopers i Assault Troopers mogą konkurować z siłami pancernymi. Lepiej nie budować, o ile to możliwe, jednostek Laser Cannon, ale zacząć od Fusion Cannon, a potem od razu przeskoczyć na Holocaust Cannon. Warto korzystać ze zdolności jednostek specjalnych Command Corps (szczególnie należących do ras Cyth, Re'Lu i Uva Mosk).

Opłaca się budować tylko trzy typy jednostek morskich: Shockwave Dreadnought, Destroyer i Sea Command. W nietypowych sytuacjach bywają przydatne AAV, czyli Fusion Cannon z możliwością poruszania się po morzu i lądzie.

W początkowej fazie należy konstruować myśliwce Turbo Wing Fighter, które dają dobrą ochronę przed atakiem rakietowym oraz Air Command, a później najdoskonalsze jednostki z dostępnych w grze – Supernova Spyjet.



ChCh-t



Ta rasa charakteryzuje się bardzo szybkim przyrostem populacji. Musimy zająć jak największą liczbę terytoriów, gdyż szybki przyrost naturalny pozwoli stworzyć grupę silnych kolonii. ChCh-t potrafią szybko produkować szybkie jednostki. Ich oddziały morskie i powietrzne są znacznie celniejsze, ale też słabsze niż innych ras. ChCh-t nie są wydajni w pracach naukowych, jednak przy odpowiednio rozwiniętym zapleczu technicznym nie ustępują pod tym względem innym rasom.

Cyth



Nie musimy martwić się o morale (zmienia się tylko w wyniku działań Re'Lu lub po skandalach ze Skirineenami), możemy więc maksymalnie podnieść podatki! Jednak zawsze część populacji jest niezadowolona (800 z 5000 w kolonii), co jest niekorzystne w porównaniu z innymi rasami, które potrzebują 400 pracowników muzeum. Wady Cyth? Mają problemy z zawieraniem paktów z innymi rasami. To jedna ze słabszych cywilizacji.

Humans



Ich największy problem w Deadlock II to finanse. Ludzie mają wyższe wpływy z podatków i handlu oraz mniejsze koszty transportu, co pozwala na większą specjalizację kolonii. Droższe w utrzymaniu są ich jednostki militarne, ale i tak można stworzyć potężną armię. Praktycznie jedyną wadą jest ograniczenie kontaktów ze Skirineenami, ze względu na wysoką wrażliwość na skandale. Chyba najłatwiej sterować tą rasą, gdyż dzięki odpowiedniemu wykorzystaniu funduszy możemy znacznie wyprzedzić konkurentów.

Maug



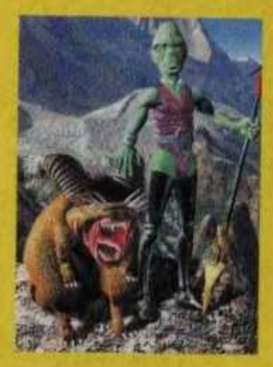
Zalety tej rasy: dodatkowa produkcja elektroniki (praktycznie bez znaczenia), szybsze badania naukowe (niestety, bez zdecydowanej przewagi; nawet ChCh-t mogą za nimi „nadążyć") oraz szybsza produkcja jednostek pancernych, morskich i lotniczych. Przedstawiciele Maug są zawsze chorzy, w efekcie ich piechota jest słabsza. Możemy też mieć problemy z utrzymaniem wysokiego poziomu morale. To chyba najsłabsza rasa...

W wielu przypadkach warto atakować najpierw siłami powietrznymi, gdyż Spyjet to broń tak doskonała, że inne jednostki nie mogą z nią konkurować. Atak sił lądowych zawsze wiąże się ze sporymi stratami. Nasze jednostki lądowe mogą zająć kolonię wroga w kolejnej turze po zniszczeniu jego wojsk. Oczywiście, jeżeli dysponujemy naprawdę dużą armią, możemy sobie darować wszelkie subtelności.

Atak powietrzny jest szczególnie wskazany podczas walki z platformami – po co niepotrzebnie tracić okręty, gdy forty torpedowe są bezradne wobec samolotów?

Najdoskonalsze jednostki dostępne w grze to Supernova Spyjet.

Re'Lu



Telepatyczne zdolności pozwalają im na zdobycie większej liczby informacji o innych koloniach. Na szczególną uwagę zasługuje fakt, że jednostki Command Corps dysponują rozkazem Mind Control, czyli możliwością przejęcia kontroli nad wrogimi oddziałami. Re'Lu mają trochę słabsze jednostki piechoty.

Tarth



Doskonali wojownicy, ich jednostki piechoty mogą spokojnie walczyć z oddziałami pancernymi innych ras. Są dobrymi farmerami, osiągają większe zbiory. Nie sprawdzają się w roli szpiegów, nie ma to jednak większego znaczenia – można ukończyć kampanię, nie korzystając ze szpiegowania. Doskonała rasa, szczególnie dla początkujących graczy.

Uva Mosk



Najciekawsza z dostępnych w grze ras. Uva Mosk wydobywają więcej surowców niż inne rasy. Ich jednostki są bardzo skuteczne, gdyż dysponują dużą celnością ognia. Uva Mosk mogą tworzyć duże armie dzięki niskim kosztom utrzymania oddziałów.

Każdy oddział ich piechoty potrafi wykonać misje szpiegowskie... Na szczególną uwagę zasługują możliwości jednostek Command Corps: rozkaz Shaman Dance da nam pola z dodatkowymi zasobami surowców. Podstawową wadą są niskie wpływy z podatków, więc na początku gry musimy się trochę „pogimnastykować", aby zmieścić się w budżecie.

Nauka

Podstawą sukcesu w grze jest szybkie opracowywanie nowych technologii. „Drzewo wynalazków" znacznie ułatwia życie, umożliwiając dokładne zaplanowanie prac naukowych.

Najważniejsze są technologie, które podnoszą poziom produkcji, redukują liczbę pracowników potrzebnych do obsługi budynków oraz zmniejszają zajmowaną przez nie powierzchnię. Jak najszybciej należy wynaleźć Chaos Computer, Synthetic Fertilizer, Nuclear Fusion, Molecular Bonding i Automation.

W późniejszej fazie bardzo ważne są Shockwave Projectors, Neutronic Fuel, Food Replication, Anti-Matter Containment, Sub-Space Scanner, Endurium Mining, Triidium Processing, Cortex Scanner, Metal Replication.

Nie wolno zaniedbywać technologii militarnych. Tutaj na szczególną uwagę zasługują Anti-Matter Deflectors, Targeting Computers, Fusion Cannon, Anti-Matter Beam, Cloaking, Power Cells i Psi Helmet. Dla platform bardzo istotne są dwie technologie: Vortex Emitters i Mesotronic Generators. Warto też pamiętać o takich wynalazkach, jak Native Languages i Orbital Surveillance System. Ukoronowaniem badań naukowych jest Time Dilation, który daje +100 żywności, energii, żelaza, antymaterii i elektroniki w każdej turze.

Sztuczna Inteligencja

jest lepsza niż w pierwowzorze, jednak daleko jej do perfekcji. Komputer działa zbyt pasywnie. Jeżeli my nie zaatakujemy jego kolonii, to najczęściej nie będzie nas atakował.

Sytuacja zmienia się na lepsze po zainstalowaniu patcha 1.2 (można go znaleźć na CD 9a Gamblera). Maszyna dalej nie jest zbyt wymagającym przeciwnikiem, ale trwają prace nad poprawą jej działania.

Możemy również grać przez Internet (NetAccolade), sieć, modem lub kabel (do 7 osób).

Podsumowanie

Twórcom Deadlock II: Shrine Wars udało się stworzyć interesującą grę; dzięki udanemu połączeniu elementów budowania kolonii z działaniami wojskowymi i dyplomacją. Ogromną jej zaletą jest wysoka grywalność, uzupełniona (dzięki edytorowi map i scenariuszy) możliwością grania praktycznie w nieskończoność.

Deadlock II trudno uznać za grę nowatorską, jednak dobrze rozwija wątki z poprzedniego odcinka.

Jacek Ilczuk

Moja ocena

Podstawową wadą i... zaletą gry jest to, że bardzo przypomina pierwowzór. Jednak już nawet dzięki niewielkim poprawkom Deadlock II: Shrine Wars stała się lepsza od poprzedniczki. Doskonała propozycja dla kogoś, kto lubi strategiczne gry SF z podziałem na tury.



DEADLOCK II
SHRINE WARS

Accolade/Cyberlore Studios 1998

IPS Computer Group

Strategiczna

Grafika: 72%

Dźwięk: 74%

Ogółem: 79%

Wymagania sprzętowe:
P90, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95



ARMORED FIST 2



Gdy wyruszałem na Kuwejt, miałem trzydzieści dziewięć czołgów. Po sześciu tygodniach bombardowania z powietrza miałem trzydzieści dwa. Po dwudziestu minutach walki z M1 nie miałem już żadnego...

Pojmany dowódca batalionu irackiego. Tom Clancy, „Kawaleria pancerna", Gdańsk 1998, s. 75.

Amerykanie twierdzą, że Abrams to najlepszy czołg na świecie. Cóż, może mają rację, może nie... Jedno jest pewne, to najpopularniejszy bohater komputerowych symulacji czołgowych.

Armored Fist 2 jest kontynuacją gry z 1994 r. Autorzy, podobnie jak przy części pierwszej, nie skoncentrowali się na wiernym oddaniu specyfiki współczesnego pola walki, ale na zapewnieniu graczom jak największej dawki rozrywki.

Kampanie

Dysponujemy zestawem 6 kampanii. Pierwsza z nich, Twentynine Palms, zawiera 4 misje treningowe. Solo Duty pozwoli nam lepiej poznać czołg podczas walk szkoleniowych – to osiem misji, w których dowodzimy pojedynczym Abramsem.

Pozostałe 4 kampanie (każda po 8 scenariuszy) to już prawdziwa walka: Operation Provide Relief (Afryka Środkowa – Kongo), Operation Siberian Fist (Syberia), Operation Secure Peace (Białoruś) oraz Operation Thunder Road (tereny Turcji i Iraku). Ponadto w AF2 możemy znaleźć 3 kampanie do gry wieloosobowej, łącznie 16 scenariuszy.



Misje nie są generowane losowo. Z jednej strony to zaleta, ponieważ przygotowane wcześniej scenariusze są znacznie ciekawsze od tworzonych automatycznie przez komputer. Jednak zmniejsza to znacznie czas, który możemy spędzić przy grze. Na dodatek brakuje edytora i generatora scenariuszy.

Struktura scenariuszy

Najczęściej należy zniszczyć określone cele („złote"). Raz naszym zadaniem jest ochrona konwoju i... jak zwykle brakuje kontroli nad jednostkami, które musimy eskortować, nie można ich zatrzymać, ani zmniejszyć prędkości. Kolejne zadanie: obrona bazy. Tutaj najważniejsze jest znalezienie (zwykle metodą prób i błędów) odpowiedniego miejsca na postój naszych czołgów – wróg atakuje błyskawicznie i najczęściej trzeba powtarzać misję (nudne i denerwujące).

Nic dziwnego, że dwa scenariusze obronne, Peacekeeper i Picket Fence, to najtrudniejsze misje w grze. Szczególnie uciążliwa jest pierwsza misja, ponieważ procesor (P200MMX) dostaje zadyszki (prawdopodobnie jest to błąd w konstrukcji scenariusza, coś podobnego nie powtarza się nigdzie w grze).

Trzeba pochwalić autorów Armored Fist 2 – scenariusze są naprawdę wysokiej jakości. Rozlokowanie i liczba jednostek wroga stanowią prawdziwe wyzwanie. Przeciwnik wykorzystuje każdą osłonę terenową. W wielu przypadkach można dostrzec wroga tylko w noktowizorze lub przy 10-krotnym powiększeniu obrazu.

Dowodzenie

Najczęściej mamy pod rozkazami pojedynczy pluton, liczący 4 czołgi M1A2 Abrams. Podobno liczba czołgów walczących po naszej stronie może dojść nawet do 32, jednak nie zetknąłem się z taką misją. Największymi siłami dysponujemy w scenariuszu Big Honkin' Land War – 6 plutonów, czyli 24 Abramsy.

Naszemu oddziałowi możemy wydawać rozkazy jazdy (tryb normalny, zatrzymanie się, odwrót), ustalić jego szyk (klin, szereg, kolumna, szyk ukośny w lewo lub prawo, romb), odstępy (zacieśnienie,

Śmigłowce lecą nad teren wroga bez zachowania elementarnych środków ostrożności, nie wykorzystując osłony terenu!

normalne) oraz sterować jego ogniem (atak na cel wybrany przez dowódcę lub pozwolenie na samodzielny wybór celów).

Szkoda, że rozkazy te nie są bezpośrednio dostępne z klawiatury (choćby tylko: naprzód/stop/odwrót). Można jedynie otworzyć menu, z którego wybieramy opcje, ale ze względu na tempo akcji w wielu przypadkach to nie wystarcza. Ponadto bardzo brakuje rozkazów grupowych (szczególnie zatrzymania się) dla wszystkich plutonów.

Abramsem można sterować w dwóch trybach – łatwym i realistycznym. Nie są to jednak odpowiednie określenia; w obu przypadkach poziom realizmu jest tak samo niski. Po prostu w trybie łatwym możemy kierować czołgiem z dowolnego stanowiska (np. strzelać z działa jako dowódca), natomiast w realistycznym role są podzielone – dowódca może przekazać cel innym jednostkom plutonu, ale aby móc strzelać, trzeba przejść do stanowiska działonowego lub do widoku zewnętrznego.

Do charakteru gry najbardziej pasuje tryb realistyczny z aktywną opcją AutoLock. Zajmujemy się wtedy dowodzeniem, na nasz rozkaz działonowy namierza cel. Przydaje się możliwość zmiany trybu celowania (do bezpośredniego zagrożenia, do wszystkiego oraz do ostatniego napastnika). Jednak opcja AutoLock ma swoje wady: nie są wybierane cele stanowiące największe zagrożenie, ale najpierw cele misji, a dopiero potem pozostałe... W efekcie zdarza się, że komputer celuje do jakiegoś budynku, zamiast do T-80 wychodzącego na pozycję strzału. Poza tym nie namierza przeciwników ukrytych za zasłoną terenu. Chwilami wydaje się, że nasz celowniczy jest fajtłapą – nie dostrzega wroga lub na jego pojawienie się reaguje zbyt wolno. Największe szanse zlokalizowania wroga ma wychylony z włazu dowódca czołgu.

Jak widać, człowiek bywa znacznie skuteczniejszy w celowaniu niż maszyna. Właśnie dlatego AF2 nadal jest grą symulacyjną, inaczej byłaby tylko zręcznościówką.

Wyposażenie i uzbrojenie

Sygnalizator zagrożenia to jedno z najważniejszych urządzeń na „pokładzie" Abramsa. Mamy ograniczone pole widzenia, a on informuje nas o wszelkich zagrożeniach, których nie mogą dostrzec członkowie naszej załogi.

Termowizor przydaje się jednak tylko w roli narzędzia wspomagającego celowanie optyczne. Nie można używać go stale, ponieważ nie wiemy, czy wybrany obiekt jest sprawnym czołgiem, czy tylko dymiącym wrakiem. Oba cele są gorące, co prawda ten drugi wystygnie, ale nie mamy czasu czekać tak długo.

Zasłona dymna (z granatów) może zapewnić chwilowe bezpieczeństwo, np. podczas przekraczania szczytu wzgórza. Warto ją uaktywnić, gdy namierzy nas większa liczba jednostek wroga. Dym z silnika przydaje się najczęściej w akcjach typu: wychyl się, strzel i wycofaj (daje ochronę podczas cofania).

Możemy korzystać z 3 typów amunicji do armaty 120 mm. Są to: podkalibrowy pocisk przeciwpancerny SABOT (doskonały na czołgi), kumulacyjny pocisk przeciwpancerny HEAT (do niszczenia wozów bojowych o słabszym pancerzu, bunkrów i budynków) oraz samonaprowadzający się pocisk STAFF (skuteczny przeciwko siłom powietrznym, można go też stosować do niszczenia jednostek ukrytych w zagłębieniach terenu). Podstawowa wada STAFFA – atakuje pierwszy cel znajdujący się na linii strzału (np. wrak). Jeżeli pocisk został załadowany, musimy go wystrzelić, by móc skorzystać z amunicji innego typu...

Abrams uzbrojony jest także w karabin maszynowy dowódcy 12,7 mm (doskonały do zwalczania celów powietrznych) oraz sprzężony z armatą km 7,62 mm (także do zwalczania śmigłowców i samolotów oraz do niszczenia budynków i pojazdów nieopancerzonych).



Taktyka

Można stosować realistyczną lub... skuteczną.

W obu przypadkach najlepiej korzystać z podstawowego widoku z zewnątrz („F1"). Czołgiem należy sterować samodzielnie, nie wydając rozkazów kierowcy. Możemy wtedy wybrać znacznie korzystniejszą trasę i szybciej zareagować na niespodzianki.

Taktyka realistyczna

Teoretycznie powinniśmy poruszać się trasą wytyczoną przez dowództwo i zaliczać kolejne punkty nawigacyjne. Problem polega na tym, że często jest to taktyka samobójcza; jakby marszruta była poprzednio konsultowana z wrogiem, by ten mógł wiedzieć, gdzie skoncentrować swoje siły, przygotować wsparcie artyleryjskie i postawić zapory minowe!

Należy wykorzystywać wszelkie zagłębienia terenu. Czołgi powinny poruszać się w kotlinach, w pobliżu zboczy wzgórz, które dadzą dodatkową osłonę. Należy unikać terenów otwartych. Można na nie wkraczać po uprzednim rozpoznaniu, czy nie kryją się gdzieś wozy bojowe nieprzyjaciela. Warto wykorzystywać zagłębienia i wykonywać krótkie skoki z jednej kryjówki do drugiej.

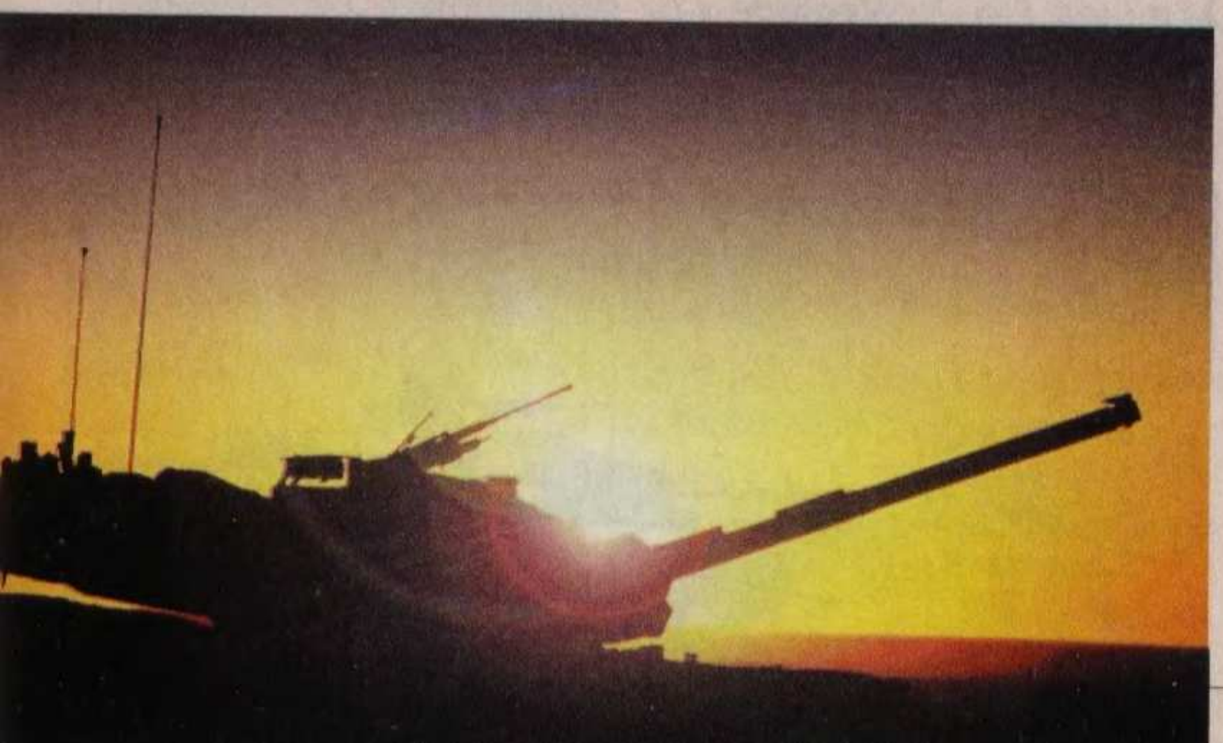
Podczas walki czołgi powinny znajdować się w ciągłym ruchu. Wyjątkiem jest sytuacja, w której jeden pluton stanowi zabezpieczenie dla kolejnych, właśnie nadjeżdżających. Podstawową metodą walki jest połączenie błyskawicznych ataków z przerwami, podczas których rozglądamy się w poszukiwaniu ukrytego wroga.

W niektórych misjach opłaca się wydać rozkaz zatrzymania plutonu i dowodzić kolejno pojedynczymi czołgami, przemieszczając je na zmianę: jeden jedzie, drugi ubezpiecza z ukrycia.

Taktyka skuteczna

W instrukcji do gry możemy przeczytać: „Nigdy nie wjeżdżaj na szczyt wzgórza, objeżdżaj je dookoła". Nic bardziej błędnego! Przynajmniej w AF2... Najbardziej skuteczną techniką walki jest wykorzystanie wzniesień do uzyskania większego pola rażenia. Przede wszystkim należy zatrzymać wszystkie plutony. Potem czołgi pojedynczo powinny dostać się na szczyty kolejnych wzgórz (im wyżej, tym lepiej). Nie należy podjeżdżać blisko krawędzi, tylko starać się prowadzić ogień z większej odległości.

Można wtedy trochę się wychylić, namierzyć wroga, oddać pojedynczy strzał lub podać namiar artylerii bez ryglowania celu (cel zaryglowany



W instrukcji możemy przeczytać: „Nigdy nie wjeżdżaj na szczyt wzgórza, objeżdżaj je dookoła". Nic bardziej błędnego!

Podsumowanie – pancerna pięść

Trudno w Armored Fist 2 szukać oryginalności. Jest to „rasowa" kontynuacja, znacznie lepsza od pierwowzoru. Jeżeli ktoś szuka TYLKO realistycznej symulacji czołgu, może sobie tę grę darować. AF2 to doskonała propozycja dla kogoś, kto oczekuje akcji i zabawy.

wie, że taki jest!) i natychmiast się wycofać. Oczywiście taktyka jest ryzykowna, bo przeciwnik ma podobne możliwości, jednak frontowy pancerz Abramsa jest potężny, więc podobne akcje zwykle kończą się sukcesem.

Zajmując kolejne wzgórza można oczyścić cały teren walki. Ponieważ zbocza utrudniają jednostkom wroga celowanie, można w ten sposób wyrżnąć przeciwnika z minimalnymi stratami własnymi. Jedyną wadą tej taktyki jest czasochłonność, musimy bowiem operować pojedynczymi wozami, a nie całymi plutonami.

Wsparcie

Możemy wezwać na pomoc siły powietrzne – śmigłowce AH-64A Apache lub samoloty A-10A Thunderbolt II („Warthog"). Niestety śmigłowce zachowują się beznadziejnie. Lecą nad obszar, gdzie znajduje się wróg, bez zachowania



elementarnych środków ostrożności, nie wykorzystują osłony terenu! Praktycznie ich wezwanie równa się odpaleniu rzutków do trenujących strzelanie jednostek przeciwnika... Opłaca się wykorzystać je tylko do lokalizacji pojedynczych, ukrytych oddziałów, gdy zniszczymy już większość sił wroga. Bardziej skuteczne są samoloty, które potrafią czasami coś zniszczyć i uniknąć zestrzelenia.

Jeżeli wezwiemy wsparcie artyleryjskie (MLRS), to atak skierowany zostanie na punkt, w który wycelowana jest armata czołgu. Obszar ataku jest całkiem spory, gorzej ze skutecznością... Niestety, nasza artyleria i lotnictwo nie są tak niebezpieczne jak odpowiednie siły wroga.

Nieprzyjaciel

W instrukcji można przeczytać, że przyjdzie nam walczyć z wrogiem uzbrojonym głównie w sprzęt pochodzenia rosyjskiego. Są to czołgi (T-72, T-80), wozy bojowe (BMP, BRDM), śmigłowce Mi-24 Hind, samoloty Su-25, artyleria oraz obrona przeciwlotnicza (m.in. hybrydowy zestaw przeciwlotniczy 2S6 Tunguzka). Podobno możemy też zobaczyć pojazdy wyprodukowane w innych krajach, jednak mnie się to nie udało.

Miny umieszczone przez wroga nie są zaznaczone na mapie do chwili, gdy zostaną dostrzeżone przez nasze jednostki (czyli, gdy któryś Abrams straci gąsienicę). To bardzo nieprzyjemna przeszkoda, nawet w pełni sprawny czołg może wyeliminować z walki. Często informacje o umiejscowieniu min podawane są w rozkazach na początku scenariusza. Można niszczyć je wtedy ogniem artylerii.

Ciekawostką jest, że siły „neutralne" są naprawdę neutralne tylko w jednym scenariuszu!

Sztuczna Inteligencja

mimo przechwałek firmy NovaLogic, nie jest mocną stroną Armored Fist 2. Wygląda to tak, jakby po prostu nie istniała – co może wyjaśnić brak edytora i generatora scenariuszy (w misjach losowych SI nie miałaby najmniejszych szans). Misje są powtarzalne, a przeciwnik za każdym razem postępuje podobnie.

Komputer wykonuje tylko to, co zaplanowali twórcy scenariusza. Jeżeli jego zadaniem jest obrona, staje się zbyt pasywny, czeka do chwili, gdy nasze czołgi przekroczą określone rubieże. Oczywiście, nie jest całkowicie bezradny. Czasami, tuż po namierzeniu przez



Rola terenu w grze

Automatyczne namierzanie bywa często zawodne, ponieważ wróg wykorzystuje ukształtowanie terenu do ukrycia swoich pojazdów. Nawet w wyglądającym sielsko pustym krajobrazie może czaić się niebezpieczeństwo. Nie mamy czasu, aby co chwila rozglądać się dokoła, wykorzystując 10-krotne przybliżenie widoku, a tylko ta metoda mogłaby dać pewność, że wróg nie ukrywa się w pobliżu.

W tym przypadku można dostrzec nieprzyjaciela za pomocą stabilizowanego termowizora dowódcy (CITV) przy zaledwie 3-krotnym przybliżeniu (warto pamiętać, że wróg, podobnie jak my, prowadzi działania na poziomie plutonu,



jeżeli więc widzimy jeden wóz bojowy, to możemy spodziewać się, że w pobliżu znajdują się jeszcze trzy). Warto pamiętać, że działonowy korzysta z GPS umieszczonego na wieży czołgu trochę niżej niż CITV, więc może nie dostrzec tego, co widzi dowódca (tutaj nie widzi pojazdów po lewej). Przy 10-krotnym przybliżeniu okazuje się, że mamy do czynienia z T-80.

Trzeba jeszcze sprawdzić zwykłymi urządzeniami optycznymi, czy przypadkiem nie jest to stygnący wrak, taki jak cel po prawej. Oczywiście o automatycznym namierzaniu nie ma co marzyć. Musimy celować ręcznie (trochę ponad wieżą czołgu – im dalej, tym wyżej) i... można wysłać wroga do nieba. Tutaj skuteczny okazał się pocisk SABOT. Jednak jeśli mamy do czynienia z ukrytymi w zagłębieniu terenu pojazdami, może się okazać, że musimy użyć pocisku STAFF, dlatego lepiej wcześniej wydać rozkaz jego załadowania.

Wyczyny czołgów czasami zaprzeczają istnieniu grawitacji.

Wykorzystanie wzniesień

To najskuteczniejsza technika prowadzenia ataku, a większość misji w AF2 ma charakter ofensywny. Każda górka, nawet minimalnie wyższa od krowiego placka (taka, na której właśnie stoi El Diablo), daje znajdującemu się na niej Abramsowi zdecydowaną przewagę. Na ilustracji widać, że wszystkie czołgi znajdują się na wzniesieniach.



Jaka jest skuteczność takiej taktyki? Oczywiście, jakieś straty musimy ponieść – w najgorszym wypadku po jednym czołgu na pluton. Jednak w porównaniu z innymi technikami postępowania, straty te są śmiesznie niskie. W ostatniej, teoretycznie najtrudniejszej misji Big Honkin' Land War straciłem jeden czołg. Został zniszczony tylko dlatego, że Irakijczycy, podobno neutralni, zdecydowali się wesprzeć wroga! W pół godziny zlikwidowałem ponad 56 (tyle było „złotych") wrogich pojazdów, wykorzystując tylko dwa z sześciu plutonów.

nas celów, zmienia trochę pozycję pojazdów, często korzysta z zasłony dymnej... W efekcie oddany szybko strzał może go nie trafić. Jednak nie próbuje uciekać z obszaru zagrożenia.

Gdy atakuje, musimy liczyć się tylko z szybkością i ilością. O jakichś skomplikowanych manewrach czy sprytnym wykorzystaniu terenu nie ma mowy.

Inne nasze plutony (nie znajdujące się pod bezpośrednią kontrolą) stosują taktykę „cała naprzód", co prowadzi (jeśli szybko ich nie zatrzymamy) do sytuacji, w której pozostajemy tylko z czterema czołgami.

Możemy również grać przez modem, kabel, Internet (Kali), sieć (do 8 osób). Do dyspozycji mamy 3 tryby: deathmatch (każdy przeciwko każdemu), cooperative (współpraca w walce z SI) i red vs. blue (trening – 2 grupy). Jednak deathmatch jest interesujący tylko przy większej liczbie graczy. Przy dwóch jest po prostu nudny – duża mapa, długie poszukiwanie przeciwnika. Trudno przygotować zasadzkę, więc najczęściej wygrywa ten, kto będzie miał więcej szczęścia...

Wnioski

Armored Fist 2 to gra, którą można zaliczyć bardziej do gatunku zręcznościowych niż symulacyjnych. Wynika to z małej liczby przeciwników, szybkości akcji oraz zachowania się czołgów, których wyczyny zaprzeczają czasami istnieniu grawitacji.

Nadrzędnym celem twórców AF2 (mimo twierdzeń, że pragnęli przedstawić prawdziwy obraz współczesnego konfliktu zbrojnego) było zapewnienie graczom przede wszystkim rozrywki, m.in. poprzez szybką akcję. Udało się znakomicie.

Jacek Ilczuk

ARMORED FIST 2
M1A2-ABRAMS

NovaLogic 1997
IPS Computer Group
Zręcznościowo–symulacyjna
Grafika: 84%
Dźwięk: 76%
Ogółem: 72%

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

REAH
ZMIERZ SIĘ Z NIEZNANYM
PRZEBÓJ ROKU
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

PANZER COMMANDER

Życie jest brutalne, a wojna to piekło. Można się o tym przekonać, próbując w Panzer Commander, w skali trudności 110%, przeżyć do końca misji.

Podstawowe informacje o grze znalazły się w recenzji w numerze 7/98 Gamblera. Teraz czas na garść porad dla tych, którzy już wiedzą, co to jest Panzer Commander.

Pięć ćwierci do śmierci

Oto spis kilku podstawowych zagrożeń, które mogą spowodować przedwczesne zakończenie gry.



Po pierwsze, należy uważać, gdy dowódca wychyla się z wieżyczki – może stracić życie trafiony celną serią z karabinu maszynowego. Pojedynczy członkowie załogi giną, gdy zginie dowódca.

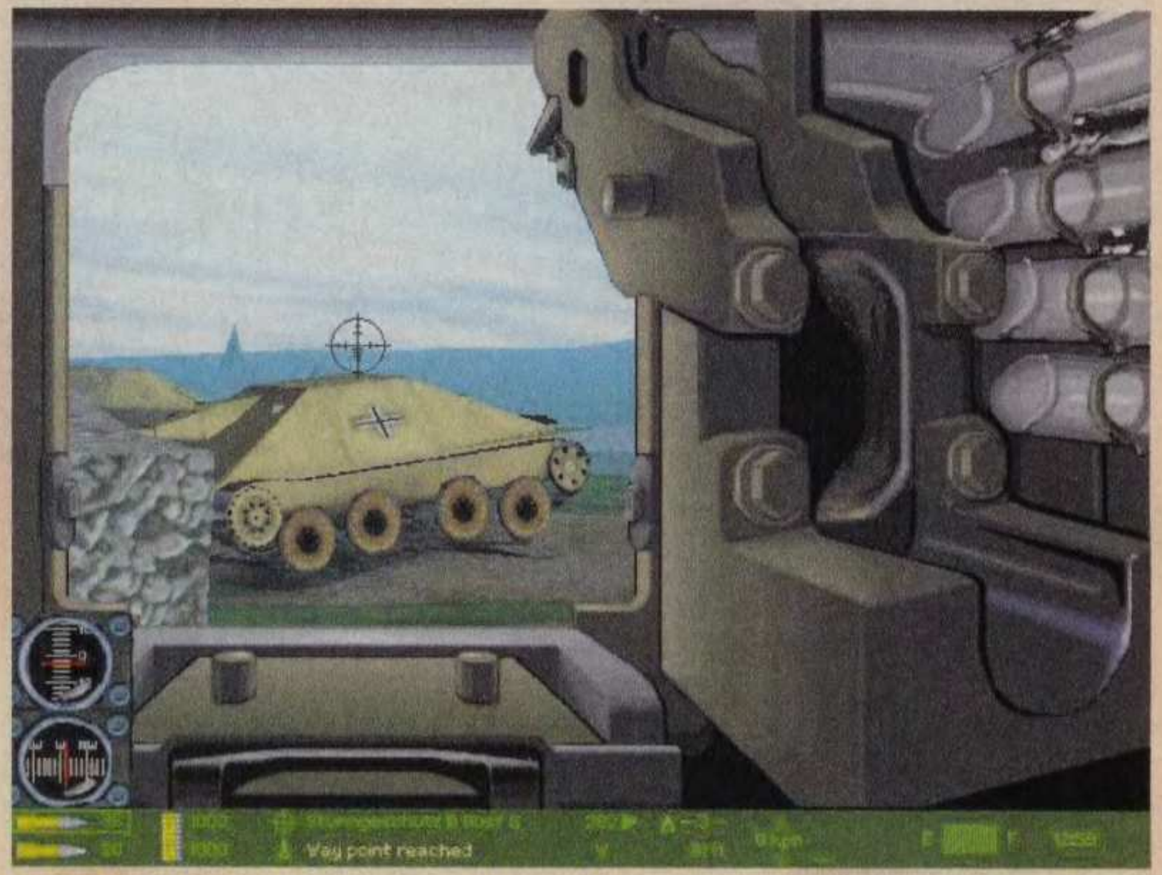
Po drugie, nie przesadzać z szybką jazdą na wysokich obrotach, gdyż wtedy bardzo prędko następuje przegrzanie silnika, a w chwilę potem – zatarcie, w następstwie czego czołg zatrzymuje się. Teraz jest łatwym celem.

Po trzecie, pocisk z Twojego działa nie zawsze może przebić pancerz czołgu przeciwnika. Podejmowanie otwartej walki z lepiej opancerzonym wrogiem to prosta droga do śmierci.

Po czwarte, walka na krótkim dystansie z kilkoma czołgami, prowadzącymi celny ogień do Twojej maszyny, gdy Ty usiłujesz robić to samo i dla lepszego celowania zatrzymasz się – to samobójstwo.

Po piąte, gdy widzisz przeciwnika, możesz założyć, że i on widzi Ciebie, więc będzie próbował Cię zabić, jeżeli nie okażesz się szybszy i skuteczniejszy. Jeden jego celny strzał i koniec.

Po szóste, siódme itd... W Panzer Commander jest naprawdę wiele dróg wiodących do szybkiej śmierci.



Czołg

Przed rozpoczęciem gry należy zapoznać się z parametrami pojazdów przeciwnika oraz czołgu, którego będziesz używać.

Najważniejsza jest grubość opancerzenia, szczególnie czołowego, gdyż w tym kierunku przeciwnik będzie strzelał (przyjmuje się, że na polu bitwy 90% strzałów jest oddawanych w kierunku pancerza przedniego – zakładając, że się atakuje, a nie ucieka). Po stronie niemieckiej bezpieczne opancerzenie mają dopiero czołgi typu Tygrys; po rosyjskiej można być pewnym KW i IS; Amerykanie mogą polegać na dobrze zabezpieczonych Jumbo Shermanach i Pershingach, a u Brytyjczyków na początku wojny niepokonane są czołgi typu Matylda (niemieckie czołgi typu Pz III są w stanie przebić ich pancerz jedynie od tyłu), a później – Churchill. Pancerz boczny i tylny nie odgrywają tak ważnej roli jak przedni.



Przy ocenie czołgu należy też zwrócić baczną uwagę na kaliber działa oraz prędkość początkową pocisku. Przebijalność pancerza rośnie wraz ze zmniejszaniem odległości od celu, jednak nawet skrócenie dystansu nie zawsze pomaga.

Masa, prędkość, wymiary – to tylko nieistotna statystyka.

W zależności od teatru działań wojennych i pory roku, czołgi będą występować w różnych kamuflażach. Podstawą jest zawsze kamuflaż standardowy jednobarwny. Podczas walk pustynnych spotkamy kamuflaż oliwkowy lub plamiasto-pustynny. Zimą maszyny będą malowane na biało, a latem – w różnokolorowe plamy.

Teren

Jedyny w miarę płaski teren w grze to drogi, z reguły też wyboiste. Wszystko poza nimi to dziury – ma się wrażenie, że

Na polu bitwy 90% strzałów jest oddawanych w kierunku pancerza przedniego.

zaraz nastąpi atak choroby morskiej (obraz skacze w dół i w górę, w dół i w górę itd.).

Jedynie na drodze można rozwinąć maksymalną prędkość, w terenie spada z reguły do ok. 17 km/h. Rodzaje terenu są różne, w zależności od pory roku i rejonu geograficznego. Można wjechać w błoto i poruszać się z żółwią prędkością 5 km/h, jeździć po afrykańskiej pustyni lub zimowych stepach Rosji. Oczywiście spotkamy też wzgórza, w tym stoki tak strome, że nie da się na nie wjechać.

Oprócz tego teren urozmaicają lasy, rzeki (czasem jest nawet most – próba przebycia rzeki czołgiem wpław zawsze kończy się zalaniem silnika), głazy, mury (te przeszkody są niewrażliwe na Twoje działania, uniemożliwiają jazdę na przełaj) oraz różnego rodzaju budynki (kościoły, domy mieszkalne, namioty, wieże ciśnień, itd.), pojedyncze drzewa, słupy telegraficzne.



Przeciwnicy

Twój przeciwnik ma różnego rodzaju pojazdy, od ciężarówek po czołgi, zawsze w przewadze ilościowej, a często i jakościowej. Do ich niszczenia służy amunicja typu AP: Armour Piercing – przeciwpancerna.

Oprócz tego w grze występuje kilka rodzajów stanowisk karabinów maszynowych (niegroźne dla czołgu, ale groźne dla członków załogi) oraz stanowiska artylerii przeciwpancernej. Bunkry betonowe (Concrete) można niszczyć również amunicją typu AP, a stanowiska zbudowane z worków z piaskiem (Sandbag) – zawsze pociskami HE (High Explosive – odłamkowo-burzący) lub z bliska za pomocą karabinu maszynowego.

Czasem nad polem walki pojawi się samolot. Niestety, nie dasz rady go zestrzelić, bowiem brakuje uzbrojenia przeciwlotniczego. Podczas walki trafisz też na rejony, które są pod ostrzałem artyleryjskim – nie należy w nie wjeżdżać, gdyż grozi to szybką śmiercią.

W grze nie występują żołnierze piechoty, co trochę zuboża pole bitwy. Twórcy gry twierdzą, że to świadomy wybór – inne rozwiązanie spowolniłoby grę.

SI komputera jest na znośnym poziomie. Sterowany przez komputer czołg potrafi czekać na pozycji za górką lub na skraju lasu i otwierać ogień, gdy tylko pojawisz się w jego zasięgu, a strzela celnie. W następnych wersjach gry (patche) AI ma być jeszcze bardziej dopracowana.



Taktyka

Oto moje porady (oczywiście, nie roszczę sobie pretensji do przedstawienia jedynie słusznej wizji):

Najpierw należy wnikliwie przeczytać opis misji, a następnie uruchomić symulator.

Na początku trzeba sprawdzić dokładnie, czy w zasięgu widzenia z wieżyczki dowódcy („F2") nie ma żadnego pojazdu lub stanowiska przeciwnika. Jeżeli wróg jest blisko (do

Jedynie na drodze można rozwijać maksymalną prędkość, w terenie spada z reguły do ok. 17 km/h.

300 metrów) należy w jego kierunku skierować cały pluton za pomocą komendy Engage i nie zatrzymywać czołgu, dopóki wróg nie zostanie zniszczony. Trzeba próbować prowadzić celny ogień w ruchu.

Ciekawostki historyczne

- 12 września 1943 r. 2 Dywizja Pancerna SS Das Reich (Pantery) w dwudniowej bitwie pod Kołomakiem zniszczyła 50 T-34/76 bez strat własnych.
- W maju 1944 r. pod miejscowością Jassy na granicy rumuńskiej Dywizja Pancerna Gross-Deutschland pod dowództwem gen. Von Manteuffela uderzyła na pozycje radzieckie. Atak był całkowitym zaskoczeniem dla dwóch radzieckich brygad pancernych. Niemcy stracili tylko 11 czołgów, zaś Rosjanie aż 386, udało się uratować tylko 60.
- 13 czerwca 1944 r. czołgi z 101 SSPzAbt 1 Dywizji Pancernej SS Liebstandarte Adolf Hitler zaatakowały pozycje 7 Brytyjskiej Dywizji Pancernej w Normandii. Atak nastąpił na linii Villera-Bocage, a niemieccy czołgiści prowadzeni byli przez obersturmführera, Michaela Wittmanna. Cztery niemieckie Tygrysy dosłownie rozszarpały angielskie Cromwelle; po 20 minutach na placu boju pozostało 25 wraków brytyjskich czołgów.

Jeżeli wróg znajduje się dalej, lepiej zatrzymać czołg, aby przygotować się do oddania celnych strzałów i zniszczyć nieprzyjaciela.

Gdy w zasięgu wzroku nie ma żadnego przeciwnika, jechać w kierunku najbliższego punktu kontrolnego (Waypoint), a następnie dalej, aż do spotkania wroga.

Nie polecam poruszania się w terenie poza drogami, oprócz sytuacji, gdy jest to naprawdę konieczne. Czas na wykonanie misji jest z reguły krótki (10-20 min), a szybkość w terenie żółwia, nie zdążysz więc dojechać na czas do wszystkich celów, a tym samym nie wypełnisz założeń misji.

Jeżeli przeciwnik znajduje się za górką, możesz próbować go zniszczyć, strzelając ogniem pośrednim (w grze zastosowano krzywą balistyczną opisującą tor lotu pocisku - leci on po łuku, a nie po torze prostym). Jeśli wjedziesz na górkę, za którą znajduje się przeciwnik, Twój czołg stanie się łatwym celem (to prowadzi do szybkiej śmierci).

Jeżeli czołgi przeciwnika mają zbyt gruby pancerz przedni (boczny) i pociski z Twojego działa nie są w stanie go przebić, można próbować uszkodzić działo czołgu przeciwnika, obierając za cel wieżę (kilka celnych strzałów z reguły skutkuje), a następnie pozbawiony w ten sposób możliwości walki czołg zajechać od tyłu. Trzeba pamiętać, że przeciwnik spróbuje zrobić to samo z Twoim działem.

Jeżeli zajdzie taka potrzeba, można modyfikować kształt formacji plutonu czołgów, którym dowodzisz. Standardem jest kolumna maszyn, z Twoją na czele, ale można rozwinąć czołgi w tyralierę, schodki lub trójkąt. Formacja inna niż kolumna ma jednak rację bytu tylko w terenie.

Polecam wykorzystywanie widoku z wieżyczki dowódcy do lokalizowania celów (oczy dookoła głowy), a następnie celownika teleskopowego działonowego (umożliwia pięciokrotne powiększenie) do dokładnego wycelowania działa i unieszkodliwienia przeciwnika.

Kilka interesujących klawiszy

- F10 - podaje aktualną szybkość tworzenia grafiki w wielokątach (polygonach).
- F11 - pokazuje aktualną szybkość grafiki w FPS (klatkach na sekundę).
- Prawy Ctrl + P - zrzut ekranu z gry.
- Shift + strzałki - spowolnienie ruchów, umożliwiające precyzyjne celowanie.

Scenariusze

Dla każdej ze stron SSI przygotowała po dziesięć różnych scenariuszy, których akcja toczy się na różnych frontach i w różnych okresach. Można objąć stanowisko dowódcy w każdym czołgu dostępnym w grze.

Do ciekawostek zaliczyłbym jeden całkowicie polski scenariusz: bitwę pod Falais („For Honor Alone" w scenariuszach brytyjskich). W opisie misji można przeczytać o walecznych polskich czołgistach, biorących odwet na nazistach - niestety, czołgi nie mają polskich oznaczeń.

Jeden ze scenariuszy rosyjskich pozwala wziąć udział w bitwie pod Studziankami, w barwach 1 Brygady Pancernej (radzieckiej), a wszyscy przecież wiedzą, że walczył tam Rudy 102...

Scenariusze reprezentują różny poziom trudności, zawsze należy dokładnie przeczytać opis misji i, w zależności od postawionych zadań, wykończyć wszystkich przeciwników albo dotrzeć do określonego punktu terenowego (też wykańczając wszystkich przeciwników), przy okazji mieszcząc się w limicie czasu.

Kampanie

W trakcie kampanii członkowie załóg w plutonie nabierają doświadczenia (obsługa działa szybciej ładuje pociski, celowniczy lepiej celuje), a z czasem, po wygraniu kilku bitew, można wymienić czołg na lepszy (zawsze będzie to najnowsza aktualnie dostępna maszyna).

W kampanii należy dbać o to, by straty były jak najmniejsze - szkoda doświadczonych załóg.

Moja ocena

Panzer Commander to porządny symulator czołgów z II wojny światowej, w którym liczy się celne oko, właściwa strategia działania i dobór celów, a jazda na oślep do przodu zawsze kończy się śmiercią. Nie ma tu wymyślnych urządzeń typu radar, stabilizator armaty i rakiety, działające na zasadzie: „wystrzel i zapomnij". Jesteś tylko Ty, Twoja załoga i Twój czołg.

Podsumowanie

Trzeba podkreślić, że Panzer Commander to tylko symulator i nic więcej! Nie ma co oczekiwać rozwiniętych działań taktycznych, a o strategii trzeba wręcz zapomnieć. Jest to jednak symulator o naprawdę wysokim realizmie prowadzenia działań bojowych i wspaniałej grafice.

Bartłomiej Bober





SSI/Ultimate 1998

Optimus S.A.

Symulacyjna

Grafika: 83%

Dźwięk: 78%

Ogółem: 87%

Wymagania sprzętowe:
P133, 16 MB, CD-ROM 4×, Windows 95

WSZYSTKIE KOMPUTERY ŚWIATA

NTT SYSTEM

YUNDAI DeluxScan 17B+

NTT SYSTEM LTD

GRANT

YUNDAI DeluxScan 17B+

intel inside

pentium® II PROCESSOR

THE INTEL INSIDE LOGO AND PENTIUM ARE REGISTERED TRADEMARK AND MMX IS A TRADEMARK OF INTEL CORPORATION

Dział Handlowy: NTT System Ltd.Warszawa ul. Osowska 84, tel./fax (022) 673 10 20, 610 97 80, 610 97 76, 610 51 61, 610 10 36 e-mail handlowy@ntt.com.pl Sklepy Firmowe: NTT Warszawa ul. Ostrzycka 2/4 tel. 813 57 40, NTT Pruszków Al. Wojska Polskiego 36a tel. 728 67 67, NTT - W.G.E. al. Niepodległości /Armii Ludowej pasaż Podziemny, tel. (022) 825 91 00 w. 104 Oddziały: NTT Bydgoszcz ul. Poniatowskiego 24 tel. (052) 340 12 30; 340 12 33; fax 346 00 55 NTT Białystok Al. 1000-lecia p.p. 4 tel. (085) 67 61 269 NTT Ruda Śląska ul. Kokotek 4 tel. (032) 248 00 30, 24 800 50, NTT Wrocław ul. Wystawowa 1 tel. (071) 348 42 21 do 28, wew. 523; fax:wew. 468, 523 NTT Kraków ul. J. Wybickiego 3a, tel. (012) 632 90 91, 632 90 93, 632 90 95, NTT Leszno ul. Szkolna 2 tel (065) 529 47 29,OFFICE DEPOT, tel. 0 800 22 800 , fax 0 800 20 222, Dostępne w sieci centrów zaopatrzenia Makro, OFFICE CENTRE, Warszawa Al. Jerozolimskie 184, tel (022) 668 19 90, fax 668-19-91 ZETO RZESZÓW - ul. Rejtana 55, (017) 862 9607, SiM KOSZALIN - ul. Modrzejewskiej 21a, (094) 341 17 25, ALBIT LESZNO - ul. Jeziorkowskiej 20, (065) 529 03 54 BIUROTECHNIKA S.A. WARSZAWA ul. Bema 59 a, (022) 632 95 37, JANTAD OSTRÓW MAZOWIECKI ul. Cegielniana 90 b, (021) 753 901 AMK KOMPUTER-SOCHACZEW ul. Chopina 145, (0601) 323 364, 3NET ELBLĄG ul.Kumieli 2, (055) 2327261, EMOPAR RZESZÓW ul. Jana III Sobieskiego, (017) 852 44 70, DALIMEX LUBLIN ul. Obywatelska 4, (081) 74 77 111, COMFIX - WARSZAWA ul. Conrada 21/11, (022) 669 64 36

NTT SYSTEM SP. Z O.O. POSIADA CERTYFIKAT JAKOŚCI ISO 9001

ZESTAWY głośnikowe

WSZYSTKIE GŁOŚNIKI
POSIADAJĄ WBUDOWANY ZASILACZ.
OBJĘTE SĄ 12-MIESIĘCZNĄ GWARANCJĄ
POSIADAJĄ ZNAK BEZPIECZEŃSTWA B.

ENCORE



P-801

- 60 WATT PMPO
- 100-20000 Hz
- płynna regulacja tonów



P-901

- 90 WATT PMPO
- 80-20000 Hz
- płynna regulacja tonów
- SURROUND



XP-101

- 500 WATT PMPO
- 20-20000 Hz
- 4 pasma equalizer
- opcja pilot (XP-101A)



P-705

- Moc 300 WATT PMPO
- 20-20000 Hz
- SURROUND (2 EFEKTY)
- mute
- dwudrożny
- płynna regulacja tonów niskich i wysokich



P-703

- Moc 60 WATT PMPO
- 100-20000 Hz
- płynna regulacja tonów

B.H. STAWICKI S.C. Bezpośredni importer

01-170 Warszawa, ul. Młynarska 48, tel/fax 022/631-26-73, tel. 022/632-64-20

Scan by Vangis 2010