Tajemnica Statuetki, Mega Blast, WarBirds, A.D. 2044 (cz. 2)

PEŁNE WERSJE

2xCD

GAMBLER

GAMBLER 2xCD

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

INDEKS 321753

10

ROK 98

Cena 11 zł

DVD
Tajemnice nowego standardu

Wersje Demo

Grim Fandango
Recoil
Urban Assault

GRAMY!



Conflict: Freespace



Flying Circus
Podniebne pojedynki w Internecie



Targi ECTS '98

ISSN 1427-0307



169 zł

English+

44 zł

Trzy czaszki Tolteków

149 zł

Ziemia - wyprawa do wnętrza planety

62 zł

Clash

139 zł

Encyklopedia Świata - Ameryka Płn.

35 zł

Zagadki Lwa Leona

143 zł

Encyklopedia Człowieka

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

A Company renowned for its high quality localisation projects is looking for
TRANSLATORS
future members of the localisation team
From the candidate we expect:
experience with computer games
• excellent knowledge of Polish
• good sense of humour
• practice with translations
E-Mail us:
joinus@cdprojekt.com

LEGALNE PROGRAMY PO PIRACKICH CENACH !!!
- PEŁNE POLSKIE WERSJE JĘZYKOWE!
- SZOKUJĄCO NISKIE CENY!

PO CO RYZYKOWAĆ, KUP DOBRY PRODUKT ZE SPRAWDZONEGO ŹRÓDŁA.

nowa cena **49 zł!**



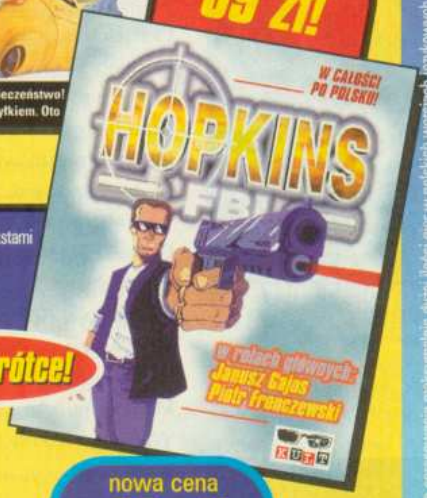
cena **49 zł!**



nowa cena **69 zł!**



nowa cena **69 zł!**



HOPKINS FBI to:
- W rolach głównych Janusz Gajos i Piotr Fronczewski!!!
- Tłumaczenie i dubbing opracowane przez twórców polskiej wersji Ace'a Ventury (150 stron tekstu, 15 zawodowych aktorów).
- Ponad półtorej godziny ścieżki dialogowej z naprawdę niezłymi tekstami
- Klimat gry podkręcony przez wspaniałą ścieżkę muzyczną.
- Ponad 100 lokacji w pięknej, komiksowej grafice SVGA.
- 400 Mb scen o filmowej jakości, ponad godzina animacji.

już wkrótce!

Czarodziejskie Opowieści,
piękne bajki dla dzieci opowiada Piotr Fronczewski.

nowa cena **49 zł!**



nowa cena **49 zł!**



nowa cena **49 zł!**



Nowość! już w sprzedaży



Nowość! już w sprzedaży









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.

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

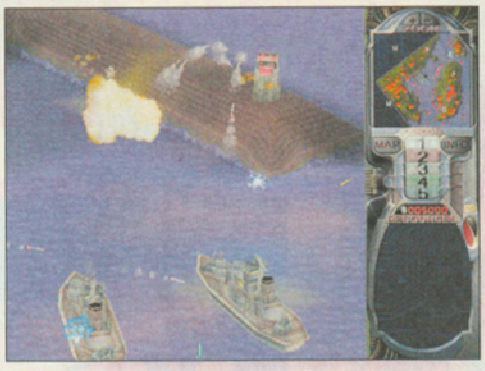
Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt
(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt

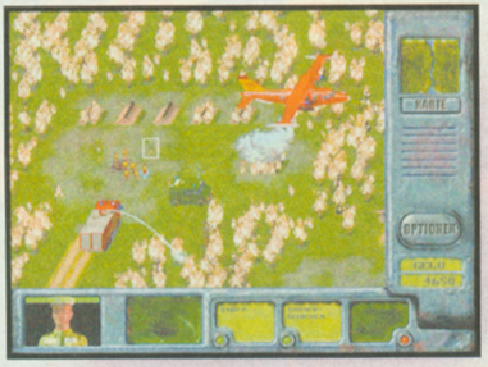
Kraków	Radom	Warszawa	Warszawa	Sprzedaż hurtowa
ul. Sternowalina 65, tel. (0-12) 421 26 17	pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19	ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 89 18	ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65	Biuro handlowe Warszawa, tel. (0-22) 825 81 71, 825 71 51

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

Szukaj w dobrych sklepach z grami w całej Polsce.



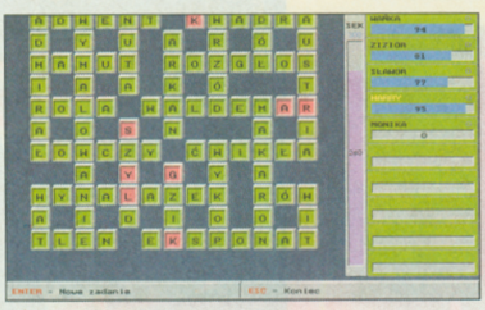
WarGames. Film miał zdecydowanie pacyfistyczne przesłanie, jednak gra opowiada o tym, co tygrysy lubią najbardziej: o wojnie! WarGames jest ładną (choć nie tak ładną jak Reflux) i wciągającą (choć nie tak jak StarCraft) strategią czasu rzeczywistego. Surowy (jak zwykle) Jacek Piekara uważa, że to dobra (i tylko dobra) gra.



Emergency. Przykład jak dobry, oryginalny pomysł może zepsuć niestaranna realizacja. Wojtek Setlak zapalił się do gry, pograł i... zgasł. Choć Emergency na pierwszy rzut oka wygląda całkiem dobrze, warto poznać argumenty, które skłoniły recenzenta do postawienia grze bardzo niskiej oceny.



Deathtrap Dungeon. Chaindog, uzbrojony po zęby brutal, oraz Red Lotus, zgrabna panienka, schodzą do pełnego niebezpieczeństw labiryntu. Gra wykorzystująca engine Tomb Raidera to nie RPG, tylko czysta zręcznościówka. Nasz recenzent stwierdza, że pod względem pomysłów i wykonania daleko jej do Die by the Sword.



Szariada. Ciekawostka: stworzona w Polsce seria gier dla krzyżówkowiczów. W jej skład wchodzą 4 programy: Mistrz Krzyżówki, Mistrz Aforyzmów, Turniej Szaradzistów i Geniusz Rozrywki. Oprawa siermiężna, ale strona merytoryczna zauroczy miłośników gatunku – twierdzi Sir Haszak.

Na płytach ..... **str. 6**

NEWS ..... **str. 8**
RailRoad Tycoon II ..... str. 11
Gorky 17 ..... str. 12

RYNEK
Z przejęciem ..... str. 14
Romero (chwilowo) zmarł ..... str. 14
Wieści ..... str. 14

Gambleriada – Jesień '98 ..... **str. 16**

RECENZJE
Actua Hockey ..... str. 18
JetFighter: Full Burn ..... str. 19
Men in Black ..... str. 20
Mortal Kombat 4 ..... str. 21
Deathtrap Dungeon ..... str. 22
Forsaken ..... str. 23
Last Bronx ..... str. 24
Fighting Force ..... str. 25
Fall Weiss ..... str. 26
WarGames ..... str. 27
Mistrz Aforyzmów ..... str. 28
Mistrz Krzyżówki ..... str. 28
Turniej Szaradzistów ..... str. 29
Geniusz Rozrywki ..... str. 29
Emergency ..... str. 30
Cywilizacja, Kolonizacja ..... str. 32
Total Heaven ..... str. 32
Katharsis ..... str. 33
Mały Samuraj ..... str. 34
Wirtualna Szkoła: Matematyka ..... str. 34
Dzieje PRL ..... str. 35

HARDWARE
DVD ..... str. 36

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

TeTe ..... **str. 39**
REAKCJE REDAKCJI ... **str. 52**

INFORMACJE
Dystrybutorzy gier z numeru 10/98 ..... str. 54
Spis ogłoszeń ..... str. 54

TEMAT NUMERU
Targi ECTS '98 ..... str. 56

INTERNET
Flying Circus ..... **str. 62**
Kupon i zasady prenumeraty ..... **str. 63**
GamblerClub ..... **str. 66**

PUBLICYSTYKA
Bez serc? Bez ducha? ..... str. 68

VARIA'tkowo
Profesor Chichot ..... str. 70
Titanic 2 ..... str. 71
Ardeny ..... str. 71

OPISY
Conflict: Freespace ..... str. 72
X-COM Interceptor ..... str. 76
Sub Culture ..... str. 80
Joint Strike Fighter ..... str. 84
Commandos: Behind Enemy Lines ..... str. 86

Indeks programów numeru

Program	Nazwa działu	Strona
Actua Hockey	Recenzja	str. 18
Commandos: Behind Enemy Lines	Opis	str. 86
Conflict: Freespace	Opis	str. 72
Cywilizacja, Kolonizacja	Recenzja	str. 32
Deathtrap Dungeon	Recenzja	str. 22
Dzieje PRL	Recenzja	str. 35
Emergency	Recenzja	str. 30
Fall Weiss	Recenzja	str. 26
Fighting Force	Recenzja	str. 25
Forsaken	Recenzja	str. 23
Geniusz Rozrywki	Recenzja	str. 29
JetFighter: Full Burn	Recenzja	str. 19
Joint Strike Fighter	Opis	str. 84
Katharsis	Recenzja	str. 33
Last Bronx	Recenzja	str. 24
Mały Samuraj	Recenzja	str. 34
Men in Black	Recenzja	str. 20
Might & Magic VI	Rozwiązanie – cz. 2	str. 48
Mistrz Aforyzmów	Recenzja	str. 28
Mistrz Krzyżówki	Recenzja	str. 28
Mortal Kombat 4	Recenzja	str. 21
	TeTe	str. 51
Sub Culture	Opis	str. 80
Total Heaven	Recenzja	str. 32
Turniej Szaradzistów	Recenzja	str. 29
WarGames	Recenzja	str. 27
Wirtualna Szkoła: Matematyka	Recenzja	str. 34
X-COM Interceptor	Opis	str. 76

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
Październik 1998

Gambler CD : Numer 10 (59), rok szósty
Nakład: : 67 500 egz.
Numer indeksu: : 321753
Numer ISSN: : 1427-0307

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

Współpracownicy: : Krzysztof Czulec
Jacek Iliczuk
Jakub T. Janicki
(VARIAtkowo)
Paweł Pilarczyk
Marcin Wichary
Tadeusz Zieliński

Autorzy: : Andrzej Balcerzak
Zdzisław Borawski
Marcin Borkowski
Tomasz Czulec
Przemysław Jędrzejczyk
Wiktor Kozłowski
Lech W. Piotrowski
Piotr Rozalski
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
zastrom stochastycznym : 03-748 Warszawa,
ul. Białostocka 11
tel./fax 819 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

Co z tym Marsem???

W roku 1998 miała powstać baza na Marsie. Tak twierdził autor książki o podboju kosmosu, którą czytałem w latach 80. (a powstała jeszcze w 70.). Naszkicowano tam najbardziej prawdopodobny na owe czasy scenariusz rozwoju wydarzeń: rok 1988 – baza na Księżycu, rok 1992 – lot na Marsa, rok 1998 – baza na Marsie. Rok jest – bazy nie ma. Pytam więc grzecznie: dlaczego?

Wychowałem się na książkach Lema i to jest mój najulubieńszy pisarz (obok Sapkowskiego). Genialny, po wielekroć zasłużył na nagrodę Nobla. To, że jej nie dostał, to granda. Nie ulega jednak wątpliwości, że guru kilka razy się omylił, co zresztą trudno Mu mieć za złe, ale warto podkreślić na złość hagiografom.

Weźmy klasyczne „Opowieści o pilocie Pirxie". Bohater w opowiadaniu „Test" udaje się w przestrzeń okołoziemską (tak mu się przynajmniej wydaje) na pokładzie statku kosmicznego. Statek jest „po byku", z napędem atomowym. Zgadnijcie jednak, jakie ma wyposażenie elektroniczne? Otóż... kalkulator! Oczywiście w miarę szybki i nowoczesny, ale kalkulator, w dodatku, o ile pamiętam, wyposażony w mechaniczny system pokazywania wyników. Uczciwie dodam, że w ostatnim opowiadaniu serii, „Ananke", pojawiają się już statki skomputeryzowane. Komputery owe są jednak omylne, co prowadzi do tragicznej katastrofy i jest kanwą całej opowieści.

Wyścig kosmiczny to bez wątpienia wspaniała karta w dziejach ludzkości. Wiem, bo grałem w Buzz Aldrin's Race Into Space, znakomitą, acz zapomnianą grę Electronic Arts. Jest to jednak karta patetyczna. Oto światowe mocarstwa, nie licząc się z kosztami, wynosiły swoich ludzi ad astra. Po co? „Aby udowodnić, że jesteśmy wielkim narodem amerykańskim" – mówił Kennedy do kongresmanów, uzasadniając konieczność zatwierdzenia planu Apollo. Podobnie by mówił Chruszczow, tyle że nie musiał. Aktywności prywatnej na polu podboju kosmosu nie zanotowano. Po pierwsze dlatego, że taka działalność prawdopodobnie zupełnie się nie opłacała, a po drugie, rządy czyniłyby różne wstręty potencjalnym chętnym.

Korzyści z kosmicznych wojaży należy uznać za niewielkie w stosunku do ich ceny. Propagandowa szopka przysłoniła konkret, a kiedy się okazało, że nie ma już z kim się ścigać, entuzjazm wokół sprawy przycichł. Oczywiście, są satelity komunikacyjne, ruszają nawet sieci satelitarnej telefonii komórkowej – to pierwsze przejawy normalnych rynkowych potrzeb i działań.

Ci, co głoszą szczytne slogany, że wierzą w ludzkość, zazwyczaj wiary tej w sobie nie mają, a powszechne szczęście chcą wymuszać nakazami i podatkami. Tymczasem ludzkość posiada wielką mądrość zbiorową. Jednym z dowodów owej mądrości jest fakt, że zamiast wielkiej podróży w kosmos, rozpoczęła się wielka podróż do wnętrza. Zamiast budować rakiety, zaczęto budować procesory. Zamiast w parsekach, inżynierowie mierzą świat w mikrometrach. Rządowa „opieka" nad lotami kosmicznymi się skończyła. Nie ma turystycznych lotów w kosmos, nawet za, nomen omen, kosmiczne ceny. Dzięki rozwojowi elektroniki istnieje wspaniała dziedzina rozrywki, którą opisujemy na łamach Gamblera, a której istnienia nawet Lem nie przewidział.

Można sobie wyobrazić dzisiejszy świat bez podboju kosmosu. Kable światłowodowe łączące kontynenty byłyby trochę grubsze, samoloty badające zmiany pogody latałyby trochę wyżej. Światowe media nie musiałyby skupiać uwagi na stacji Mir – spokojnie mogłyby się zajmować tylko rozporkiem Billa Clintona.

Trudno sobie wyobrazić dzisiejszy świat bez komputerów. Ja nie potrafię, ale Lem przedstawił tę wizję w jednym z opowiadań o Ijonie Tichym. Streszczać byłoby grzechem, kto ciekaw, niech czyta.

Wierzę, że kiedyś ludzkość poleci w kosmos. Wierzę, że takie podróże staną się bezpieczne, opłacalne, sensowne. Bez wątpienia przydadzą się wtedy doświadczenia minionych czasów. Pewnie ta baza na Marsie powstanie jeszcze za mojego życia. Tylko po co?

Alex

PS Wiem, że mój wstępniak można uznać za tekst nie na temat. Jednak redaktor naczelny ma prawo pofilozofować sobie raz na jakiś czas. Mam nadzieję, że życzliwi Czytelnicy mi to wybaczą.

***Od redakcji:** W tym miesiącu zdecydowaliśmy się nie przyznawać tytułu „Gra miesiąca". Żaden z produktów prezentowanych na łamach Gamblera nie zasłużył na to miano. Cóż, to pokłosie wakacji i zastoju w branży. Przyznaliśmy jednak 2 wyróżnienia. W następnym miesiącu na pewno będzie o wiele lepiej.*

na płytach GAMBLER

Grim Fandango

Gra przygodowa, sygnowana znakiem LucasArts, co już samo w sobie powinno być dla niej rekomendacją. Czeka na Was zawiła i pełna niespodzianek fabuła, wysokiej jakości



„pokręcona" grafika. Demo na pewno pozwoli ocenić, czy gra ta, różniąca się nieco nastrojem od Małpiej Wyspy, przypadnie Wam do gustu. (P133, 32 MB RAM, WIN, DX5)

Recoil



Gra przenosi nas w świat przyszłości. XB-80 – czołg najnowszej generacji zaopatrzony jest we wszystko, czego potrzeba do zniszczenia przeciwników w początkowym etapie walki. W miarę jak posuwamy się do przodu można znaleźć nowe ulepszenia, elementy zwiększające moc uzbrojenia oraz opancerzenia. Pole bitwy możemy oglądać z kamery zza lub w czołgu. Całość okraszona bardzo dobrymi efektami graficznymi i dźwiękowymi. (P166, 32 MB RAM, WIN, DX3)

Urban Assault



Przypominająca pomysłem Uprising czy Battlezone strategia w czasie rzeczywistym, w której gracz może widzieć pole bitwy oczami jednostek. Celem gry jest zbudowanie armii złożonej m.in. z czołgów, helikopterów i myśliwców, pokonanie 5 wrogo nastawionych ras i ocalenie rodzaju ludzkiego. (P120, 16 MB RAM, WIN, DX5)

HardWar



Handel i wykonywanie skomplikowanych misji na jałowej i pozbawionej surowców planecie Titan. (P133, 32 MB RAM, WIN, DX5)

Lode Runner 2



Słynny pierwowzór tej platformówki pochodzi z czasów komputerów 8-bitowych. (P120, 16 MB RAM, WIN, DX5)

Medieval

Turowe walki taktyczne w Średniowieczu. (P133, 16 MB RAM, WIN, DX5)

Motocross Madness



Wyścigi motocyklowe, w których zwrócono szczególną uwagę na oddziaływania podłoże-motor-kierowca. (P133, 16 MB RAM, WIN, DX5)

MS Baseball 3D 1998 Edition



Kij kontra piłka. Po prostu baseball. (P133, 16 MB RAM, WIN, DX5)

People's General



Turowa gra strategiczna. Rok 2005. Po upadku radzieckiego imperium, Chiny próbują zawładnąć Syberią. (P166, 32 MB RAM, WIN, DX5)

Small Soldiers



RTS dla najmłodszych, gracz kieruje oddziałem figurek wojowników. (P100, 16 MB RAM, WIN, DX5)

Operational Art of War, Vol. 1



Gra wojenna TalonSoft, znanej z serii Battlegroundów. (P60, 8 MB RAM, WIN, DX5)

Czytelnicy nadesłali

Autorzy zamieszczonych programów: Krzysztof „Chris" Kardas (AntyShaula), Marcin Jachmann (Edytor tekstówek), Marcin „Nightman" Zawiślak (Teczka Tajniaka Plus), Radosław „RadXcell" Naremski (UNIX to DOS converter), Krzysztof Carewicz (Wormer).

Uwaga 1: Wyjaśniła się sprawa błędów, o których informowaliśmy Was miesiąc temu. Winę za nie ponosi Turbo Pascal (nie Pentium II). W kąciku technicznym, w katalogu \UTILS\TECH\TPPATCH, znajdziecie dwa patche (od tej pory będą zamieszczane co miesiąc). Jeden z nich służy do poprawiania plików już skompilowanych (*.exe), drugi poprawia źródła programu przed kompilacją.

Uwaga 2: **Ogłaszamy drugi konkurs w historii krążka CD**. Tym razem Waszym zadaniem będzie zaprojektowanie gry działającej pod kontrolą programu „Edytor tekstówek" nadesłanego przez Marcina Jachmanna. Materiał wraz z ewentualnymi uwagami (np. rozwiązaniem, jeśli gra jest długa) należy nadsyłać w podobny sposób jak programy (patrz niżej). Redakcyjne jury wyłoni zwycięzcę 30 października 1998 r. Nagrodą główną jest Hopkins FBI, całkowicie spolszczona gra przygodowa (głosów użyczyli m.in. Janusz Gajos i Piotr Fronczewski). Przewidujemy również dwie nagrody pocieszenia – gry Ace Ventura. Nagrody ufundowała firma CD Projekt.

CD PROJEKT

Jak umieszczać własne programy/ rysunki/utwory na płycie Gamblera?

Jeśli sprawdzimy, że nadesłany przez Was materiał jest wolny od wirusów, nie zawiesza się – ogólnie działa, prawdopodobieństwo umieszczenia go na płycie Gamblera wynosi 100%. Wraz z dyskietką lub CD musicie nadesłać list, w którym stwierdzacie, że jesteście autorami plików i jedynymi właścicielami praw autorskich do nich oraz wyrażacie zgodę na ich bezpłatną publikację na krążku. Jeśli materiał jest przesyłany e-mailem (pod adresem znajdującym się pod tekstem odpowiedniego kącika w menu na płycie lub następującym: rafal@gambler.com.pl, jeśli przesyłacie go do działu „Czytelnicy nadesłali" czy na konkurs), proszę spakować go (najlepiej RAR-em) na części po 300kB każda i wysłać osobno. Podobne oświadczenie MUSICIE przysłać zwykłym listem. W każdym przypadku nie zapomnijcie podać swoich danych osobowych: imienia i nazwiska lub ksywy, pod jaką chcecie być znani, adresu, telefonu kontaktowego wraz z numerem kierunkowym, adresu e-mail.

Elitarny Kącik Generałów

Scenariusze Adama Owsiejczuka, Ryśka Górazdy, Pawła Obryckiego, „Jana OverLorda" i „RiddleRa".

Kącik GFX

Prace graficzne Jacka „Yaccy" Nawrota, Tomasza „Airwolfa" Sopyły i Bartosza Kamińskiego.

Kącik Magic: The Gathering

Kącik powolutku rozbudowuje się. W dzisiejszym wydaniu: spoilery, dwie strony WWW (Filipa Teppera i Michała Macioszczyka) oraz baza danych dla kart. Szczegóły w menu na CD. (katalog \UTILS\MAGIC)

Kącik muzyczny

Utwory muzyczne Macieja Lejmana, „Tedbeara" i Olka „Solitera" Babacza.

Kącik Pilotów Wirtualnych

Dodatki do gry WarBirds, wersja offline serwisu internetowego „Wirtualne Skrzydła" Pawła „Rokiego" Rokoszaka, wersja shareware symulatora lotni oraz mały programik dla tych, którym nie chce się samodzielnie tworzyć misji w Su-27 (są tacy???). Więcej informacji znajdziecie w pliku README.TXT. (katalog \UTILS\KPW)

Kącik Sportowy Gamblera

Piłka nożna i koszykówka.

Kącik techniczny

Mała rewolucja na krążku. Zlikwidowaliśmy kąciki dotyczące konkretnych urządzeń (np. 3Dfx czy RIVA 128). Teraz wszystko znajdziecie pod jednym wspólnym szyldem Kącika technicznego, nad którym nadzór od tej chwili będzie sprawował znany z redakcyjnych testów sprzętowych Paweł Pilarczyk. (katalog \UTILS\TECH)

Wielka Księga Ludzkiej Głupoty

Pierwsza odsłona Wielkiej Księgi Ludzkiej Głupoty, której inaugurację stanowił wstępniak w sierpniowym numerze Gamblera. W katalogu \UTILS\KSIEGA\ znajdują się pliki graficzne z zeskanowanymi artykułami oraz plik TXT z komentarzem Alexa na ich temat.

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 (poniedziałek–piątek w godzinach 12.00–15.00) 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 wypełnia druga część pełnej wersji gry A.D. 2044.

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. 2)



Drugi, ostatni krążek pełnej wersji polskiej gry przygodowej, opartej na motywach scenariusza filmu „Seksmisja", znajdziecie na CD-b. (Pierwszy, łącznie z instrukcją, przedstawiliśmy miesiąc temu.)

Uwaga! Oferta specjalna! Wysyłka gratis!

Oto jak zamówić nasze wydanie z poprzedniego miesiąca:

1. Wpłać (na poczcie lub w banku) 11 złotych na konto:

PKO BP IX O/W-wa
10201097-318121-270-1-111

2. Zrób kopię dowodu wpłaty. Na jej odwrocie napisz magiczne hasło „A.D. 2044", a następnie prześlij ją pod adresem:

Dział Sprzedaży Wydawnictwa Lupus
ul. Stępińska 22/30
00-739 Warszawa

3. Po otrzymaniu dowodu wpłaty wyślemy Ci (bez dodatkowych opłat) Gamblera CD 9/98, na którym znajduje się pierwsza część A.D. 2044.

Mega Blast



Zadaniem gracza jest wyeliminowanie wszystkich przeciwników lub odnalezienie wszystkich diamentów ukrytych pod murkami (zależnie od wybranego trybu gry). W każdej rozgrywce istnieje konieczność wyeliminowania różnego typu przeszkadzajek, czego dokonuje się za pomocą bomb dwóch typów. Instrukcję gry znajdziecie po zainstalowaniu programu. Zamieszczona w pliku README.TXT. (DOS)

Tajemnica Statuetki

Na świecie mają miejsce dziwne kradzieże przedmiotów kultu. Międzynarodowy zasięg tych zajść stał się przyczyną podjęcia śledztwa przez Interpol. Dzięki przypadkowemu złapaniu pasera wysnuto przypuszczenie, iż całą szajką dowodzi niejaki Joachim Wadner, były komandos i najemnik, poszukiwany przez CIA. Ostatnio widziany był na San Ambrosio, należącej do Chile tropikalnej wyspie Oceanu Spokojnego. Tam też zaczyna się cała przygoda. (286, DOS)



WarBirds



Niezły symulator z II wojny światowej. Gra powstała, aby można było grać ONLINE, więc kto nie ma Internetu, może tylko polatać. Gra odwzorowuje indywidualne zachowania MNÓSTWA samolotów. Są Hurricane'y, Spitfire'y, Zera, Messerschmitty, Junkersy, Mustangi. Każdy ma inny kokpit, zachowuje się nieco inaczej. Gra się FAJOWO. Poza tym, kiedy ostatnio widzieliście porządny symulator z tego okresu? Po zainstalowaniu proponuję odwiedzić Kącik Pilotów Wirtualnych, gdzie czekają na Was upgrade'y poprawiające grafikę. (P90, 16 MB RAM, WIN, DX5).

PARADA SEQUELI

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE



Będzie to już piąta (bądź siódma, zależy jak liczyć...) część przygód najsławniejszego archeologa świata. Jest rok 1947. Złych hitlerowców zastąpili jeszcze gorsi komuniści, którzy penetrują pozostałości wieży Babel w poszukiwaniu legendarnej bramy, pozwalającej na podróże czasoprzestrzenne. Jeżeli uda im się odnaleźć to urządzenie, opanują świat. Oczywiście jedyną osobą, która może powstrzymać knowania bolszewików jest sławny doktor Indiana Jones. W pościgu za szalonymi radzieckimi naukowcami przyjdzie mu przemierzyć pół świata, między innymi takie miejsca jak góry Tian Szan, ruiny azteckich piramid oraz pozostałości rzeczonej wieży B. Na koniec najważniejsza informacja: Indy 5 nie jest już zwykłą przygodówką. Doczekał się bowiem trzeciego wymiaru i wygląda niczym Tomb Raider. Trzeba przyznać, że prezentuje się bardzo ładnie. Zapowiada się świetna gra. Termin: I kwartał 1999. Producent: LucasArts. Dystrybutor: IPS CG. (frogger)

FIFA '99



NHL '99 zapewne jest już w sklepach, NBA '99 za chwilę się pojawi, a o FIFA '99 wciąż niewiele wiadomo – EA Sports opóźnia jej premierę, wszak niedawno ukazał się znakomity World Cup. Oto pierwszych kilka screenshotów z kolejnej gry z cyklu FIFA oraz nieliczne informacje na jej temat.

W samej rozgrywce nastąpią dwie zmiany. Po pierwsze, pojawi się możliwość półautomatycznego sterowania bramkarzem, dzięki czemu będziemy mogli wydać mu polecenie rozpoczęcia interwencji. Po drugie, dzięki zastosowaniu unowocześnionego systemu wyświetlania animacji piłkarzy nie będziemy musieli czekać, aż zawodnik wykona jakąś akcję (np. przyjęcie piłki), aby przejść do następnej. Inaczej mówiąc, reakcja zawodników na nasze poczynania będzie szybsza. Gra pozwoli na stworzenie i rozegranie na swój sposób pucharów lub ligi, liczących od 2 do 24 drużyn. Do wyboru będzie 200 drużyn klubowych z lig angielskiej, hiszpańskiej, brazylijskiej, włoskiej, francuskiej, niemieckiej, szwedzkiej, portugalskiej, szkockiej, belgijskiej, holenderskiej i amerykańskiej. Niestety, FIFA '99 nie będzie oferowała gry przez Internet. Termin: styczeń 1999. Producent: EA Sports. Dystrybutor: IPS CG. (Alx)



TUROK 2: SEEDS OF EVIL



Kontynuacja słynnej gry FPP Turok: Dinosaur Hunter. Akcja zaczyna się tuż po zakończeniu części pierwszej, kiedy, jak może pamiętacie, Turok niechcący uwolnił ciemne siły, z którymi teraz przyjdzie mu się zmierzyć. Gra używa jeszcze lepszego engine'u niż poprzedniczka, a więc grafika będzie piękniejsza. Turok 2 oferować też ma sporo opcji w trybie multiplayer (w tym deatmatch, team play i frag tag). Termin: jesień 1998. Producent: Acclaim. Dystrybutor: CD Projekt. (frogger)

MYTH 2: SOULBLIGHTER

Ponad rok temu, za sprawą jednej gry, kompletnie nieznana firma Bungie zyskała światową sławę. Mowa oczywiście o Myth: The Fallen Lords. Idąc za ciosem, firma zamierza wydać niebawem drugą część Mytha, o podtytule Soulblighter. Gra przypominać będzie część pierwszą, lecz pojawi się sporo ulepszeń. Zdecydowanie większe znaczenie zyska ukształtowanie terenu, zaś jednostki poruszać się będą z różną prędkością po różnych typach gruntu, który będzie też miał wpływ na zdolności obronne oddziałów. Niektóre fragmenty terenu (las) można podpalić w celu wypłoszenia przeciwnika. Oprócz jednostek, po planszach będą kręcić się różne zwierzęta zarówno udomowione (w wioskach), jak i dzikie, czasami agresywnie nastawione do przechodzących wojsk. Usprawniona zostanie również opcja gry w sieci, szczególnie dyplomacja. Dużo większą rolę niż w części pierwszej ma odgrywać magia. Termin: koniec 1998. Producent: Bungie. Dystrybutor: Mirage. (frogger)



RAYMAN 2



Pamiętacie jeszcze Raymana, jedną z ulubionych gier młodszych graczy? Jeżeli nie, to czas sobie przypomnieć, gdyż wraca on na nasze monitory z nową porcją problemów, w których rozwiązaniu trzeba pomóc. Tym razem Rayman z grupką przyjaciół został porwany przez piratów i umieszczony w intergalaktycznym zoo. Udaje mu się uciec, lecz jego kompani nadal są uwięzieni. Twoim celem będzie więc uwolnienie ich oraz zebranie składników, które pozwolą otworzyć specjalny Portal i pokonać piratów. Rayman 2 ma piękną, trójwymiarową grafikę w kreskówkowym stylu. Według zapewnień twórców, jednorazowe ukończenie gry powinno zająć ponad 25 godzin. Termin: koniec 1998. Producent: Ubi Soft. Dystrybutor: LEM. (frogger)

EUROPEAN AIR WAR

Kontynuacja symulatora Pacific Air War. Jak sama nazwa wskazuje, tym razem latać będziesz nad terytorium Europy. Do dyspozycji masz 20 samolotów, w tym najsłynniejsze: Spitfire, P-51 Mustang i Messerschmitt. Gra zawiera oczywiście elementy występujące w większości symulatorów: pojedyncze misje, kampanię, opcję „quick start" oraz, przede wszystkim, porządnie opracowany tryb multiplayer. Głównym atutem EAW jest jednak fenomenalna grafika wykorzystująca akceleratory 3D. Aż strach pomyśleć, jakie będzie mieć wymagania sprzętowe! Termin: koniec 1998. Producent: MicroProse. Dystrybutor: IPS CG. (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.

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

Co zyskujesz kupując u nas:

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

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLA

SONY PLAYSTATION

ORAZ GRY I AKCESORIA NA TĄ PLATFORMĘ

Aż dwóch polskich debiutantów!

Rezerwowe Psy



Krakowska grupa programistów o wdzięcznej nazwie Nekrosoft kończy właśnie swoją debiutancką grę: Rezerwowe Psy. Będzie to strategia z podziałem na tury, podobna do UFO czy Jagged Alliance. Tym razem jednak kierować będziemy płatnym zabójcą i grupą jego pomocników. Do dyspozycji – około 70 rodzajów idealnie odwzorowanej broni oraz kilkanaście misji podzielonych na dwa rodzaje: miejskie, w których nasi bohaterowie ubrani będą w nienaganne czarne garnitury, oraz terenowe, gdzie wystąpią jako komandosi. W grze pojawi się wiele sparodiowanych elementów i postaci z naszego świata. Można np. przyjąć zlecenie zabójstwa Ramadana Sushi (laureata nagrody Jobla za „Anielskie Rymy"), a najlepiej strzelającym mordercą jest niejaki Leon Amateur. Widać wyraźnie, że będzie to typowo nihilistyczna produkcja, co potwierdzają też informacje, że np. wypity alkohol podniesie celność postaci (?!), a narkotyki – wytrzymałość. Termin: Gwiazdka 1998, demo dostępne na jesieni. Producent: Nekrosoft. Dystrybutor: jeszcze nie znany. (Alx)

HorsePower 200



HorsePower 200 jest pierwszym profesjonalnym dziełem polskiej grupy Taboo, znanej wcześniej z demosceny. HP200 to gra podobna do Moto Racer: symulator szybkich sportowych motocykli (m.in. Suzuki GSXR, Hondy RVF i FireBlade, Kawasaki Ninja, Yamahy R1). Produkcja ta ma się wyróżniać bardzo rozbudowanym modelem jazdy motocykla uwzględniającym wartość mocy i momentu obrotowego silnika, charakterystykę zawieszenia i geometrię ramy oraz masę motoru i opory powietrza. Wszystko to zapewnia realistyczne zachowanie maszyny, łącznie z poślizgami tylnego i przedniego koła, paleniem gumy i stawianiem motoru na tylnym kole. Grafika prezentuje się rewelacyjnie, oczywiście ma wykorzystywać akceleratory 3D. Termin: koniec 1998, demo dostępne wkrótce. Producent: Taboo. Dystrybutor: jeszcze nie znany. (Alx)

Shadowman

Kolejna dziwaczna przygodówka. Tytułowy Shadowman to alter ego mieszkańca Nowego Orleanu, Mike'a LeRoi. Za sprawą czarnej magii Mike przenosi się do surrealistycznego świata fantazji, w którym jako obrońca świata ludzi walczy z przeróżnymi przestępcami i maniakami. Jeżeli nie uda mu się ich pokonać, obydwa światy połączą się i nastąpi zagłada ludzkości – idea dość mętna i w dodatku wtórna (Mortal Kombat). Ale gra prezentuje się ładnie – ma trójwymiarową grafikę, wykorzystuje akceleratory. Termin: koniec 1998. Producent: Acclaim. Dystrybutor: CD Projekt. (frogger)



D. Jump

Główny bohater tej sympatycznej trójwymiarowej zręcznościówki został nagle przeniesiony do starożytnego Egiptu.



Jego celem jest oczywiście powrót do swojego świata, a na drodze staną mu setki przeszkadzajek. Gra składać się będzie z 20 etapów, wśród których znajdą się takie miejsca jak świątynia, piramida, oaza czy pustynia. D. Jump zrealizowany jest w konwencji kreskówkowej, wyróżnia się bardzo ładną i kolorową grafiką, będzie to więc idealna gra dla najmłodszych. Termin: koniec 1998. Producent: Ubi Soft. Dystrybutor: LEM. (frogger)

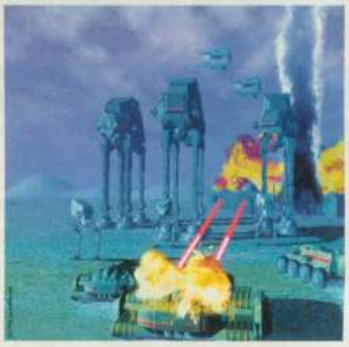
Grim Fandango

Pod tym zagadkowym tytułem kryje się nowa przygodówka firmy LucasArts. Osadzona jest w surrealistycznym świecie opartym na folklorze meksykańskim, a w szczególności – na tradycji Święta Zmarłych. Stąd dość upiorny wygląd wszystkich postaci (szkielety). Pomimo dziwnego klimatu Grim Fandango będzie klasyczną grą przygodową, której głównym bohaterem jest Manny Calavera, agent ubezpieczeniowy, zatrudniony przez Departament Śmierci w roli współczesnego Charona. Kogo przy tej nietypowej pracy poznał i jakie przygody przeżył – dowiecie się z gry. Termin: już jest. Producent: LucasArts. Dystrybutor: IPS CG. (frogger)



Dwie oryginalne strategie!

Star Wars: Force Commander



Interesująca pozycja dla wszystkich strategów lubiących Gwiezdne Wojny, a zawiedzionych Rebellionem. Force Commander będzie trójwymiarową strategią czasu rzeczywistego, w której wcielisz się w głównodowodzącego Rebeliantów lub Imperium. Dwie kampanie (po jednej na stronę) dzielą się na kilkanaście tzw. rozdziałów, z których każdy zawiera po kilka misji (przeważnie 3). Cele poszczególnych misji są klasyczne: rozbudować bazę, zniszczyć jednostki przeciwnika, wysadzić konkretny budynek itp. Najsilniejszym punktem gry będzie jej zgodność z realiami filmu: do naszej dyspozycji ponad 100 oryginalnych pojazdów znanych z dużego ekranu oraz literatury uzupełniającej. Termin: koniec 1998. Producent: LucasArts. Dystrybutor: IPS CG. (frogger)

Alien Inteligence



Strategia czasu rzeczywistego, w której stajesz na czele jednej z kilku ras Obcych. Twoim celem jest militarna oraz ekonomiczna dominacja nad przeciwnikami. Według słów Ali Atabeka, szefa zespołu pracującego nad grą, jej założenia są zbliżone do Master of Orion, co oznacza w praktyce dużą swobodę dla gracza i bardzo rozbudowany świat gry: mnóstwo technologii do wynalezienia, typów statków do skonstruowania i artefaktów do odszukania. Innowacją jest połączenie rozgrywek na dwóch poziomach: na powierzchni planet i w przestrzeni kosmicznej. Termin: koniec 1998. Producent: Flat Cat. Dystrybutor: CD Projekt. (frogger)

RailRoad Tycoon II

194 lata temu pierwsza lokomotywa parowa zaczęła obsługiwać linię kolejową. 8 lat temu odjechała pierwsza wirtualna lokomotywa w RailRoad Tycoon, jednej z gier-legend, której twórcą był sam Sid Meier. Za niecałe 2 miesiące te fakty znajdą część wspólną: w 1804 roku będzie mógł odjechać pociąg w RailRoad Tycoon II, grze właśnie kończonej przez programistów z firmy PopTop Software, znanych ze współtworzenia dwóch części Heroes of Might & Magic oraz RTS-a Iron Cross.

Początkowo gra miała nosić tytuł Iron Horse i być jedynie duchowym następcą RRT. – Sporo wysiłku kosztowało nas wymyślanie własnych rozwiązań, gdyż chcieliśmy uniknąć podobieństw do dzieła Sida Meiera – mówił Phil Steinmeyer, prezydent PopTop Software, w wywiadzie dla Online Gaming Review (www.ogr.com). – Teraz możemy robić coś wręcz przeciwnego.



RRT 2, podobnie jak poprzednik, opowiadać będzie o zmaganiach wielkich biznesmenów, którzy swój majątek pragną pomnożyć przez rozwijanie sieci kolejowych, przewożenie towarów pomiędzy miastami, budowanie infrastruktury gospodarczej oraz operacje na rynku finansowym.

W RailRoad Tycoon II wprowadzono dwie podstawowe zmiany w stosunku do poprzednika. Po pierwsze wiele czynności, które do tej pory wykonywał gracz, będzie przeprowadzanych automatycznie. Doskonałym przykładem może być kładzenie torów. Odbywa się metodą „wskaż i kliknij" – wybiera się tylko linię jedno- lub dwutorową i ustala rodzaj mostów, a także wskazuje punkty, które ma połączyć. Program sam informuje o nachyleniu terenu i kosztach budowy. Wybudowane przez gracza tory mogą służyć także konkurentom. Muszą oni jednak wnieść opłatę za korzystanie (będzie potrącana automatycznie z wpływów za przewóz towarów).

Druga zmiana to znaczne rozbudowanie finansowej części gry. Mówi się, że jest to związane z wykształceniem Phila Steinmeyera, który ukończył wydział finansów na Uniwersytecie Virginii.





Ważnym elementem gry jest rozdzielenie postaci prowadzonej przez gracza od firmy, którą kieruje, dzięki czemu można lokować pieniądze w akcjach firm konkurencyjnych. Wprowadzono także możliwość wynajmowania menedżerów, co wiąże się z niewielkimi ułatwieniami: zwiększeniem wpływów z przewozów pasażerskich, tańszą budową trakcji elektrycznej, wzrostem bezpieczeństwa pociągów.

Ulepszona ma zostać Sztuczna Inteligencja, a każdy z kolejowych baronów będzie miał własny model osobowości. Autorzy uważają, iż zdolności komputerowych przeciwników będą jednym z najmocniejszych punktów gry; w otrzymanej przez nas wersji alfa nie było jeszcze zaimplementowanej AI. Zróżnicowanie poziomów trudności gry pozwoli zwyciężać nawet początkującym: będą mogli przewozić towary, nie licząc się z zasadami popytu i podaży. Gracze zaawansowani będą musieli budować sieci połączeń, biorąc pod uwagę wszelkie zasady ekonomii.



Gra rozrosła się. W miejsce 11 typów przemysłu w RRT, tu będziemy mieli 34, w miejsce 21 różnych lokomotyw – 51. Wybierzemy kampanię złożoną z 15 scenariuszy o zróżnicowanych celach, rozgrywających się na powiązanych ze sobą mapach, lub jeden z 20 – 30 scenariuszy. Dostępne będą zarówno odwzorowania małych regionów, jak i połączenie w jednym scenariuszu kilku kontynentów – terenem gry będą Ameryka Północna i Południowa, Europa, Azja i Afryka. Retuszy będzie można dokonywać edytorem scenariuszy i map.

Atrakcją ma być także grafika, którą stanowi mieszanka trójwymiarowego, renderowanego terenu i dwuwymiarowych sprite'ów, budynków, drzew i pociągów oddanych w modelarskiej skali H0. Wszystko można oglądać w 6-krotnym powiększeniu. Mimo bogatej oprawy graficznej gra nie wymaga akceleratorów 3D i współpracuje już z Pentium 133 z 16 MB RAM i napędem CD-ROM 4x.

W RRT2 uwzględniono preferencje zarówno miłośników trybu multiplayer, jak i samotników. W sieci LAN grać będzie mogło do 32 osób, przez Internet do 16. Wprowadzono także tryb gry znany z SimCity: gracz jest na mapie sam, przeciwnicy sterowani przez komputer nie istnieją.

Sir Haszak

Producent: Take 2 Interactive/g.o.d./ PopTop Software
Dystrybutor: L.E.M.
Termin: IV kwartał 1998



Gorky 17

Po grach przygodowych, zręcznościowych i RTS-ach polska firma Metropolis postanowiła przygotować program stanowiący hybrydę RPG i strategii turowej. Akcja Gorky 17 toczy się w roku 2008, a jej bohaterami są żołnierze oraz naukowcy wysłani przez dowództwo NATO w celu spenetrowania tajnego rosyjskiego miasta–laboratorium. W mieście tym – tytułowym Gorky 17 – przeprowadzane były genetyczne eksperymenty, mające na celu wyhodowanie idealnego żołnierza, przez łączenie genów ludzkich i zwierzęcych. Pierwsza grupa wysłana przez dowództwo NATO zaginęła bez wieści, na czele drugiej staje doświadczony kanadyjski oficer, specjalista od bioinżynierii, Cole Sullivan, zaś towarzyszą mu Polak Jarek Owicz i Francuz Thiery Trantigne.





Elementy RPG są w Gorky 17 eksponowane w niewielkim stopniu, przypominają raczej to, co znamy z serii UFO niż M&M VI. Autorzy gry porównują zresztą swój produkt do wspomnianego cyklu MicroProse, zauważając pewne podobieństwa koncepcji. Bohaterowie poruszają się po lokacjach, w których spotykają zarówno przeciwników, jak i pomocnych NPC-ów (Non Playable Character), rozwiązują zagadki, prowadzą konwersacje itp. Każdy z żołnierzy przemieszcza się z szybkością zależną od liczby Punktów Ruchu i widzi jedynie to, co widziałby człowiek na jego miejscu. Ma znaczenie także ustawienie bohatera twarzą w konkretnym kierunku.

Gracz dowodzi trzema postaciami „bazowymi" (śmierć wszystkich oznacza zakończenie gry), istnieje też możliwość przyłączenia do grupy trzech następnych osób, znalezionych na terenie miasta. Będą to na przykład: detektyw hotelowy, fotoreporterka, a nawet jeden z mutantów, który nie zatracił jeszcze ludzkich cech i pomimo koszmarnego wyglądu wciąż myśli jak człowiek. Bohaterowie będą współdziałać ze sobą: rozwój akcji często zmusi ich do koordynacji postępowania. Przykładem może tu być jeden z epizodów, w którym do dwóch wrogów strzegących pewnego strategicznie ważnego miejsca należy podejść z różnych stron i jednocześnie ich zaatakować, gdyż w innym wypadku jeden z nich zdąży wysadzić w powietrze siebie i wszystkich członków grupy.



Nie zabraknie też w Gorky 17 elementów przygodowych. Odpowiednie zastosowanie znalezionych przedmiotów, rozwiązanie zagadek, przeprowadzenie rozmów z napotkanymi postaciami – wszystko to ułatwi szybsze poradzenie sobie z misją. Oprócz głównego zadania, polegającego na zniszczeniu wyników eksperymentu, grupa będzie uczestniczyć w pomniejszych tzw. sub-questach. Ich rozwiązanie pozwoli na pozyskanie dodatkowego towarzysza walki, znalezienie lepszej broni czy po prostu dostarczy postaciom punktów doświadczenia.

Bohaterowie scharakteryzowani zostaną kilkoma współczynnikami. Oczywiście każdy dysponować będzie określoną liczbą Punktów Życia. Inne ważne cechy to: Celność, liczba dostępnych w turze Punktów Ruchu, umiejętność przeprowadzenia Kontrataku poza własną turą czy (decydujące m.in. o kolejności wchodzenia do walki) Szczęście. Za pomyślne rozwiązanie zadań oraz pokonanie przeciwników bohaterowie otrzymają punkty doświadczenia, dzięki którym osiągną wyższe poziomy zaawansowania.



Metropolis zamierza zaszokować graczy rozwiązaniami graficznymi. Postacie nie tylko będą w pełni trójwymiarowe, ale też przybiorą fantasmagoryczne i koszmarne kształty. Jak podoba Wam się pomysł polegający na stworzeniu kobiety-monstrum, której piła mechaniczna przecina brzuch, wyrzucając trującą posokę, oblepiającą walczących z nią bohaterów? Oprócz kilkunastu gatunków „zwykłych" przeciwników (będziemy walczyć nie tylko z potworami, ale również z żołnierzami rosyjskiego Specnazu), w każdej misji ma też czekać na nas dysponujący specjalnymi właściwościami boss. Metropolis postanowiła również wprowadzić dwa zakończenia gry i w zależności od postępowania gracza wypadki mogą potoczyć się w diametralnie różnych kierunkach.



Jacek Piekara

Producent: Metropolis S.C.
Dystrybucja: TopWare.
Termin: I kwartał 1999.


Królestwo czeka na Was!
„Bardzo rozbudowana i posiadająca mnóstwo szczegółów gra, będąca jednocześnie tak prosta w obsłudze, że nawet dziecko sobie z nią poradzi."
PC Joker 8/98
• 20 misji dla jednego gracza
• 10 map w trybie dla wielu graczy
• Grafika w rozdz. 1024x768
• Ponad 25 typów budynków
• 10 różnych jednostek wojskowych
• 10 profesji rzemieślniczych
• Realistyczny krajobraz (cieniowanie Gourauda)
• Szczegółowa animacja faz produkcyjnych i ruchów jednostek
• Walki w trybie dla wielu graczy i przeciwników komputerowych poprzez sieć IPX, modem, TCP/IP, łącze szeregowe
Knights and Merchants
The Shattered Kingdom
www.topware.pl
WKRÓTCE ZA 49.95
JOYMANIA ENTERTAINMENT
TopWare INTERACTIVE
tel.: (033) 123 002, fax: (033) 124 894
sprzedaż wysyłkowa: tel.: (0195) 412 739, email: maria@baza.vr.pl

Z PRZEJĘCIEM

Pod koniec wakacyjnej przerwy zaczął się ruch na rynku firm zajmujących się komputerową rozrywką. Sensacją największego kalibru było ogłoszenie w połowie sierpnia przejęcia przez **Electronic Arts** firmy **Westwood Studios** za 122,5 mln USD. Westwood Studios, producent serii Dune II, Lands of Lore i Command & Conquer, był obok LucasArts perłą w koronie firmy Virgin. **LucasArts** odłączyła się wcześniej – teraz firmie Virgin pozostał tylko dział dystrybucji. Dla graczy to wydarzenie wiąże się z kolejnym przesunięciem premiery Dune 2000, następnego potencjalnego hitu Westwood Studios.

Virgin już od dłuższego czasu wystawiona była na sprzedaż. Przymiarki robiły EA, Eidos, Infogrames i GT, jednak żadna nie zdecydowała się na zakup kolosa na glinianych nogach. Niewiele gier dystrybuowanych przez Virgin przynosiło dochody. Sukcesy finansowe dawały produkty LA i WS. Po wyskubaniu 2 rodzynków z virginowego ciasta jeszcze trudniej będzie znaleźć nabywcę, który w tej sytuacji kupowałby markę firmy. Jak donosi Computer Trade Weekly, próbę wykupu firmy podejmą wspólnie szefowie jej oddziałów z Niemiec, Wielkiej Brytanii, Francji i Hiszpanii.

Inną sporą transakcją był zakup **MicroProse** przez **Hasbro**. MicroProse też od dłuższego czasu czekała na kupca. Niemal sfinalizowane przejęcie przez GT nie doszło do skutku i firma już zwijająca sieć sprzedaży musiała rozwinąć ją na nowo. Wiadomo, że wszystkie produkty będą ukazywać się pod marką MicroProse.

Trudno w tej chwili przewidzieć, jak te przetasowania wpłyną na rynek polski. Z pewnością produkty Westwood Studios będą szybciej wydawane, bo nie od dziś wiadomo, że IPS CG ma znacznie lepsze stosunki z EA niż z Virgin. Zamiary Hasbro nie do końca są jeszcze znane. Od początku tego roku nie pojawił się w Polsce żaden produkt MicroProse. Czy rozmowy przedstawicieli IPS CG z Hasbro zapowiadane na ECTS poprawią sytuację?

Sir Haszak

ROMERO (CHWILOWO) ZMARŁ

John Romero nie żyje – podał Adrenaline Vault, jeden z bardziej poważanych magazynów internetowych. Informacja ta obiegła zresztą cały internetowy światek i wielu w nią bezkrytycznie uwierzyło. Zamieszanie wywołała fotografia Johna Romero z sierpniowego numeru Texas Monthly Magazine, w którym Romero występował jako jedna z 20 największych postaci Teksasu. Dziura w głowie była dziełem charakteryzatora...



WIEŚCI

Z kraju

L.E.M. zapowiedział, że w październiku w serii Replay ukaże się gra strategiczna czasu rzeczywistego, Total Annihilation, w cenie 59 zł.

* * *

Leryx LongSoft ogłosił premierę gry V.O.T.E.R. Golem w marcu 1999 r.

* * *

Gra **M.A.X. 2** z winy Interplay pojawiła się w Polsce z opóźnieniem i weszła do sprzedaży 15 września. Wersja sprzedawana w Polsce przez **CD Projekt** zaopatrzona jest w najnowsze patche.

We wrześniu CD Projekt wprowadza do sprzedaży Settlers II PL. Gra jest wydana w serii Strefa Niskich Cen i kosztuje 39,90 zł. CD Projekt zapowiada wprowadzenie drugiej serii tanich gier – ...Za Pół Ceny. Znajdą się w niej programy w cenach od 49 do 69 zł, nie zawsze stare, ale zawsze po polsku. Pierwszymi nowościami będą: bajka Mały Samuraj oraz gra przygodowa Hopkins FBI (termin wydania: październik). Oferta wrześniowa zawiera 2 wcześniej wydane bajki z cyklu Czarodziejskie Opowieści oraz gry Ace Ventura i Lomax. W październiku dołączy do nich Lemmings Pack.

CD Projekt podpisał z Bomico (niemiecki oddział Infogrames) umowę na dystrybucję w Polsce gier KKND 2 oraz Anno 1602. Dotąd oba produkty figurowały w planie wydawniczym firmy Mirage.

* * *

Na jesienną edycję targów Gambleriada, która odbędzie się od 23 do 25 października na warszawskim Torze Wyścigów Konnych na Służewcu, **TopWare** sprowadzi z Niemiec stoisko, które zostało skonstruowane na targi CeBIT Home (w konwencji militarnej). Więcej informacji o Gambleriadzie znajdziecie na str. 16–17.

Z zagranicy

Firma **Activision** przesunęła premierę gry SiN na 6 listopada.

Zakończył się spór między Activision i Avalon Hill z jednej strony, a MicroProse z drugiej o prawa do używania tytułu Civilization. Wszystkie prawa zachowuje MicroProse (także do gier planszowych). Activision uzyskał licencję na wydanie gry Civilization: Call to Power i dystrybucję Civilization II na PSX z wyłączeniem Japonii. MicroProse wyda Civilization II Multiplayer Gold Edition i przygotowywaną obecnie Civilization II: Test of Time.

* * *

Creatures 2, gra symulująca hodowlę rozumnych nornów (dzieło programistów z firmy Cyberlife), została nominowana do grupy 200 najwybitniejszych tworów ludzkości, które zostaną ukryte w podziemnym bunkrze, aby miały szansę przetrwać w razie zagrożenia naszej cywilizacji. Wszystkie dzieła (całą dwusetkę) będzie można obejrzeć w londyńskim muzeum budowanym w ramach programu Millenia Dome.

W Polsce grę wyda Optimus S.A. Powinna się ukazać już 21 września w cenie 155 zł.

* * *

Niemiecka firma **TopWare** (mająca w Polsce filię) podpisała umowę z **Interactive Magic** na dystrybucję swych produktów. „TopWare Interactive jest postrzegana jako jeden z czołowych wydawców oprogramowania w Niemczech. Ma plan wydawniczy składający się ze wspaniałych nowych tytułów i nie przestaje koncentrować się na grach wysokiej jakości, dostarczających znakomitej rozrywki" – powiedział „Wild Bill" Stealey, członek zarządu Interactive Magic. Umowa dotyczy na razie dwóch gier: Robo Rumble i Knights and Merchants. Szczegóły umowy będą niebawem znane.

* * *

Microsoft opóźni wydanie Age of Empires 2, przewidziane na listopad tego roku. Na otarcie łez fani otrzymają na Gwiazdkę dodatek do części pierwszej.

* * *

Firma **Number Nine Visual Technology** wprowadziła do sprzedaży Revolution IV, pierwszy akcelerator graficzny 3D z 32 MB RAM przeznaczony dla masowego użytkownika. Karta wykorzystuje 128-bitowy układ Ticket To Ride™ IV. W Stanach ma kosztować 219 USD.

* * *

Wing Commander: Secret Ops, wydany przez **Origin** bezpłatny dodatek (w rzeczywistości samodzielna gra) do strzelaniny kosmicznej Wing Commander, można ściągać w Internecie z serwera www.secretops.com. Secret Ops będzie wydany jako szereg misji pojawiających się na serwerze co kilka tygodni. W sumie ma ich być 56.

* * *

Pod koniec sierpnia programiści z **Pandemic Studios** poprosili o nadsyłanie zgłoszeń do współpracy przy tworzeniu Battlezone II, strategii czasu rzeczywistego ze światem widzianym oczami gracza. Chętni mogliby dzielić się swoimi opiniami, preferencjami, stylami gry. Czyżby nowa, pogłębiona wersja beta testingu?

* * *

Gry **Eidosa** sprzedaje się jak świeże bułeczki. Sukces Commandos: Behind Enemy Lines przerósł oczekiwania firmy. Zanotowano znakomitą sprzedaż we Francji, Wielkiej Brytanii, Niemczech i Hiszpanii. Chociaż premiera w Stanach odbyła się niedawno, pierwsze wyniki świadczą, że gra została dobrze przyjęta. Zgodnie z oczekiwaniami przebiega sprzedaż Final Fantasy VII, Deathtrap Dungeon, World League Soccer oraz Dominion Over Gift 3. Przedstawicielem Eidosu w Polsce jest Mirage.

* * *

Looking Glass ogłosiła, że prowadzi prace nad trzecią częścią Flight Unlimited. W grze znajdą się wiernie odwzorowane okolice Seattle (chyba po to, by wywołać u graczy bezsenność) oraz 5 nowych maszyn (w tym mały odrzutowiec), a pogoda będzie modelowana w nowy, dynamiczny sposób.

WSZYSTKIE KOMPUTERY ŚWIATA



intel inside
pentium® II

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 61 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

Piątek
godz. 12.00



Quake II

Piątek, godz. 12.00

1. W turnieju weźmie udział 32 zawodników, podzielonych na cztery ośmioosobowe grupy eliminacyjne.
2. Pierwsza runda rozegrana zostanie na mapie DM8, z wyłączonym BFG oraz Power Shield. Timelimit 20 minut, broń nie znika z mapy. Do dalszych rozgrywek awansują 4 najlepsze osoby z 8 startujących (decyduje liczba fragów).
3. W drugiej rundzie zagrają 4 grupy po czterech graczy, na mapie DM1. Timelimit 20 minut, broń nie znika z mapy. Do finałowej ósemki awansują 2 z 4 startujących osób z każdej grupy (decyduje liczba fragów).
4. Od ćwierćfinałów stosujemy metodę „double elimination", dzięki której z turnieju odpada ten, kto przegra 2 mecze – przegrana tylko w jednym daje jeszcze szanse nawet na zajęcie pierwszego miejsca. Wszystkie mecze będą 2-osobowymi pojedynkami, timelimit 20 minut, broń znika z mapy. Grać będziemy tylko na mapie FURY, która zamieszczona jest na krążku Gambler CD-a w katalogu \UTILS\3D
5. Zawodnicy mogą zainstalować swoje myszki, nie mogą jednak instalować sterowników. Standardowo na wszystkich komputerach turniejowych zainstalowane zostaną sterowniki Logitech i Microsoft.
6. W turnieju będziemy używać sv_airaccelerate 10.
7. Server zostanie ustawiony w tryb „fixed FOV", czyli niemożliwe będzie zoomowanie.
8. MOD-em turniejowym został BattleGround.

Sobota
godz. 11.00



Mortal Kombat 4

Sobota, godz. 11.00

1. Turniej będzie się odbywał systemem pucharowym, czyli przegrany odpada.
2. Podczas pierwszych 2 rund eliminacji (czyli do momentu wyłonienia najlepszej ósemki) będziemy rozgrywać mecze do 2 wygranych rund walki.
3. W 3. rundzie turnieju mecze będą toczone do trzech wygranych rund walki.
4. Walki finałowe (mecz o 3. miejsce i wielki finał) będą toczone do 2 wygranych, 5-rundowych meczów.
5. Gramy wyłącznie na klawiaturach.







Niedziela
godzina 11.00



World Cup 98

Niedziela, godz. 11.00

1. W Gambleriadowych mistrzostwach świata weźmie udział 32 uczestników, w tym 11 (miejmy nadzieję) laureatów konkursu „Złota Bramka".
2. Turniej zostanie rozegrany według zasad tegorocznych Mistrzostw Świata: najpierw trzy mecze grupowe, potem faza pucharowa. Każdy uczestnik poprowadzi inną drużynę – losowanie zespołów odbędzie się przed turniejem.
3. Charakterystyki wszystkich turniejowych szesnastek (11 + 5 rezerwowych) zostaną wyrównane. Zawodnicy wszystkich zespołów będą mieli charakterystyki zgodne, co do wartości współczynników poszczególnych graczy, z następującymi: J-L. Chilavert, S. Campbell, P. Maldini, L. Thuram, M. Sammer, M. Overmars, Z. Boban, L. Hernandez, A. Ortega, Ronaldo, M. Salas + A. Koepke, F. De Boer, D. Deschamps, C. Vieri, Raul.
4. W fazie grupowej gramy mecze 8-minutowe, od ćwierćfinałów: 12-minutowe.
5. Przed każdym meczem uczestnik będzie mógł ustalić skład (w obrębie szesnastki), taktykę i wydać indywidualne polecenia dla piłkarzy. W trakcie meczu nie wolno wprowadzać zmian w taktyce, oczywiście z wyjątkiem stosowania IGM.
6. Limit zmian: 3. Zmiany zawodników można wprowadzać tylko podczas „własnych" przerw w grze (auty, auty bramkowe, rzuty rożne, rzuty wolne, rzuty karne, wznowienie na środku boiska).
7. Rozgrywki odbędą się przy następujących parametrach: surowość sędziego – losowa; prędkość gry – najmniejsza z możliwych; poziom trudności – profesjonalny; murawa – sucha (dry).
8. Przerywanie scen radości po strzeleniu bramki pozostawiamy uznaniu strzelca, natomiast z uwagi na widowiskowość pojedynków, w przypadku meczów pokazywanych na dużym ekranie nie zezwala się na przerywanie powtórek.
9. Grać będziemy tylko na klawiaturze!

GAMBLERIADA

23 x - bomba w górę!

Pomysł lokalizacji targów w hali Mera zebrał straszliwe cięgi od większości odwiedzających Gambleriadę, a hala Torwaru nadal niestety jest w remoncie. W związku z tym trzeba było poszukać innego miejsca, co w Warszawie, jako stolicy państwa będącego „sto lat za Murzynami", nie jest takie proste. Tym nowym (i miejmy nadzieję lepszym) miejscem okazała się hala na Torze Wyścigów Konnych na Służewcu. Na pewno ważny jest fakt, iż dojazd na Służewiec jest znacznie mniej skomplikowany niż do hali Mera. Docierają tam tramwaje numer 4, 19, 33 i 36 oraz autobusy 136, 412, 436, 504, 505, 514, 709, 727. Na Służewcu nie będzie również kłopotów z zostawieniem samochodu, gdyż teren Wyścigów jest otoczony parkingami.

Jak zwykle na Gambleriadzie znajdą się stoiska wszystkich ważniejszych firm sprzedających gry komputerowe i multimedia. Po rocznej przerwie dołączy również firma TopWare. Oprócz wystawców zajmujących się hardware'em i software'em komputerowym, na targach znajdziecie okazałe stoisko wydawnictwa ISA, wydającego systemy karciane i fabularne. Powitamy również debiutanta – bydgoską firmę Witex zajmującą się sprzedażą okularów VR.

Pomimo różnych przykrości, w rodzaju inflacji i wzrostu ceny dolara, bilety na Gambleriadę nadal będą kosztować tylko 6 złotych. Targi rozpoczną się w piątek w samo południe, a zakończą o godzinie 18 w niedzielę (z przerwami na nocny odpoczynek, rzecz jasna). Oprócz kupowania gier po (jak zwykle) promocyjnych cenach, zwiedzający targi będą mogli pobawić się na kilkudziesięciu stanowiskach komputerowych i konsolowych, wybrać Miss i Mistera Targów oraz uczestniczyć w wielu konkursach z cennymi nagrodami, organizowanych przez wystawców i organizatora. Osobnym tematem są turnieje Mortal Kombat 4, World Cup i Quake II, których regulaminy możecie przeczytać na sąsiedniej stronie (kupony zgłoszeń wydrukowaliśmy w poprzednim numerze). (jp)

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:





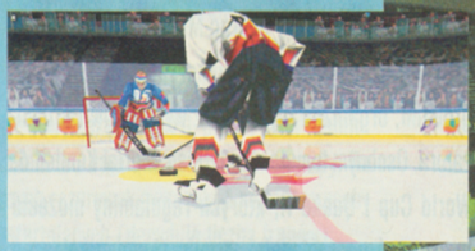


Zapraszamy do współpracy sklepy z całej Polski

Actua Hockey

Próżno szukać Petra Svobody i Dominika Haska, bohaterów finału Igrzysk Olimpijskich w Nagano, w grze Actua Ice Hockey przygotowanej specjalnie na te właśnie igrzyska. Pretensji jednak do programistów Gremlina mieć nie możemy, gra pojawiła się bowiem na rynkach zachodnich przed olimpiadą, więc nie mogli przewidzieć, że hokejowy finał w Nagano będzie miał takich, a nie innych bohaterów. Na rynku polskim grę Actua Ice Hockey dystrybuuje firma Optimus S.A. i robi to z „lekkim" opóźnieniem, co jednak pozwala nam powrócić do olimpijskich emocji, tym razem nie na ekranie telewizora, ale na komputerowym monitorze.

Jednak prócz niezawinionego błędu, jakim jest brak w grze wyżej wymienionych hokeistów (ba, w ogóle składy wszystkich ekip nie pokrywają się z olimpijską rzeczywistością, co jak wiadomo nie podsyca emocji), Actua Ice Hockey ma znacznie więcej niedoskonałości. Do części z nich można mieć już uzasadnione pretensje.





Na początek intro, które jest czystą amatorszczyzną i absolutnie nie zachęca do gry. Tu duży minus dla Gremlina. AIH nadrabia go jednak dość szerokim wyborem opcji, z których skorzystać możemy, zanim przystąpimy do rywalizacji w olimpijskim turnieju w Nagano. Mamy więc możliwość stworzenia własnej ligi lub turnieju (do wyboru 20 reprezentacji hokejowych), a także przetrenowania wielu elementów gry w hokeja, takich jak np. rzuty karne czy gra w przewadze. Kiedy nauczymy się już trochę grać w AIH, możemy przystąpić do dania głównego – turnieju olimpijskiego. Przed każdą turniejową potyczką możemy wybrać jeden z trzech stopni trudności, a także dowolnie zestawić nasze „piątki" przydzielając każdej z nich inne zadania na lodowisku, co jest nowością nie oferowaną nawet przez NHL 98.

Grafika programu nie zachwyca, choć rozdzielczość ustawić możemy na 800x600 pikseli lub zastosować akcelerator 3Dfx. Najbardziej razi w AIH dźwięk. Bardzo mizerne są tak charakterystyczne dla hokeja odgłosy jak uderzenia kija o kij przy wznowieniach czy dźwięki słyszane podczas bliskiego spotkania hokeisty z bandą. Komentarz Paula Fergusona z Eurosportu jest monotonny, nudny i z czasem staje się irytujący. Bardzo ubogie są statystyki, które każdy szanujący się miłośnik hokeja lubi najbardziej. W AIH ograniczają się tylko do liczby goli, podań, jakie zawodnik uzyskał podczas meczu.

Sama gra jest bardzo szybka. Czasem trudno się połapać, co tak naprawdę dzieje się wokół nas. Trudno kierować rozpędzonym hokeistą, zwłaszcza gdy mknie on do wolnego krążka (zwykle prędzej znajdzie się przy nim nasz komputerowy przeciwnik). Ta szybkość sprawia, że gra staje się chaotyczna, nieskładna i trzeba sporo wysiłku, by przeprowadzić koronkową akcję. Tę sprawę nieco ułatwiają strzałki pod aktywnym zawodnikiem, które wskazują aktualne położenie naszych partnerów na lodzie. Gdyby nie to, przeprowadzanie ładnych dla oka akcji i oddawanie strzałów „z klepki" nie byłoby w ogóle możliwe. Żadna z dostępnych w grze kamer nie daje bowiem możliwości całkowitego przeglądu sytuacji (a gra „na pamięć" w hokeju najczęściej kończy się fiaskiem).

Do niewątpliwych zalet programu zaliczyć można fakt, że gra przeciw komputerowi sprawia trudności. Niełatwo z nim wygrać, więc mecze są emocjonujące i nie kończą się wynikami 15: 0 dla nas. Komputer zawsze zaaplikuje nam jakiegoś gola, co po części jest wynikiem tego, że w AIH nie istnieje gra obronna. Co prawda bramkarza pokonać nie jest łatwo (gole padają najczęściej podczas zamieszania, w którym nie widzi on krążka), ale nie można zastosować żadnych defensywnych taktyk i zablokować krążek sterowanym przez nas obrońcą. Komputer natomiast potrafi strzelić gola z najbardziej nawet niewiarygodnej pozycji.

W sumie więc Actua Ice Hockey można polecić tylko ze względu na możliwość rozegrania turnieju olimpijskiego w Nagano. Żeby pograć w hokeja na PC, lepiej sięgnąć po inny tytuł.





KACZY

actua ICE HOCKEY

Gremlin Interactive 1997	
Optimus S.A.	
Sportowa	
Grafika: 68%	
Dźwięk: 40%	
Ogółem: 50%	

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

JetFighter: Full Burn

Pamiętacie JetFightera III? Upłynął rok, a tymczasem firma Take 2 postanowiła odświeżyć pomysł. Zdziwi się ten, kto myśli, że mamy do czynienia z nową jakością. Dostajemy do ręki de facto pakiet dodatkowych misji, który powinien być wydany pół roku wcześniej. Od czasu JF3 pojawiły się np. ADF i JSF, które znacznie podniosły poprzeczkę. A, niestety, Full Burn nie różni się specjalnie od poprzednika.

Problemy widać już podczas instalacji – gra chodzi pod DOS albo w trybie MS-DOS pod Windows 95. W pierwszym przypadku dźwięku nie udało mi się uzyskać, w drugim zaś podczas filmów nieprzyjemnie trzeszczy. Joystick i przepustnicę instaluje się już w trakcie gry. Przebiega to bezproblemowo.





Fabuła osnuta jest na wyimaginowanym konflikcie Rosji z Norwegią i NATO, misje co pewien czas przerywane są filmami. Niestety, miernej jakości. Nie dość, że przydługie, nudne i naiwne, to jeszcze przeplot odrzuca widza już na początku. Gra aktorska tragiczna.

Sama grafika symulatora pozostała identyczna jak w JF3. Przymglony krajobraz, morze statyczne, ziemia pokryta monotonnymi, zielonoburymi teksturami (aczkolwiek niebrzydkimi), szczegółów mało, drzewek nie uświadczysz. Gdyby nie mocno zręcznościowe podejście do tematu, wymienione braki nie przeszkadzałyby specjalnie, bo teren jest zryty wąwozami, którymi można do woli przemykać 200 stóp nad ziemią, całość jest zgrana, wygładzona i nie nuży. Zastosowany efekt mgły wygląda bardzo sugestywnie, a wrażenia z wlatywania w chmury są niesamowite (nareszcie nie szare bryły



czy półprzezroczysta tekstura!). Podobnie jest z dymem buchającym ze zniszczonego obiektu lub fontannami po strzale w wodę – jest czym się zachwycić. Ubóstwo detali celów również nie przeszkadza, nie ma czasu zwracać na to uwagi. Bez 3Dfx wszystko nie wygląda dużo gorzej, tylko skacze.

Model lotu jest prościutki. Maszynę prowadzi się niczym X-Winga (wybacza wiele), ciasne skręty są na porządku dziennym, z przeciągnięcia wyprowadza się bezbólowo, w korkociąg nie wpadłem ani razu, pętle można zaczynać i kończyć z dowolnej wysokości, klapy tylko przeszkadzają (mogą się popsuć), a samolot błyskawicznie reaguje na zwiększenie ciągu, przyspieszając szybko i dynamicznie. Działanie systemów pokładowych sprowadza się do radaru, który podaje graczowi wroga jak na dłoni (i to nawet zza wzgórz!). Namierzanie celu dla bomb kierowanych laserem zakrawa na parodię, z działaniem rakiet AA jest trochę lepiej, bo nie tak znowu łatwo trafić wroga (zwłaszcza przy złym kącie podejścia), jedno trafienie zaś załatwia sprawę na wieki (dotyczy również pocisków skierowanych w naszą stronę). Łatwo je wymanewrować. Co tam manewry, wystarczy wypuścić C&F i można lecieć prosto. Przy odpalaniu rakiety całym samolotem trzęsie jak na wybojach – fajny, acz nierealistyczny efekt.

W JF: FB standardowo trzeba latać nisko. Działanie autopilota zadziwia, potrafi nas i wprowadzić do stratosfery, i przygruchotać o zbocze. Cała zabawa nie jest jednak stresująca. Misję możemy przechodzić aż do skutku, stosować różne taktyki, zmieniać zestawy uzbrojenia.

Warstwa dźwiękowa w porządku: silniki wyją (jak to silniki), rakiety szumią, działko strzela, nic nowego. Muzyka odtwarzana jest z MID-ów, na AWE32 znośna, na SB16 popiskuje. Komunikatów radiowych jak na lekarstwo, co najwyżej komputer pokładowy odzywa się kobiecym głosem, rzucając słynne „pull up". Głosy pilotów słychać z rzadka, brzmią nienadzwyczajnie.





Gra zajmuje 4 płyty, po dwie na stronę rosyjską i amerykańską (dla każdej dwie kampanie). Notorycznie dogrywa się z CD, po kilka razy w ciągu misji i potrafi to robić nawet w środku walki kołowej!!! Po stronie rosyjskiej latać będziemy nie istniejącym MiG-iem 42, grając po stronie NATO - F-18 lub F-22. W multiplayer (LAN/IPX) możemy wybrać dowolną stronę konfliktu.

Dostajemy odgrzaną ideę sprzed roku i, mimo niedoróbek, gra się wciąż przyjemnie, można się odprężyć, postrzelać do woli. Kto zna JF3, niech odpowie sobie, czy chce pograć jeszcze raz – niewiele się zmieniło. Kto nie zna, nie ma czego żałować.

YENNEFER



JETFIGHTER FULL BURN

Take 2 Interactive 1998
Mirage
Zręcznościowo-symulacyjna
Grafika: 57%
Dźwięk: 53%
Ogółem: 55%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4x (zalecany 3Dfx)

MIB
MEN IN BLACK™
THE GAME

Na podstawie popularnych filmów zazwyczaj powstają gry komputerowe. Najczęściej nie są nadzwyczajne, a czasami to wręcz tragiczne knoty (wspomnijmy tylko niesławnego „Erasera" na bazie filmu ze Schwarzeneggerem). Niestety reguła ta potwierdza się w przypadku Men in Black. Mamy do czynienia z grą przeciętną. O ile film był bardzo dobry, MIB: The Game zupełnie za nim nie nadąża.

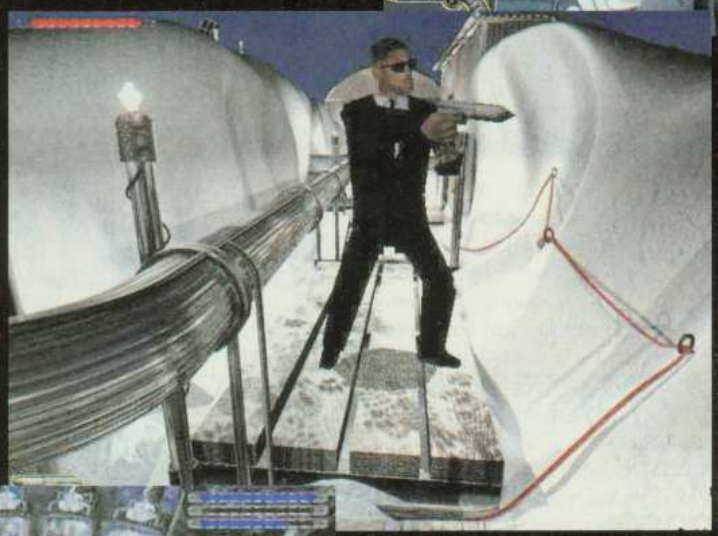


Men in Black to połączenie gry zręcznościowej toczącej się w trójwymiarowym środowisku z grą przygodową. Inaczej mówiąc to coś w stylu Alone in the Dark. W MIB zachowano główne postacie występujące w filmie. Wcielasz się w oficera nowojorskiej policji, Jamesa Edwardsa (w filmie grał go Will Smith). Twoim pierwszym zadaniem będzie zbadanie domu, do którego ponoć włamano się w celach rabunkowych. Gdy dojeżdżasz na miejsce, okazuje się, że okolica jest nieprzyjemnie pusta. Szybko też spotykasz pierwszych bandytów oraz pozaziemskie istoty. Zarówno z jednymi, jak i z drugimi musisz rozprawić się za pomocą pięści lub ewentualnie colta, jeżeli go zdobędziesz. Gdy pierwsza misja zostanie wykonana na scenie pojawia się agent K (grany w filmie przez Tommy'ego Lee Jonesa) i zostajesz członkiem agencji MIB. Czekają Cię 3 rozbudowane misje, od Arktyki po Amazonię, podczas których będziesz robić to, co do tej pory, czyli strzelać do kosmitów oraz przestępców. Poza parą agentów znaną z filmu w grze pojawia się też nowy rekrut: dr Laurel Weaver (czyżby udział kobiety był efektem dbałości o polityczną poprawność?).

W MIB wykorzystano technikę motion capture, dzięki czemu postacie Agenta J i Agenta K są bardzo podobne do swoich pierwowzorów pod względem sposobu poruszania się, ubioru i zachowań. Niestety głosów użyczyli inni aktorzy, przez co cały efekt szlag trafia. Czy tak drogie było wynajęcie Willa Smitha i Tommy'ego Lee Jonesa?

MIB nie ogranicza się do samej walki. Jak już napisałem, gra zawiera elementy przygodowe. Często trzeba będzie z kimś pogadać, rozwiązać zagadkę, usunąć ten czy inny problem. Niestety, scenariusz nie jest rozbudowany. Sami naprawdę nie wiadomo, skąd się przyszło i dokąd trzeba iść. Druga sprawa to źle zrobione elementy walki, a może nie tyle źle zrobione, co po prostu bardzo uciążliwe. Cały czas bowiem trzeba odwracać się w kierunku przeciwnika, który tańczy wokół nas w trójwymiarowym środowisku. Nasze ciosy dochodzą do celu raz na dwie minuty, a tymczasem komputerowy wróg, który nie ma problemów z celowaniem, okłada nas po zębach. Przysłowiowym ostatnim gwoździem do trumny są animowane wstawki pomiędzy misjami (oraz intro). Nie dość, że





w niskiej rozdzielczości, to obrzydliwe. Po prostu żenujące.

W sumie więc MIB nie należy do gier wybitnych pod żadnym względem. Trudno mi nawet wymyślić, komu mogłaby się spodobać. Chyba tylko zatwardziałym miłośnikom filmu. Normalnym graczom nie polecam jej, gdyż z pewnością się rozczarują.

FROGGER



Widać, że autorzy nie byli pewni, czy chcą zrobić przygodówkę, czy grę akcji. Rezultat jest taki, że ani jedna, ani druga część nie jest dopracowana.

Oprócz serii drobnych niedociągnięć gra ma 3 poważne wady, które w dużej mierze zaważyły na ocenie. Pierwsza z nich to tragiczne prowadzenie kamery. Co chwila zmienia ona punkt widzenia, całkowicie dezorientując gracza. W efekcie, gdy znajdziemy się w miejscu, z którego odchodzi kilka dróg, po nagłej automatycznej zmianie ustawienia kamery cza-

MIB
MEN IN BLACK™
THE GAME

Gremlin Interactive/
Southpeak Studios 1998
Optimus S.A.
Zręcznościowo-przygodowa
Grafika: 56%
Dźwięk: 52%
Ogółem: 42%

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

MORTAL KOMBAT 4

Żadna bijatyka na PC nie wywołała takiego szaleństwa jak seria Mortal Kombat. Od wydania pierwszej części minęło ładnych parę lat, a w tym czasie pojawiły się nowe, lepsze tytuły. Wydawane były jednak głównie na konsole, pecet natomiast nigdy nie doczekał się żadnej produkcji, która byłaby w stanie zdetronizować Mortala. Część 4. ma podtrzymać dominację tej gry.

Pierwszą i najważniejszą zmianą jest fakt, iż Mortal Kombat 4 jest grą trójwymiarową. Podobnie jak w Virtua Fighter i Tekkenie, w MK można robić uniki, przesuwając się w głąb planszy lub w kierunku odwrotnym. Również postacie stały się, rzecz jasna, trójwymiarowe. Niestety, daleko im do tych z Tekkena. Są gorzej zaprojektowane, animacja nie jest na tak wysokim poziomie. Ale mimo wszystko przyjemnie popatrzyć na starych znajomych (Sonia, Scorpion, Sub Zero, Cage, Liu Kang, Rayden) w nowym wydaniu. W sumie postaci jest 15 plus ukryte. Jest jeszcze dwójka innych starych znajomych: Jax i Reptile. Jax jakby się postarzał (w każdym razie zapuścił brodę), nadal jednak używa swoich cybernetycznych rąk. Reptile zmienił wygląd – teraz zarówno jego fizjonomia, jak i ruchy dużo bardziej przypominają gada.

Sonia doczekała się uroczej koleżanki o imieniu Tanya. Tanya porusza się nieco bardziej miękko, potrafi też wykonywać szereg ciosów przypominających te Sophitii z Soul Blade (np. wskok kolanami na szyję i skręcenie karku). Inny nowy wojownik, Fujin, to osobnik wyglądem nieco przypominający Raidena: luźna szata, siwe włosy, białe oczy bez źrenic. Jego styl walki to połączenie tego, czym dysponowała Sindel (latanie w powietrzu) z aikido. Z kolei Reiko ubiorem przypomina nieco Sub Zero i Scorpiona, tyle że chodzi bez maski. W walce łączy elementy prezentowane wcześniej przez Nightwolfa z klasycznymi ciosami karate. Natomiast Kai prowadzi się podobnie jak Liu Kanga. Jest też zawodnik o swojsko brzmiącym imieniu Jarek. Wygląda jak Robin Hood z seriali: zielone gatki i skórzana kurtka, brakuje tylko czapeczki z piórkiem. Jego styl walki nie jest imponujący, choć zauważyłem kilka fajnych ciosów (ładnie wychodzą mu np. chwyty).



Shinnok i Quan Chi to przedstawiciele rasy bogów (podobnie jak Raiden), co objawia się głównie tym, że śmiesznie wyglądają i zadają nieprzyzwoicie silne ciosy. Groźniejszy jest chyba Quan Chi (mimo że to Shinnok jest najważniejszym bossem), który posługuje się bardzo brutalnymi technikami, stosuje chociażby łamanie nóg w kolanach. Na tych dziwakach kończy się lista postaci, którymi można grać. Każda postać oprócz 5 – 6 ciosów specjalnych dysponuje czterema zakończeniami (fatalities): dwoma zwykłymi oraz dwoma, które działają tylko na niektórych planszach. Zakończeń znanych z poprzednich części (babality, friendship, animality) nie ma.

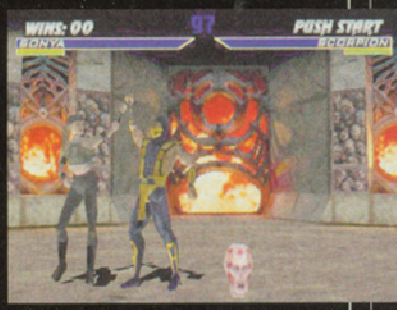




W świecie trójwymiarowych plansz i trójwymiarowych postaci rzeczą najbardziej płaską i paskudnie wykonaną jest krew, która tryska z uderzonego przeciwnika. Mortal zawsze był grą krwawą, lecz tym razem autorzy przesadzili. To już nie jest brutalne, to jest po prostu śmieszne. Takich fontann nie ujrzelibyście, nawet jeżdżąc czołgiem po kontenerze z ketchupem. Bardzo ładnie natomiast zrobione są wszelkiego rodzaju ciosy specjalne, na przykład kule ogniste, których używa Liu Kang. Tu widać, że gra korzysta z akceleratora 3D.

Nowością jest możliwość używania broni. Każda postać ma (w kieszeni?) schowaną broń białą lub maczugę, z której może skorzystać, jeżeli zwykłe argumenty nie pomagają. Upuszczoną przez przeciwnika (np. po ciosie) broń można podnieść i potraktować nią byłego właściciela. Podnosić można również inne przedmioty poniewierające się po arenach (w większości czaszki i ucięte głowy).

Poza zmianami, które przytoczyłem, MK4 w zasadzie niczym nie różni się od poprzednich części serii. Jest to największa wada gry: nie wnosi do gatunku nic nowego. Nie jest ani odkrywcza, ani przebojowa. To po prostu przyzwoita kontynuacja produkcji, która kiedyś była hitem. Czy to wystarczy? Szczerze mówiąc, wątpię. Na pewno jednak wielu graczy chętnie się z MK4 zapozna, choćby z sentymentu do części poprzednich.



FROGGER

PS Ciosy niektórych postaci publikujemy na str. 51.

MORTAL KOMBAT 4

GT Interactive 1998
L.E.M.
Bijatyka
Grafika: 71%
Dźwięk: 62%
Ogółem: 67%

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

DEATHTRAP DUNGEON

Miasto Fang było ciche i spokojne, do czasu, gdy zaczął nim rządzić baron Sukumvit. Kiedyś był to człowiek porządny, jednak coraz bardziej się staczał, aż wreszcie stał się podłym tyranem. Jego oczkiem w głowie był zamieszkany przez różne potwory labirynt, do którego lubił wrzucać swe ofiary. Z czasem baronowi znudziło się zabijanie nie potrafiących walczyć mieszkańców miasta, postanowił więc sprowadzić do labiryntu poszukiwaczy przygód wszelkiej maści, słowem ludzi twardych i zaprawionych w boju. Wyznaczył więc nagrodę. 10 000 sztuk złota oraz władza nad miastem miały przejść w ręce śmiałka, któremu udałoby się przebyć labirynt oraz pokonać jego najbardziej niebezpiecznego mieszkańca, smoka Melkora. Do walki stanęło wielu ochotników, wśród nich Chaindog, uzbrojony po zęby brutal, oraz Red Lotus, zgrabna panienka o miłej twarzyczce.



Deathtrap Dungeon, to o niej bowiem mowa, wykorzystuje nieco zmodyfikowany engine Tomb Raidera. Swoją postać (Chaindoga lub Red Lotus) widzisz więc zza jej pleców. Poruszasz się kursorami, masz do dyspozycji kilka ciosów i blok, możesz też biegać oraz skakać. Dodatkowym ułatwieniem jest klawisz TAB, dzięki któremu rozejrzysz się dookoła, stojąc w miejscu. Jak już mówiłem, postacie do wyboru są dwie, szczerze mówiąc nie jest to wiele. Chaindog dysponuje silniejszym ciosem i jest wytrzymalszy, Red Lotus natomiast jest szybsza i dalej skacze. Niczym więcej postacie (oprócz wyglądu, oczywiście) się nie różnią. Wybór postaci ma też niewielki wpływ na sam przebieg rozgrywki.





Wśród rozlicznych przedmiotów, które można znaleźć w grze, są też specjalne bronie, dużo skuteczniejsze od zwykłego miecza. Niestety, szybko się psują.

Deathtrap Dungeon składa się z 10 etapów. Każdy z nich przedstawia część labiryntu, każdy ma swój własny, niepowtarzalny klimat. Niestety, etapy nie łączą się ze sobą w żadną logiczną całość. Kończysz jeden, oglądasz planszę z gratulacjami i zaczynasz szaleć po nowym. Zupełnie inny wystrój, inne potwory, słowem żadnego związku z tym, co robiłeś poprzednio. Fakt, że etapów jest tylko 10 nie oznacza wcale, że gra jest łatwa do ukończenia. Etapy są bowiem bardzo rozległe, a korytarze nafaszerowane drzwiami, dźwigniami i oczywiście pułapkami, które potrafią nieźle poharatać, a w skrajnym przypadku nawet zabić.

Tutaj dochodzę do pierwszej poważnej wady DD, a mianowicie systemu zapisywania gier. Nagrywać można tylko w ściśle określonych punktach, czasami zaś trzeba nawet za to zapłacić (są 2 typy miejsc nagrywania). Nienawidzę gier, w których nie mogę użyć opcji „save" w dowolnym momencie. Przypuszczam, że większość z Was podziela moje uczucia. Częstotliwość, z jaką w niektórych partiach labiryntu się ginie, sprawia, że system ten doprowadza do furii.

Drugą niedogodnością jest tryb dostępu do przedmiotów niesionych przez bohatera. Wymaga on bowiem naciskania klawiszy funkcyjnych. W wirze walki jest to niezbyt wygodne, a w każdym razie łatwo się pomylić i wybrać nie to, co się chce (dotyczy to głównie czarów).



Ostatnia wreszcie sprawa to kłopoty z grafiką. Po pierwsze, kamera nie zawsze pokazuje obraz z odpowiedniej perspektywy. Czasami widok zmienia się w najmniej odpowiednim momencie, np. w połowie skoku. Jest to dość irytujące. Po drugie, podobnie jak w większości tego typu gier, występuje efekt przenikania tekstur, przez co czasami można np. zobaczyć miecz lub rękę wystające przez drzwi czy mur. Drobiazg, ale nieco psuje efekt. Programiści z Core Design zapewniają, że już uporali się z tym problemem, co ma być widać w Tomb Rider III. Poza tymi dwoma mankamentami oprawa graficzna gry jest bez zarzutu.

Jak ocenić nową produkcję firmy Eidos? Przede wszystkim przypominam, iż nie jest to RPG. Deathtrap Dungeon jest grą zręcznościową do szpiku kości. Jeżeli więc lubisz biegać, skakać, rąbać i przestawiać dźwignie, DD jest grą dla ciebie – choć daleko mu do Die by the Sword. Jeżeli natomiast oczekiwałeś czegoś więcej niż tylko siekaniny, będziesz mocno rozczarowany.

FROGGER



Eidos 1998
Mirage
Bijatyka
Grafika: 77%
Dźwięk: 72%
Ogółem: 68%

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



FORSAKEN

Każdy, komu podobał się Descent, na pewno z niecierpliwością oczekiwał Forsakena, bowiem w założeniach przypomina wspomniany hit. Podobnie jak w Descent, latasz małym stateczkiem po nie kończących się korytarzach i strzelasz do wszystkiego, co się rusza. Oczywiście w praktyce nie jest to takie proste, w grze przewijają się bowiem elementy wymagające nieco bardziej intensywnego myślenia, jak np. uruchomienie tego i owego za pomocą dźwigni czy najstarszy problem FPP – jak otworzyć drzwi, które w bezczelny sposób odmawiają Ci wstępu. Zaryzykowałbym jednak stwierdzenie, iż Forsaken jest jeszcze bardziej zręcznościowy niż Descent. Być może wrażenie to wynika z faktu, iż gra



wykorzystuje karty 3D, przez co jest nadzyczajnie szybka i wygląda jak na automatach.

Fabuła Forsaken jest interesująca i godna dokładniejszego przedstawienia. Oto w roku 2113 życie na Ziemi uległo zagładzie. Chroniona systemem obronnych satelitów, laserów i pól minowych Ziemia uważana była za całkowicie zabezpieczoną przed atakiem. Nikt nie spodziewał się jednak, że zagłada nadejdzie ze strony naukowców. Od kilkunastu lat zajmowali się oni badaniem struktury materii. Jeden z eksperymentów doprowadził do niekontrolowanej reakcji łańcuchowej i eksplozji nuklearnej o olbrzymiej sile rażenia. W kilka minut fala uderzeniowa starła na proch ludzi i ich cywilizację. Ziemia została wytrącona z orbity i poszybowała w kosmos jako wypalony wrak.

W tym momencie do akcji wkraczają Obcy. Eksplozja zwróciła bowiem uwagę wysokich rangą senatorów organizacji o nazwie Imperial Theocracy, grupy rządzącej zrzeszonymi rasami wszechświata. Wysłali oni na Ziemię (a raczej jej pozostałości) grupy poszukiwawcze, aby przywiozły wszystko, co może się przydać. Następnie rejon Ziemi ogłoszony został terenem ogólnie dostępnym, z którego każdy mógł wywieźć wszystko, co udało mu się znaleźć. Wkrótce całe rzesze poszukiwaczy skarbów i innych kosmicznych szumowin ściągnęły na Ziemię, by uszczknąć coś z bogactw, które jeszcze pozostały na zniszczonej planecie.

W grze wcielasz się właśnie w jedną z takich istot. Zaczynasz od wyboru swojej postaci. Uzbrojony po zęby, dosiadając ślizgacza (kosmicznej wersji motocykla) wkraczasz w ruiny na Ziemi, aby walczyć o dobytek, który przetrwał eksplozję. Możesz zmagać się o bogactwa, ale niektórym wystarczy zapewne sława, którą okryją się puszczając z dymem tuziny przeciwników. W wersji dla jednego gracza masz 15 poziomów, które powinny zająć Cię na długie dni. Główną jednak atrakcją (jak w większości nowoczesnych gier) jest tryb multiplayer. Specjalnie z myślą o nim przygotowano dodatkowych 10 map, które pozwolą Ci nacieszyć się wspaniałą grafiką i niepowtarzalnymi możliwościami engine'u Forsakena.



Gra oferuje 15 rodzajów broni. Oprócz tego zebrać można blisko 30 dodatków, które usprawnią Twój pojazd i uzbrojenie na nim zainstalowane. Niestety, za każdym razem gdy giniesz (a można zginąć 5 razy na danym etapie), tracisz uzbierane upgrade'y. Część z nich znajdziesz na miejscu wypadku, lecz część przepadnie bezpowrotnie. System ten jest mniej więcej taki, jak w stareńkim Silk Worm na Amigę – im częściej giniesz, tym jesteś słabszy.

Niewątpliwie największym atutem Forsaken jest przepiękna grafika. Szczególnie ładnie zrobiono strzały oraz wybuchy. Prawdziwa radość dla oczu. Warto też zaznaczyć, że engine, na którym oparty jest Forsaken, ma fenomenalne wyniki, jeżeli chodzi o płynność animacji – gra osiągała u mnie do 70 klatek na sekundę (dla porównania, Quake II – ledwo 30).

Nie skłamię więc, jeśli powiem, iż jest to naprawdę dobra gra zręcznościowa, zdolna zapewnić długie godziny wspaniałej zabawy. Pod warunkiem oczywiście, że lubi się strzelaniny.

FROGGER



FORSAKEN™

Acclaim 1998
CD Projekt
Strzelanina
Grafika: 86%
Dźwięk: 79%
Ogółem: 84%

Wymagania sprzętowe:
P133, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95

LAST BRONX

Sega wydała kolejną bijatykę konsolową także w wersji PC. Dodać należy, że kolejną (po Virtua Fighter 2) dobrą. Tym razem do walki staje ośmioro miejskich zawadiaków, którzy uzbrojeni w nunchaku, kije i młoty biją się na ulicach NeoTokyo.

Dlaczego walczą? Jak zwykle, nie bardzo wiadomo. Mangowe intro niewiele wyjaśnia. Na marginesie dodam, że ten clip to jedyna szmirowata rzecz w Last Bronx. Brakuje płynnej animacji, zamiast tego kolejno po sobie biegną urywki filmu, w tle zaś śpiewa po japońsku (domniemywam) jakaś kobieta i lecą napisy jak w kinie, tłumaczące denne słowa piosenki. No, ale pierwsze koty za płoty. Poza tym „teledyskiem" gra prezentuje się wspaniale zarówno pod względem graficznym, jak i strategicznym.

Last Bronx jest bijatyką trójwymiarową. Postacie zaprojektowano bardzo dokładnie. Na wietrze i pod wpływem wykonywanych ruchów falują ich włosy, części garderoby itd. Kształtne figury, obleczone miłymi dla oka teksturami, poruszając się w pełen ekspresji sposób, ukazują dynamizm i brutalność walki. A trzeba powiedzieć, że Last Bronx jest grą brutalną. Mimo że brak w niej bryzgającej krwi, widok bezlitośnie okładanego kijem ciała targanego siłą uderzeń po ringu, odpowiednio dobrane dźwięki i animacja postaci zadającej cios, ukazująca ogrom siły, jaką wkłada w uderzenie, wywierają ogromne wrażenie.

Bardzo mądrze rozwiązano ogólną strategię walki. W trakcie gry opłaca się myśleć i planować. Przede wszystkim kombosy nie do końca są tym, do czego przyzwyczaiły nas inne gry. Można je przerwać zwykłym blokiem! Dopiero gdy przeciwnika zmaltretujemy na tyle, że siła ciosów wyniesie go w powietrze, staje się on całkowicie bezbronny i można go okładać do woli (zazwyczaj aż spadnie na ziemię, plus kilka szturchańców, gdy leży). Takie rozwiązanie ma pewne zalety. Gracz stara się oszukać przeciwnika, pozorując ataki, działa z doskoku, udaje atak na korpus, a kończy podcięciem czy też wykonuje nie dokończone kombosy. Można bowiem zacząć serię i przerywać ją w dowolnej chwili, wciskając blok, jest to oryginalne rozwiązanie, które bardzo mi się spodobało.

Postacie mają całkiem spory zasób ciosów, które można na imponującą liczbę sposobów łączyć w kombosy, co należy bardzo wysoko ocenić. Im więcej kombinacji, tym ciekawsza gra, szczególnie z kumplem. Jednak miłośników superwidowiskowych ciosów specjalnych rodem z serii Mortal Kombat muszę rozczarować – nie znajdziecie ich w Last Bronx. Moim zdaniem to dobrze.

W trybie multiplayer z uwagi na powyżej opisany kombosystem zabawa jest znacznie ciekawsza. Można skorzystać z połączenia IPX, TCP/IP, modemowego czy przez kabel. Przeciwnicy komputerowi nadrabiają braki w inteligencji nadludzkim refleksem. Tak sobie myślę, że może następnym elementem wymagającym specjalnych dopalaczy dla PC okaże się moduł Sztucznej Inteligencji, jakiś IQ Blaster.

Podstawowa wada LB to niewykorzystanie akceleratorów 3D. W Internecie jest informacja, że pojawią się w przyszłości odpowiednie patche. Dobre i to, choć budzi pewien niesmak. Gra świetna, a nie można się komfortowo bawić. Bez akceleracji 3D razi niewielka szybkość animacji (na P233 MMX nie była płynna). Na szczęście istnieje możliwość wybrania rozdzielczości 320x480, a dla naprawdę słabych procesorów – trybu z przeplotem.

Wysokiej ogólnej jakości Last Bronx nie dorównuje oprawa dźwiękowa. Jest dobra, ale odstaje od poziomu reszty. Zastrzeżenia można mieć zarówno do nieczysto brzmiących sampli, jak i beznadziejnej muzyki. Sega mogła trochę więcej nad tym popracować.

Last Bronx wywarł na mnie bardzo pozytywne wrażenie. Niestety, brak akceleratorów 3D przekreśla szansę tej gry na trwałe wpisanie się do historii.

TYMO















SegaPC 1998
MarkSoft
Bijatyka
Grafika: 89%
Dźwięk: 67%
Ogółem: 85%

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

FIGHTING FORCE



Dość długo czekałem na przygody walecznej czwórki. Demo gry pojawiło się tak dawno temu, że zdążyłem już o nim zapomnieć. A tu proszę – jest gra. I to nawet niezła, ale stanowczo zbyt krótka i nie dopracowana graficznie. Wiem, że brzmi to niezbyt przychylnie, ale co poradzę, że przejść wszystkie poziomy można przez jeden wieczór, a tekstury często denerwująco migoczą na ekranie. Nie zmienia to faktu, że FF to bardzo dobra propozycja, szczególnie dla miłośników chodzonych bijatyk.

Na początku gry wybieramy jedną z czterech postaci; są dwie panienki i dwóch facetów. Najbardziej przypadł mi do gustu Smasher, facet wielki jak byk, siejący swoimi łapami spustoszenie wśród ochrony bossa, którego musimy aresztować. Przydaje się to szczególnie, gdy atakuje nas pięciu przeciwników.



Podczas walki z pojedynczym wrogiem podstawowa, prosta i skuteczna taktyka, to kopanie i okładanie pięściami. Gdy rzuca się na nas cała banda, zwykły kickboxing nie wystarczy – trzeba używać ciosów specjalnych. Każda postać ma 2 takowe: jeden nieprzydatny, bo zabierający także energię naszemu bohaterowi, i jeden przydatny, czyli osłabiający wyłącznie przeciwnika. Po takim ciosie wszyscy trafieni padają na podłoże i leżą wystarczająco długo, żeby przynajmniej jednego z nich skopać dokumentnie. Odrobinę denerwujący, a jednocześnie zabawny jest fakt, że przeciwnicy ciągle się podnoszą. Systematyczne i dokładne klepanie doprowadza w końcu do ich zniknięcia i pojawienia się nowej bandy.

Kolejne zgraje mają w zwyczaju używanie coraz większej ilości szmelcu pomocnego w starciu. Na bandę uzbrojoną w butelki (tulipany), noże, kije baseballowe, pałki, beczki i skrzynki (te ostatnie taszczą w łapach i rzucają) najlepszy jest cios specjalny, ten sam co wcześniej. Tyle że teraz dysponujemy także zabawkami, więc dobrze jest skorzystać z żelastwa pozostawionego przez pobitych przeciwników.







Czasem pojawia się jakiś pojedynczy, silny przeciwnik. Z takim supermanem także należy walczyć przy użyciu powyżej opisanej taktyki. Jak sami już zauważyliście, wszystkich pokonuje się tak samo. Po kilku godzinach powtarzania wciąż tych samych ciosów brak przeciwników zmuszających do zmiany strategii odrobinę nuży.

Nie najlepiej dopracowano w grze obsługę Direct3D. Gra, owszem, działa płynnie i co do tego nie mam zastrzeżeń, gorzej jest z teksturami. Cały czas migoczą, co znacznie obniża komfort zabawy. Owo migotanie nie zależy od typu akceleratora 3D, sprawdzałem grę na kartach z chipami RIVA128 i Voodoo i zawsze było tak samo.

Nowych doznań dostarcza możliwość gry w 2 osoby, w trybie cooperative. Grałem z kumplem, gdy przechodziłem grę po raz drugi, bawiłem się znacznie lepiej niż za pierwszym razem. Co ja gadam: bawiłem się wspaniale!!! Wręcz kłóciliśmy się, kto któremu przeciwnikowi dokopie. Jedynym minusem było ograniczenie maksymalnej odległości, na jaką mogliśmy się od siebie oddalić. Z jednej strony jest to zupełnie zrozumiałe, inaczej moglibyśmy się pogubić na planszy, wychodząc poza monitor, niemniej jednak bardzo to przeszkadzało w walce. Doskonałym rozwiązaniem byłaby możliwość gry sieciowej: każdy miałby własny monitor i znacznie więcej swobody. Niestety, nie przewidziano takiej opcji. A szkoda.

TYMO



Eidos/Core Design 1998
Mirage
Bijatyka
Grafika: 68%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 74%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, akcelerator graficzny 3D, Windows 95

FALL WEISS

Dobrze wiadomo, że by utrzymać się dziś na rynku, należy produkować gry przeznaczone na Zachód. Nie tylko pod względem jakościowym, ale i tematycznym. Tym większą niespodzianką stało się wydanie gry strategicznej Fall Weiss traktującej o wrześniu 1939. Nie lada to odwaga – w końcu Europejczyk będzie wolał raczej pograć w 794. wersję kontrofensywy niemieckiej w Ardenach, niż uruchomić program o walkach w Polsce.







Od strony liczby scenariuszy gra prezentuje się bardzo solidnie – 30 misji od krótkich, prostych, przedstawiających starcia niewielkich sił i obejmujących kilka dni kampanii, po długie jak obrona Warszawy czy prawie pełna kampania wrześniowa. Prawie pełna, bo od czasu do czasu otrzymujemy meldunki, że Westerplatte broni się nadal i najwyraźniej nie chce, byśmy mu w tym pomogli lub przeszkodzili – całe wybrzeże ogłosiło chyba eksterytorialność, znikając z mapy, więc o emocjonujących walkach na terenie Polskiej Składnicy Tranzytowej czy na Helu można tylko pomarzyć. Niewielkim usprawiedliwieniem jest to, że pozostałe misje zapewniają rozrywkę na długie godziny i zostały dobrane niezbyt tendencyjnie – grając po stronie polskiej zazwyczaj trzeba się bronić, ale zdarzają się też akcje ofensywne (rozbicie brygady SS Germania).

System walki nawiązuje do klasycznych wzorów strategii turowych: jedna tura na ruch i walkę (podzielona na fazy planowania i wykonania rozkazów), oddziały poruszające się w 2 szykach – marszowym i rozwiniętym, ataki lotnicze, liczenie zaopatrzenia jednostek, wpływ warunków pogodowych na zużycie paliwa, skuteczność artylerii i lotnictwa oraz intensywność walki. Możliwe jest także zróżnicowanie siły ataku (w przypadku artylerii – ostrzału) i obrony (co ma wpływ na zużycie amunicji) oraz dzielenie i łączenie oddziałów. Odstępstwem od reguł są kwadratowe pola gry zamiast heksagonalnych, do których zdążyli się przyzwyczaić stratedzy, zwłaszcza planszowi.

Trzema patentami autorów są: opracowanie całkiem skutecznego półautomatycznego sposobu przemieszczania się jednostek (point and click umożliwiający ruch grupowy), wprowadzenie mikrofaz (podział fazy walki na 100 mniejszych, teoretycznie ułatwiających planowanie; ponieważ nie da się tego zrealizować, powstaje efekt rozgardiaszu bardzo realistyczny dla strony polskiej) oraz powrót w szeregi żołnierzy z rozbitych oddziałów. Dobrze oddano także charakter kampanii wrześniowej: wojnę manewrową, w której szybkie oddziały niemieckie wciskają się w każdą lukę i prą naprzód. Strona polska wkrótce traci orientację, gdzie są swoi, gdzie już obcy, skąd się biorą przeciwnicy, dokąd się bezpiecznie wycofać i jak zorganizować kolejną linię obrony.

Gorzej wygląda oprawa. Do dźwięku nie mam większych zastrzeżeń. Wykorzystano fragmenty oryginalnych nagrań i nieco muzyki z tamtego okresu. Muzyka podczas samej gry jest smętna, ale co jakiś czas się wyłącza, a można ją wyłączyć zupełnie. Grafika natomiast, mimo że w SVGA, nie prezentuje się zbyt dobrze. Jeśli miałbym znaleźć jakąś jej zaletę, to tę, że jest przejrzysta.

Integralną częścią programu stała się Encyklopedia Kampanii Wrześniowej. W jej skład weszły krótsze i dłuższe artykuły na temat typów broni i oddziałów biorących udział w grze (a zatem i w kampanii wrześniowej), ich roli, liczebności i historii.

Gdyby rozpatrywać Fall Weiss z punktu widzenia patrioty, jest to najbardziej polska gra w ostatnich 2 czy 3 latach. Niestety oprócz kilku zalet ma wspomniane wady i wygląda na nie dopracowaną technicznie. Po uruchomieniu bez myszki „wiesza się na twardo" ani słowem nie informując o przyczynach tego zachowania. Jeśli wybrało się scenariusz i postanowiło go zmienić, nie można się cofnąć, trzeba rozpocząć grę i potem z niej wyjść. To niby drobiazgi, ale wielce denerwujące i świadczące o braku odpowiednio długich betatestów. Mimo tego miłośnikom klasyczych gier strategicznych może się spodobać. A autorzy gry powinni szybko przygotować poprawki, by zwiększyć jej szanse.

SIR HASZAK



Fall Weiß

MarkSoft/The Swords 1998
Strategiczna
Grafika: 53%
Dźwięk: 62%
Ogółem: 64%

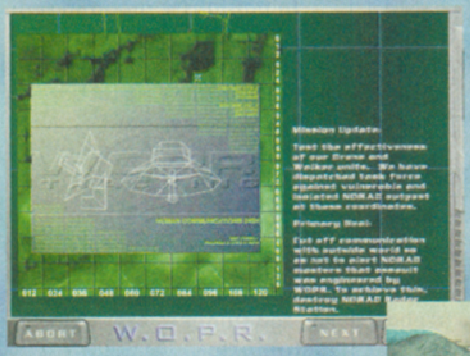
Wymagania sprzętowe:
486 DX2/66, 16 MB RAM, CD-ROM 2x

WarGames

„Shall we play a game?". Ten metaliczny głos komputera z pewnością pamiętają wszyscy, którzy oglądali „Gry Wojenne", hit wytwórni Metro Goldwyn Meyer. Nastoletni hacker, włamujący się do systemów obronnych USA (konkretnie systemu NORAD) o mało nie spowodował globalnego konfliktu. Film miał wyraźnie pacyfistyczne przesłanie mówiące, iż wojna atomowa skończyć się może tylko zagładą obu stron. Gra jednak opowiada nie o pacyfistycznych dyrdymałach, ale o tym, co tygrysy lubią najbardziej: o wojnie!

Możemy stanąć na czele jednej z dwóch stron: systemu NORAD dysponującego standardowymi wojskami oraz systemu WOPR, którego armia składa się z pojazdów i urządzeń rodem z filmów science fiction. Tym razem nie będziemy jednak walczyć o bogactwa mineralne czy złoża szczególnie cennych surowców. Potrzebne fundusze uzyskają dla nas hackerzy, którzy, włamując się do sieci, mogą nie tylko zdobywać pieniądze, ale także pracować nad ulepszaniem naszej broni bądź przeszkadzać wrogowi. Właśnie to przeszkadzanie jest szczególnie interesujące. Zabiegi naszych włamywaczy mogą bowiem spowodować, iż siła ognia, szybkość i grubość pancerza pojazdów wroga spadną nawet o 60%! Co ważne, różnice między pojazdami rozbudowanymi (bądź zasabotowanymi) a zwykłymi widać gołym okiem. Jedną z misji musiałem skończyć, mając trzy czołgi ciągnące resztką sił (nie było jeszcze punktu napraw). Zniszczyłem bazę wroga (więc hackerzy nie mogli mi już przeszkadzać) i musiałem tylko wytłuc ostatnie jego jednostki. Czołgi, mające współczynnik pancerza i siły ognia 0% (czyli „zwykły"), nie były w stanie przetrwać chwili. Kiedy podniosłem ten współczynnik do 60%, wróg nie miał najmniejszych szans.





Prawie od razu widać, iż WarGames jest grą bardzo trudną. Pieniądze kończą się naprawdę szybko, toteż o jednostki trzeba dbać. Tym bardziej, iż autorzy zastosowali śmiały manewr polegający na naprawę pojazdów bojowych bez ponoszenia kosztów. Zrozumiałe więc, że każdy gracz będzie hołubił swoje jednostki, skoro ledwie trzymający się „na nogach", uszkodzony kawałek złomu można za darmo zmienić w całkowicie sprawną jednostkę.

Niektóre misje mogą przyprawić o ból głowy i wymagają działań skoordynowanych, uważnych oraz przemyślanych. Czasem nawet zły wybór opcji walki na początku danej misji może spowodować, iż scenariusza nie da się ukończyć lub w najlepszym razie ukończyć go będzie trudno. Przy podobnych grach cały czas zastanawiam się, czy firmom komputerowym nie zależy już na nowych klientach. Przecież takie programy jak Reflux czy WarGames u osoby zaczynającej przygodę z RTS-ami mogą wywołać tylko zniechęcenie. Jakże korzystnie na tym tle wyróżnia się StarCraft, w którym autorzy prowadzą gracza „za rączkę" od misji banalnych po coraz bardziej skomplikowane i dzieje się to wręcz niezauważalnie.

WarGames oferuje walkę w trójwymiarowym środowisku, a na mapach, gdzie pełno jest gór i wąwozów, ma to szczególne znaczenie. Niestety grafika nie jest jednak tak pieczołowicie dopracowana jak w Refluxie. Szczegóły ukształtowania terenu rażą pewną schematycznością i sztucznością. W WarGames zawodzi również mechanika gry. Pojazdy nie potrafią zręcznie się omijać, czasem wystarczy postawić w niewłaściwym miejscu piechura, by cała kawalkada naszych czołgów stanęła jak wryta, nie wiedząc, co zrobić. Zaobserwowałem też w jednej z misji bardzo zabawny incydent. Potężna machina WOPRU dostała się do mojej bazy, gdy akurat wszystkie pojazdy szukały ostatnich jednostek wroga, i rozpoczęła jej niszczenie. Zamiast jednak rozbijać budynki, zaczęła od niepotrzebnego już hackera, który stał sobie spokojnie pod drzewkiem. Przez kilkanaście minut hacker był atakowany rakietami, które nie trafiały w niego, a tymczasem wróg ani myślał zmieniać pozycję strzelecką.

Mimo wad WarGames przyciągnęła mnie do komputera na kilkadziesiąt godzin. Być może dlatego, iż wymaga sporej koncentracji, czasami nawet jest przesadnie trudna. Z pewnością nie jest to produkt, który mógłby zagrozić StarCraftowi, ale miłośnicy RTS-ów powinni go zaakceptować, a może nawet polubić.

JACEK PIEKARA

WarGames

Electronic Arts/MGM/ Interactive Studios 1998
IPS CG
Strategiczna
Grafika: 70%
Dźwięk: 60%
Ogółem: 69%

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

MISTRZ AFORYZMÓW

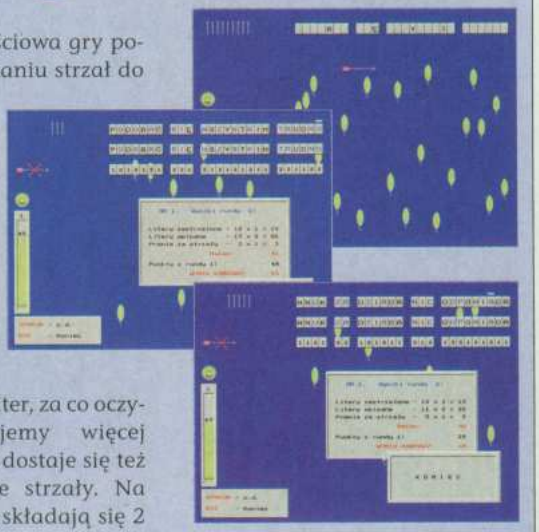
To połączenie gry logicznej i zręcznościowej skierowane jest do najmłodszych zwolenników łamania głowy. Do odgadywania zostaje im przedstawiony zbiór 10 tysięcy aforyzmów.

Część zręcznościowa gry polega na wypuszczaniu strzał do lecących baloników, kryjących litery, które po zestrzeleniu układają się w aforyzm. W każdej chwili można przerwać strzelanie i przystąpić do bezpośredniego wpisywania brakujących liter, za co oczywiście otrzymujemy więcej punktów. Punkty dostaje się też za zaoszczędzone strzały. Na jedną rozgrywkę składają się 2 części, w trakcie których należy odgadnąć 2 aforyzmy. Za pierwszym razem część zręcznościowa jest dość łatwa, ponieważ balony lecą w jednej linii. Później trzeba się trochę pomęczyć, bowiem lecą bez żadnego ładu i składu.

Rozgrywka trwa nadzwyczaj krótko, toteż dzieci raczej nie zdążą się znudzić, a strzelanie do balonów znakomicie urozmaica monotonię zabawy słowami.

SIR HASZAK





SZARIADA

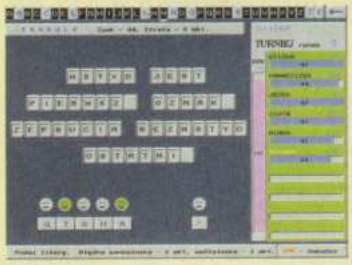
Kioski ruchu wypełnione są po brzegi broszurkami zawierającymi najróżniejsze zabawy słowne, od krzyżówek klasycznych przez panoramiczne, z hasłem, wirówki, jolki, wykreślanki, po anagramówki. Ten typ zabawy umysłowej awansował nawet swego czasu do rangi rozrywki prezydenckiej. Popularność krzyżówek wydawanych na papierze dotychczas nie znajdowała odbicia w komputerowej rzeczywistości. Do teraz.

Właśnie pojawiła się cała seria gier dla krzyżówkowiczów, zaspokajających najwybredniejsze gusta. W jej skład wchodzą 4 programy: Mistrz Krzyżówki, Mistrz Aforyzmów, Turniej Szaradzistów

To najsłabszy program serii. Dobry pomysł – rywalizacja kilku osób w kilku konkurencjach szaradziarskich – został bowiem kiepsko zrealizowany.

W grze może brać udział do 10 osób. Wybierają one zadanie (krzyżówka, jolka, baśka, wykreślanka, zgadula, metamorfoza, anagramówka), poziom trudności i czas. Potem każdy z graczy kolejno rozwiązuje zadania. I tu pierwsza przykrość – jeśli któraś z konkurencji przerwie się w połowie rozgrywki, program zalicza punkty tym zawodnikom, którzy grali, ale nie pamięta o tym, gdy chce się dokończyć





MISTRZ. KRZYŻÓWKI

Z pozoru gra może wydać się najbardziej jednostajna spośród wszystkich tu prezentowanych – tylko krzyżówki i nic więcej. Otóż nieprawda.

Krzyżówki stanowią co prawda 90% gry, ale każde wyjątkowo szybkie odgadnięcie hasła premiowane jest dodatkową grą, w której można zdobyć punkty: anagramem, zgadywanką, czasem czymś w rodzaju master minda, w którym zamiast kołeczków mamy litery, lub memo, w którym odkrywamy parami litery, by umieścić je w wyrazie hasła. Wszystkie gry odbywają się na czas i znakomicie urozmaicają zabawę, przy okazji pozwalając zebrać nieco punktów.

Program można uruchomić na jednym z trzech poziomów określających wielkość słownika, z którego czerpane są hasła. Dla każdego z nich jest prowadzona osobna klasyfikacja. W odróżnieniu od pozostałych gier, jeśli wybierze się rozgrywkę na czas, nie biegnie on bez przerwy, a jedynie przy wpisywaniu wybranego hasła. Inna różnica to brak możliwości przerwania wpisywania hasła. Gdy się już zaczęło, trzeba brnąć do końca.

Przyjemną cechą jest opcja multiplayer, dzięki której może się bawić jednocześnie do 3 osób. Podczas gry wieloosobowej daje się wyłączyć czas na odgadnięcie każdego hasła.

Mistrz Krzyżówki to udany produkt, który spokojnie mogę polecić miłośnikom nie tylko krzyżówek.

SIR HASZAK





i Geniusz Rozrywki. Najważniejsza ich przewaga nad rozrywką papierową to niepowtarzalność każdego z zadań, możliwość wyboru poziomu trudności oraz bezpośredniego konkurowania z innymi szaradzistami. Co ciekawe gry pozwalają również na określenie czasu potrzebnego na rozwiązanie zadania.

Wszystkie oparte są na jednym słowniku liczącym 30 tysięcy słów, przy czym w zależności od poziomu trudności program korzysta z jego części lub całości. Teoretycznie wszystkie gry zabezpieczono przed powtarzaniem się wyrazów, w praktyce powtórki się jednak zdarzają (na szczęście dość rzadko).

Wiekszość haseł ma kilka określeń, często dość zabawnych (np. kość w piaskownicy – łopatka), dzięki czemu gracz się nie tylko nie nudzi, ale także doskonale bawi. Co prawda można mieć zastrzeżenia do opisu „wybrudzenie" gdy hasłem jest „pobrudzenie", ale takie niezręczności należą do wyjątków.

Atrakcją są także reguły gier zaczerpnięte po części z „Koła fortuny". Gdy nie umiemy odgadnąć hasła, możemy dokupić kolejną literę, płacąc za to 1 punkt. Za tę samą cenę można zażyczyć sobie także innego opisu hasła.

Choć z wyglądu wszystkie programy serii są do siebie podobne (środowisko DOS, prosta oprawa graficzna, obsługa wyłącznie z klawiatury), ich poziom znacznie się różni. Przyjrzyjmy się zatem poszczególnym tytułom.

SIR HASZAK

URNIEJ ADZISTÓW



Drugą poważną wadą jest gubienie haseł. W krzyżówce w 10 rozgrywkach zanotowałem 33 hasła bez objaśnień – trzeba je było po prostu zgadywać. W takich warunkach o uczciwej rywalizacji nie może być mowy, o zabawie zresztą też. Psuje ją dodatkowo brak opcji zapisu stanu gry.

Turniej Szaradzistów muszę zatem stanowczo odradzić jako grę słabą, nie dopracowaną. Wszyscy, którzy mają ochotę w nią zagrać, powinni poczekać na ukazanie się nowej wersji (jeśli w ogóle takowa jest planowana).

SIR HASZAK

konkurencję, traktując tę próbę jak nową rozgrywkę i zaczynając od pierwszego zawodnika. Po każdej grze program automatycznie sumuje wyniki i aktualizuje tabelę, umieszczając na niej graczy w kolejności liczby zdobytych punktów.



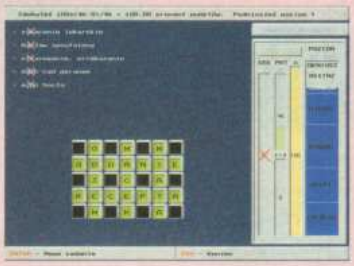


GENIUSZ ROZRYWKI



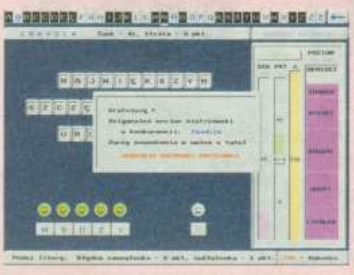
Gra ta stanowi podsumowanie wszystkich produktów serii. Do wyboru mamy jedną z 7 rozrywek (takie same, jak w Turnieju Szaradzistów). Można też wybrać Wielobój, w którym konkurencje są losowane.

Poziom dla każdego rozpoczynającego grę jest ten sam – adept. W miarę poprawnego rozwiązywania zadań, program nadaje graczowi coraz wyższe tytuły, co wiąże się ze zwiększeniem poziomu trudności. Do punktacji liczą się wyniki kilku ostatnich gier, więc po pewnym czasie gracz otrzymuje zadania,



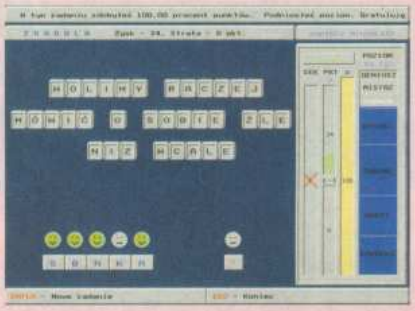
których stopień trudności stanowi dla niego wyzwanie. Zadania nie są wtedy za trudne czy za łatwe – są wciągające.

W grze można co prawda wyłączyć ograniczenie czasowe, ale gdy osiągnie się poziom



znawcy, włącza się ono automatycznie. Dlatego trzeba naprawdę dużej wiedzy, by osiągnąć poziom mistrza zaczynający się bodaj od 99%. Nie trzeba się przy tym martwić o równy poziom zaawansowania we wszystkich dyscyplinach, bowiem dla każdej prowadzona jest osobna klasyfikacja.

Geniusz Rozrywki z pewnością nie jest programem doskonałym.



Kiepska oprawa z pewnością zniechęci graczy nawykłych do efektownej grafiki i akcji podkreślonej świetną muzyką i efektami dźwiękowymi. Ten program zapewnia jednak wiele godzin doskonałej zabawy, niekiedy graniczącej z edukacją. Dla szaradzistów to lektura obowiązkowa. Pozostali powinni się jej choćby przyjrzeć.

SIR HASZAK



EMERGENCY

„Dobra chłopaki, jesteśmy, wszyscy wysiadać, Teraz gazem, ty, Stefan, weź gaśnicę i idź do środka. Franek, bierz węża, teraz do hydrantu. Dobrze. Teraz przykręć wąż do hydrantu. A ty, Józiu, zajeżdżaj sikawką tu, z boku, szybciej! Do jasnej cholery, panie posterunkowy, pan powie tym ludziom, żeby zeszli z jezdni, bo przejechać nie można. Uwaga, panowie, LEJEMY!!!

– Ale panie komendancie, kiedy już nie ma po co..."

Tak wyglądałaby w rzeczywistości akcja ratunkowa, gdyby powierzyć jej przeprowadzenie Pinokiom z Emergency. Może tylko komendant nie doczekałby jej końca, bo zszedłby biedak na zawał.

Na tym w zasadzie można by recenzję zakończyć, ale Emergency mimo wszystko zasługuje na trochę uwagi. Jest to bowiem druga gra w ciągu ostatnich czterech bodaj lat, w której gracz nie staje po stronie śmierci, ale życia. Dowodząc jednostką ratowniczą złożoną ze strażaków, policji, służb medycznych oraz – w razie potrzeby – rozmaitych wyspecjalizowanych pojazdów, masz nieść pomoc ofiarom wypadków, gasić pożary, łapać podpalaczy, a także... zbierać opony z toru wyścigowego. Pomysł jest naprawdę godny szacunku. Autorzy gry wybrali formę symulacji w czasie rzeczywistym, za co im chwała – dzięki temu podczas akcji ratunkowej napięcie sięga zenitu.

Aby skończyć z pochwałami, wspomnę jeszcze, że grafika wykonana jest w wysokiej rozdzielczości i wygląda całkiem przyjemnie. A teraz o wadach.

Po pierwsze: w grach czasu rzeczywistego najistotniejsze jest zapewnienie graczowi dokładnego panowania nad podległymi mu jednostkami. W Emergency – totalna klapa. Figurki ratowników są malutkie i często znikają za elementami otoczenia. Aby wydać strażakowi rozkaz wyniesienia rannego z płonącego budynku, trzeba precyzyjnie umieścić kursor nad niewielkim ciałkiem leżącym wśród płomieni, żeby zmienił się w symbol narzędzia. Tolerancja jest kilkupikselowa, więc przy rozdzielczości 800 na 600 wymaga się od gracza zegarmistrzowskiej precyzji. Frustracja rośnie.

Po drugie: w grach czasu rzeczywistego niezwykle ważne jest zachowanie pełnej kontroli nad miejscem akcji – nad rozmieszczeniem jednostek, możliwymi zagrożeniami, drogami dojazdowymi itp. W Emergency jest to całkowicie niemożliwe, nie ma bowiem mapy (!). A obszar, na jakim działają nasze jednostki, może być olbrzymi (ponad 30 „ekranów") i mało zróżnicowany (np. miasto, w którym stoją identyczne domy). Fakt, że nadjeżdżające z bazy jednostki pojawiają się w jednym, odległym od miejsca akcji punkcie, zakrawa w tym świetle na świadome szykanowanie gracza. Frustracja do kwadratu.

Po trzecie: w grach czasu rzeczywistego wielkie znaczenie ma Sztuczna Inteligencja, bowiem czas, jaki gracz może poświęcić na sterowanie jednostkami, jest siłą rzeczy ograniczony. W Emergency Sztuczna Inteligencja polega na tym, że sikawka zgasiwszy pożar w jednym oknie, przenosi się na następne. Koniec, kropka. Nawet dojazd na miejsce akcji trzeba kontrolować, bo pojazdy, pozostawione same sobie, często jadą przez Pragę czeską. Frustracja do sześcianu.

Zarzuty można by mnożyć – wkurzający jest widok strażaka, który do wypadku na torze wyścigowym udaje się krokiem spacerowicza z Ciechocinka, wkurzający jest widok noszowych, którzy nie przejdą między dwoma drzewami, jeśli im się nie wyznaczy celu tuż za nimi, wkurzające są trzeszczące i skaczące animacje w niskiej rozdzielczości. Nade wszystko jednak wkurza mnie fakt, że CHCIAŁBYM grać w Emergency – ale to po prostu nie na moje nerwy.







WOJCIECH SETLAK



TopWare/16 Tons
Entertainment 1998
Strategiczna
Grafika: 69%
Dźwięk: 58%
Ogółem: 30%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 120, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95 lub Windows NT 4.0

Działa lepiej z procesorem Pentium®II firmy Intel

MIRAGE

Might and Magic® VI
THE MANDATE OF HEAVEN

NIEKTÓRZY TWIERDZĄ, ŻE ROLE PLAYING JEST MARTWY...



"...najbardziej interesujący role-playing w dziejach gier komputerowych..."



"... M&M VI to doskonały, przemyślany, bogaty i niezwykle wciągający RPG..."



"... Tym razem roleplejowy świat gry oszałamia nie tylko doskonałą fabułą, ale także wspaniałą grafiką..."

3DO NEW WORLD COMPUTING® A DIVISION OF THE 3DO COMPANY

© 1997 The 3DO Company. All rights reserved. New World Computing, the New World Computing logo, Might and Magic, and the Might and Magic logo are trademarks and/or registered trademarks of The 3DO Company All other trademarks belong to their respective holders. New World Computing is a division of The 3DO Company. All rights reserved.

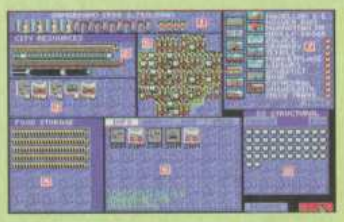
Dystrybucja w Polsce: MIRAGE MEDIA s.c.

Często dostajemy listy z uwagami, że gry są zbyt drogie. Tymczasem na rynku ukazuje się coraz więcej doskonałych tytułów liczących sobie rok lub nieco starszych, które sprzedawane są po niezwykle atrakcyjnych cenach. Nie wszyscy o nich wiedzą. Gambler to pismo rynkowe i jego zadaniem jest informowanie o wszystkim, co się na rynku dzieje. Widząc coraz większe zainteresowanie polskich wydawców grami budżetowymi (jak fachowo nazywa się tę część rynku), postanowiliśmy stworzyć tę oto minirubrykę. Oceny tu przedstawione różnią się od pozostałych. W naszych recenzjach oceniamy bowiem przede wszystkim jakość gier. Natomiast w przypadku produkcji budżetowych ocena dotyczy „oferty handlowej", czyli stosunku jakości oferowanej gry (gier) do ich ceny. (red.)

CYWILIZACJA, KOLONIZACJA

W jednym zestawie znalazły się dwie gry stworzone przez człowieka-legendę, Sida Meiera. Cywilizacja to jedna z najważniejszych gier w historii komputerowej rozrywki. Gracza komputerowego, który nie widział nigdy Cywilizacji, można porównać do fana science fiction, który nie obejrzał „Gwiezdnych Wojen". Ta wspaniała gra pozwala nam na poprowadzenie własnego plemienia od epoki brązu po erę lotów kosmicznych. Rozwój miast, praca nad wynalazkami, penetracja świata i spotkania z innymi plemionami (potem – państwami), które mogą przybrać formę sojuszu, kontaktów handlowych lub wojny – oto co oferuje gra Sida Meiera.





Kolonizacja wielu recenzentom przyniosła (po Cywilizacji), pewne rozczarowanie. Ale ta produkcja, choć inna niż jej wielka poprzedniczka, może zaoferować również wspaniałą zabawę. Tym razem gracz staje na czele ekspedycji jednego z czterech państw (Holandia, Hiszpania, Francja, Anglia), które zamierza podbić Nowy Świat. Handel i walka z Indianami oraz pozostałymi potęgami kolonialnymi, szkolenie osadników, znajdowanie terenów, na których wznieść będzie można miasta, handel z metropolią i w końcu walka o uniezależnienie się od macierzystego królestwa – to główne zadania, jakie staną przed graczem.



Zarówno w Cywilizacji, jak i Kolonizacji gracz może zdobywać nasz świat oraz tworzyć własne mapy. Dzięki temu, jak i dzięki faktowi, że gry są bardzo rozbudowane, zapewniają one rozrywkę na co najmniej kilkadziesiąt długich wieczorów.

W obu grach popełniono niestety podobny błąd. Autorzy skoncentrowani na jak najwierniejszym oddaniu realiów gospodarczo-społecznych, zlekceważyli nieco aspekty wojenno-militarne. W Cywilizacji rydwany potrafią niszczyć czołgi, w Kolonizacji ostateczna walka z siłami interwencyjnymi polega na prostej „wybijance" pod murami miast. Niewiele tu miejsca na opcje strategiczno-taktyczne. Jednak mimo tej wady zarówno Cywilizacja, jak i Kolonizacja pozostają nie tylko doskonałymi produktami antykwarycznymi. Jako jedne z niewielu starszych gier bronią się przed nowszą konkurencją. Najlepszym przykładem niech będzie tu fakt, iż Cywilizacja zdobyła w plebiscycie czytelników Gamblera piąte miejsce w konkursie na Strategię Wszech Czasów, ustępując miejsca tylko Warcraftowi II, Command & Conquer, Red Alert i swojej następczyni Civ II.

JACEK PIEKARA

PS. Obie gry sprzedawane są w oryginalnej wersji językowej.



MicroProse
IPS CG
Strategiczna
Ogółem: 90%
Wymagania sprzętowe:
386, 4 MB RAM, CD ROM 2x

TOTAL

Są takie gry, do których wracać można dziesiątki razy bez obawy, że okażą się nudne czy wyraźnie gorsze od dostępnych na rynku pozycji. To klasyka. Właśnie takie gry tworzą pakiet Total Heaven.

Znalazły się w nim Setters II, SimCity 2000 i Civilization II PL. Właściwie żadna z nich nie wymaga rekomendacji: każda zebrała wiele tytułów „Gry miesiąca" w fachowych periodykach na całym świecie. Ponieważ niektórzy swą przygodę z komputerem zaczęli niedawno, przypomnę o czym opowiada każda z nich.



Settlers II to rozgrywana w czasie rzeczywistym symulacja społeczeństwa okrojona do gospodarki i militariów, a osadzona w czasach starożytnych. Zadaniem gracza jest skolonizowanie kawałka naszej planety, a przy tym stworzenie takiej struktury (i tylko struktury – reszta dzieje się sama) społeczeństwa, by mogło utrzymać armię zdolną do obrony granic i podbojów sąsiadów. Dążąc do ostatecznego celu, jakim zazwyczaj jest opanowanie całej mapy, trzeba będzie prowadzić badania geologiczne w górach, zapewnić pożywienie górnikom, a rycerzy złotem umotywować do walk z najeźdźcą. Ani pomysł, ani wykonanie tej gry nie zestarzały się (z wyjątkiem intro). Podobna produkcja jeszcze nie powstała, a rozdzielczość ekranu 1024x768 wciąż pozostaje rarytasem.

SimCity 2000 to najstarszy tytuł w zestawie. Trudno dociec, co właściwie sprawia, że ludzie spędzają dziesiątki godzin przy grze, która w zasadzie nie ma określonego celu – ot, pełni się funkcję burmistrza w mieście, które trzeba budować od zera, przeznaczając tereny pod zabudowę mieszkalną, biurową



KATHARSIS



Oto gra, która pomimo ciekawego pomysłu i doskonałej oprawy graficznej miała sporego pecha. Początkowa cena Katharsis została ustalona na takim poziomie, iż tylko niepoprawny optymista mógł mieć nadzieję na jej sukces rynkowy. Jak można się było spodziewać, gra została wysoko oceniona przez liczące się magazyny, a jednocześnie – zlekceważona przez klientów. A szkoda, gdyż jest to produkt na wysokim poziomie.

Katharsis opowiada historię statku Orzeł, którego zadaniem jest eskortowanie potężnej bomby mającej zniszczyć struktury najeźdźców z kosmosu. Gracz walczy w przestrzeni kosmicznej i w tym wypadku Katharsis jest typową strzelaniną, w której statek leci w prawo, spotykając po drodze hordy obcych machin i łupiąc do nich ze wszystkiego, co ma na pokładzie. Zupełnie inaczej rzecz się ma w o wiele ciekawszych misjach podwodnych. Tutaj gracz może poruszać swym statkiem po całym ekranie, a więc cofać się, pędzić do przodu, uciekać w górę i dół ekranu. Co bardzo ważne, właśnie w części podwodnej grę można nazwać wręcz zręcznościowo-strategiczną, gdyż pomyślne zakończenie dalszych misji wymaga nie tylko sprawności manualnej, ale i wysilenia szarych komórek.



W grze firmy Metropolis bardzo dużą uwagę zwrócono na oprawę graficzną. Pięknie wyglądają zarówno morskie, jak i kosmiczne scenerie, w oczy bije feeria barw, a machiny Obcych są pieczołowicie narysowane i imponują różnorodnością. Należy też pochwalić wysokiej klasy wstawki animowane – niestety bez dubbingu.

Katharsis można zarzucić przede wszystkim nadmierne wyśrubowanie poziomu trudności. Zupełnie nie mogę zrozumieć, dlaczego nie wprowadzono kilku stopni trudności, co pozwoliłoby na zabawę graczom mało doświadczonym. Katharsis bowiem nie nadaje się, aby polecać ją osobom, które nie miały doświadczenia z grami podobnego typu. Jeżeli autorzy chcieli trafić do środowiska pasjonatów strzelanek, to zamysł się powiódł. Zapłacili jednak za to brakiem popularności gry.

JACEK PIEKARA



CD Projekt/Metropolis S.H. 1997
CD Projekt
Strzelanina
Ogółem: 70%
Wymagania sprzętowe:
PC 486, 8 MB RAM CD ROM 2x

HEAVEN

czy przemysłową. A jednak gdy usiadłem na chwilę, by przypomnieć sobie stare, dobre czasy, oprzytomniałem po 4 godzinach. Dbanie o niski poziom przestępczości, zwalczanie emisji zanieczyszczeń, ustalanie podatków i dziesiątki innych zadań stojących przed zarządcą miasta okazują się niezwykle pociągające. SC 2000 jest przy tym jedną z kilku gier w historii, do której użytkownicy stworzyli wielką liczbę dodatków, w tym setki, a może tysiące scenariuszy i prawdziwe plany miast, które można znaleźć w Internecie.

Civilizacja II jest grą opowiadającą dzieje człowieka od zejścia z drzewa po erę lotów kosmicznych. Dbałość o gospodarkę, toczenie wojen, rozwój nauki i rozbudowana część dyplomatyczna sprawiają, iż to najbardziej kompleksowe spojrzenie na państwo w komputerowej rozrywce. Wielu miłośników pierwszej części uważa Civ II za grę rozdętą ponad miarę, obfitującą w zbyt dużą liczbę niepotrzebnych jednostek. Uchodzi ich uwadze zupełna zmiana jakościowa: w części pierwszej gracz nie musiał się liczyć z nikim i niczym. Łamał traktaty międzynarodowe, gromił przeciwników jak chciał. W sequelu zwiększony poziom trudności, możliwość zawierania sojuszy wojskowych i uwzględnianie wiarygodności partnera podczas rozmów dyplomatycznych ograniczyły wiarołomstwo gracza. Dodatkowym atutem CivII obecnej w pakiecie jest fakt, iż jest to wersja w 95% spolszczona. Wydanie takiego pakietu bardzo dobrze świadczy o firmie Europress (i L.E.M). Gry, które się w nim znalazły, nadal dostarczają wspaniałej rozrywki. Co prawda wkrótce część z nich doczeka się kontynuacji, nie zmienia to faktu, iż za cenę jednej nowej gry otrzymuje się 3. I to jakie!



SIR HASZAK



Europress 1998
L.E.M.
Ogółem: 93%
Wymagania sprzętowe:
486DX2/66, 8 MB RAM,
CD-ROM 2x, Windows 3.1
lub Windows 95

MAŁY SAMURAJ

Po raz trzeci dziadek Mysz zasiadł, by przedstawić swym wnuczętom Czarodziejską Opowieść. Tym razem była to bajka o małym samuraju inspirowana japońską baśnią ludową pt. Calinek.

Zadaniem dziecka jest pomóc maleńkiemu Taro w zostaniu prawdziwym samurajem, przy okazji przekona się, iż nie zawsze siła zwycięża. Osiąga to przechodząc 12 lokacji – kart bajki. Formą nie różnią się od tych z poprzednio wydanych Baby Jagi i Imo i król. Na każdej planszy czeka na małego użytkownika czytany przez narratora (jest nim tradycyjnie Piotr Fronczewski) tekst, kilka dialogów, jedna lub dwie piosenki i kilkanaście lub kilkadziesiąt niespodzianek odkrywanych przez kliknięcie myszą na aktywnych częściach ekranu. Dzieją się wtedy rzeczy śmieszne, zdolne niekiedy rozbawić nawet dorosłych.

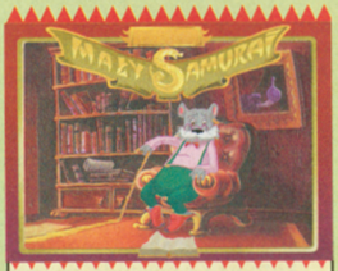
Gra składa się z 3 części. Pierwsza to gra, w której dziecko ogląda przygody Taro własnym tempem: słucha bajki, ale też może klikać po całym ekranie, szukając niespodzianek. W drugiej słucha bajki, nie ingerując w jej przebieg. W ostatniej może oglądać wybraną kartę bajki.





Wykonanie programu jest doskonałe. Tak barwne lokacje, jak i wzorowe opracowanie dźwiękowe powinny przykuć uwagę maluchów. Czy na długo? Nie wiem. Sama bajka jest dość krótka, ale wątpię, by dziecko odkryło wszystkie tajemnice bajki za pierwszym razem. Nawet jeśli tak by się stało, zainteresowanie powinna wydłużyć kolorowa książeczka z bajką nie zawierająca multimedialnych wodotrysków, ale sprawiająca, iż dziecko może wracać do poznanej na komputerze historyjki, nie włączając go. A potrafi wracać dziesiątki razy. Sprawdziłem.

PAŁCJUSZ



Davidson 1997
CD Projekt
Bajka
Ogółem: 86%

Wymagania sprzętowe:
486 SX/33, 4/8 MB (Windows 3.1/Windows 95), CD-ROM 2x

WIRTUALNA SZKOŁA: MATEMATYKA

Naród Liczaków dokonał wiekopomnego odkrycia: zauważył, że istnieje matematyka. Dokonał tego mniej więcej w tym samym momencie, kiedy dziecko uruchomiło program Wirtualna szkoła: Matematyka zamieszkiwany przez Liczaki. Teraz będzie musiało pomóc śmiesznym stworzonkom rozwiązać wiele skomplikowanych (dla 5–9-latka) problemów natury matematycznej.



Program przeznaczono dla najmłodszych odkrywców matematyki. Świadczy o tym proporcja zdobywanej wiedzy do ozdobników. A tych jest niemało: animacje, poszukiwania tajemniczych przedmiotów, podróże po miastach planety Liczaków wyrysowane w grafice 3D, melodyjki odgrywane z radia, to wszystko dorosłego setnie znudzi, a malca zachęci do pozostania przed komputerem. Dodatkową atrakcją jest osiągnięcie tytułu Kosmicznego Zdobywcy i wydrukowanie stosownego dyplomu.

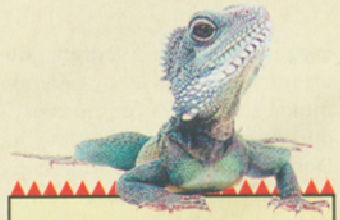
Dorośli, chcąc zasugerować dziecku, którą część programu powinno poćwiczyć, nie muszą przedzierać się przez te ozdobniki. Włączając notebooka, otrzymują zrozumiałe dla nich nazwy działów i ćwiczeń: wstępne ćwiczenia klasyfikacyjne i pojęcie zbioru, porównywanie liczebności zbiorów, porównywanie liczb z zastosowaniem znaków, odejmowanie, mnożenie. W sumie jest do wyboru 10 działów, w każdym od 2 do 6 ćwiczeń.

Wszystkie ćwiczenia przedstawione są w formie mniej lub bardziej praktycznych zabaw. Cerowanie balonów rzadko zdarza się w codziennym życiu, ale wydawanie reszty czy rozmienianie pieniędzy prawie codziennie. Po każdym poprawnym rozwiązaniu zadania dziecko zostaje nagrodzone oklaskami i radosnymi okrzykami Liczaka-przewodnika. Gdy zrobi coś źle, ten z dezaprobatą kręci głową.

Ostatnią częścią programu są tajemnicze przedmioty, wśród których znajdują się: lupa, mikroskop, klepsydra. Ich znajdowanie i zbieranie stanowi pretekst do przybliżenia dziecku podstaw fizyki.

Wirtualna szkoła: Matematyka trafnie dostosowuje sposób przekazu do wieku dzieci, ale program wykonany jest nieco niechlujnie (chodzi nie tylko o jakość grafiki, lecz i kilkakrotne wyjście do Windows podczas zabawy). Trudno jednoznacznie go polecić, choć gdy pojawi się patch usuwający błędy...

PAŁCJUSZ



Young Digital Poland 1998
Gra edukacyjna
Ogółem: 68%

Wymagania sprzętowe:
486 DX/100, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95 lub NT

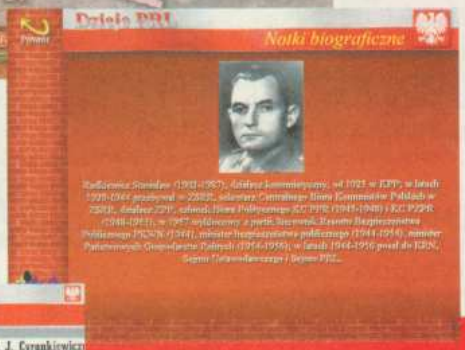
DZIEJE PRL

Pamięć ludzka jest zawodna. Lubi idealizować minione czasy, w których rzekomo żyło się lepiej. Jeszcze 20 lat temu można było usłyszeć „przed wojną to było dobrze". W 1989 roku skończyła się epoka PRL-u, zmienił się też obiekt westchnień. Rozczarowane gospodarką rynkową pewne grupy społeczne już zapomniały o złych stronach tego systemu. Jedną z lepszych okazji, by odbrązowić „lata błędów i wypaczeń" daje program Dzieje PRL.

Nie chodzi bynajmniej o to, że wyrażają tu swe poglądy wojujący antykomuniści. Treści zawarte w programie są wyważone. Mówi się o wszystkich zaniedbaniach, kuriozach i przestępstwach komunizmu, ale też nie neguje osiągnięć w oświacie czy kulturze. Omówione zostały nie tylko rozgrywki polityczne i wyniki gospodarcze poszczególnych 5-latek, ale także styl życia zwykłych ludzi w czasach stalinizmu, Gomułki i Gierka, losy emigrantów, zmiany społeczne.

Program w swej konstrukcji wygląda dość nietypowo jak na produkt multimedialny – 18 rozdziałów, z których przechodzi się do podrozdziałów i do właściwej treści. Wynika to z prostej przyczyny: książki serii pod tym samym tytułem umieszczone są na płycie. Treść książek uzupełniono kalendarium wydarzeń w kraju i na świecie (rozpoczyna się w sierpniu 1939 traktatem Ribbentrop–Mołotow, a kończy 13 grudnia 1991 po dołączeniu kilku państw postradzieckich do WNP) i krótkimi notkami biograficznymi polityków znaczących w czasach PRL i takich, którzy zasłużyli się w demontowaniu ustroju komunistycznego.











Ostatnim elementem jest Galeria Medialna, której elementy: zdjęcia, fragmenty przemówień i filmów umiejętnie wpleciono w tekst. Wśród zdjęć natknąć się możemy na postacie polityków, ludzi kultury i nauki, czołówki gazet, rysunki satyryczne. Filmy, pochodzące głównie z Czołówki oraz Wytwórni Filmów Dokumentalnych i Fabularnych, pozwalają m.in. stwierdzić, jak dobrze mówił po polsku marszałek Rokossowski, obejrzeć wzruszające pogrzeby Stalina i Bieruta, docenić jak wielkie tłumy zgromadziło przemówienie Gomułki w Warszawie w październiku 1956, obejrzeć niezbyt finezyjny sposób, w jaki Milicja Obywatelska pałowała demonstratów na Wybrzeżu w grudniu 1970 (ten film ocenzurowano; w jego dalszej części zomowiec zabił z kałasznikowa kobietę – ostatnie klatki ze względu na drastyczność nie znalazły się w programie), przyjrzeć się pustym półkom w 1981 roku i dowiedzieć się o szczególnym znaczeniu talonów na buty. Wśród nagrań dźwiękowych znalazły się: przysięga prezydencka Bieruta (jako wzorowy komunista przysięgał na Boga), przemówienie radiowe Cyrankiewicza, w którym zapowiedział wykonanie bolesnych zabiegów chirurgicznych na rękach, które będą próbowały komunistów wysadzić z siodła, wreszcie unikatowa ostatnia homilia ks. Popiełuszki. Nie zabrakło także fragmentów szlagierów powojennego 45-lecia, takich jak „Budujemy nowy dom", „Piosenka o Nowej Hucie" czy „Tysiące rąk, miliony rąk".

Najbardziej brakuje mi połączeń hipertestowych (znaleźć je można jedynie w kalendarium). Częściowo rekompensuje to istnienie przeszukiwarki, dzięki której można znaleźć wszystkie zdania zawierające dany wyraz. Użyteczne są także opcje kopiowania interesujących ustępów tekstu do schowka oraz drukowania.

Dzieje PRL czyta się świetnie, choć (paradoksalnie) ich największą słabością jest fakt, iż strukturę przeniesiono bezpośrednio z książki. Narrację należy zaliczyć do typowo książkowych, podczas gdy multimedialne produkcje raczej przemawiają skrótem, schematem, obrazem, skondensowaną informacją. W końcu nie każdy lubi czytać książki na monitorze. Z drugiej strony dopiero teraz można porównać pojemność książki i CD-ROM-u. Bezwzględnie wysoko należy ocenić poziom merytoryczny programu i dodatki multimedialne mocno ubarwiające i ożywiające treść.

Drobne zastrzeżenia do konstrukcji programu nie zmienią jednak mojego zdania o nim: powinni ten program zobaczyć wszyscy, którzy byli zbyt młodzi, by stać na warszawskich (lub każdych innych) błoniach po 2 tubki pasty do zębów (sprzedaż limitowana), sprzedawanych prosto z samochodu ciężarowego podczas Festynu Trybuny Ludu 22 lipca. Wszyscy, którzy stali w tych kolejkach, a teraz dają się oszukiwać pamięci – też powinni. Trudno żyć złudzeniami.

SIR HASZAK

PS WSiP pracuje nad nową wersją programu, która ukaże się pod koniec roku.



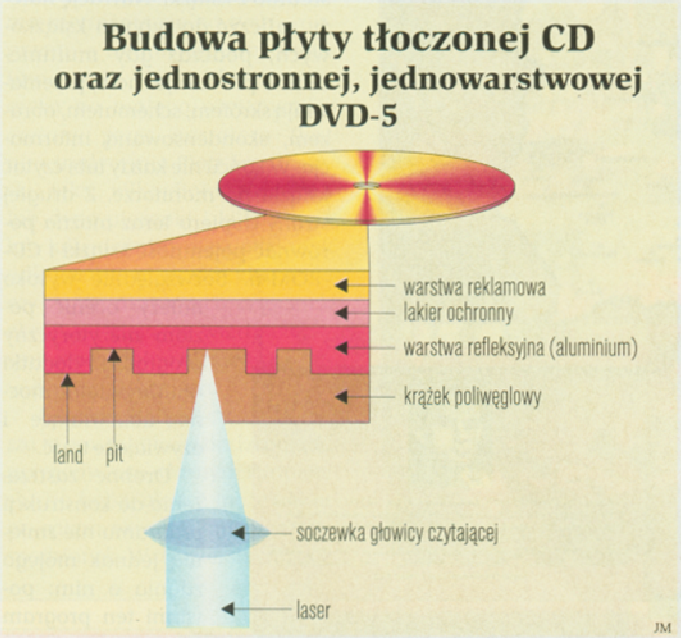
WSiP 1997
Encyklopedia
Ogółem: 86%

Wymagania sprzętowe:
PC 486 DX/33, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 3.1 lub 95 (zalecana karta dźwiękowa).

DVD – co to jest?

Próby przeniesienia kina do domu podejmowało wiele firm branży rozrywkowej i elektronicznej. Żadne dotychczasowe propozycje nie zapewniały jednak dostatecznej jakości obrazu i dźwięku lub, mimo dobrych parametrów, nie przyjęły się na rynku (np. płyty LaserDisc).

Dopiero nowy nośnik – płyta DVD (Digital Versatile Disc – Wszechstronny Dysk Cyfrowy) – zrewolucjonizował rynek audio/wideo.



17 GB na krążku

DVD to krążek wyglądem do złudzenia przypominający zwykłą płytę kompaktową. Różnice tkwią w budowie. Płyta CD to krążek poliwęglowy o średnicy 12 cm, z wyciśniętymi mikroskopijnymi otworkami, pokryty (napylonym) aluminium, lakierem ochronnym i warstwą reklamową (łączna grubość płyty CD wynosi 1,2 mm).

Z kolei DVD składa się z dwóch sklejonych ze sobą krążków o grubości 0,6 mm każdy. Dane zapisane są w sposób analogiczny jak na płycie CD – w postaci otworków (układających się w spiralną ścieżkę), tylko o wiele mniejszych niż na CD. Dzięki temu pojemność DVD została zwiększona z 650 MB (CD) do... 4,7 GB! Właściwie to nie 4,7 GB, ale 4,38 GB, jednak zazwyczaj pojemność płyt DVD podaje się w miliardach bajtów (1000^3), a nie w gigabajtach (1024^3), zatem będę się trzymał tej – notabene niezbyt prawidłowej – konwencji.

4,7 GB na jednej płycie wydaje się wielkością oszołamiającą, jednak to nie wszystko – 4,7 GB przypada bowiem na pojedynczy (jeden z dwóch o grubości 0,6 mm) krążek. Jeśli skleimy dwa takie krążki „plecami", otrzymamy płytę o obustronnej pojemności aż 9,4 GB! Sprytni projektanci DVD umożliwili również zapis danych na dwóch warstwach każdego krążka 0,6 mm; wówczas jedna warstwa jest półprzepuszczalna i laser, po zmianie ogniskowej soczewki w głowicy czytającej, może czytać dane na przemian raz z jednej warstwy, raz z drugiej. Łączna pojemność obu warstw to 8,5 GB, zaś po sklejeniu „plecami" dwóch 2-warstwowych krążków otrzymujemy płytę dwustronną i dwuwarstwową o pojemności... 17 GB!

Płyta DVD początkowo pomyślana była jako nośnik cyfrowych filmów (płyta DVD-Video), a więc następca wysłużonej kasety VHS. Jednak jej pojemność oraz pokrewieństwo z płytą kompaktową od razu spowodowały określenie specyfikacji DVD-ROM (następcy CD-ROM).

DVD na pewno wyprze (i to dość szybko) napędy CD-ROM (głównie ze względu na porównywalną cenę czytników CD i DVD). Trochę więcej czasu zajmie mu starcie z VHS, bowiem na razie nagrywarki DVD są bardzo drogie, podobnie jak urządzenia kompresujące w czasie rzeczywistym filmy do formatu MPEG-2 (używanego na płytach DVD-Video). Nie ulega wątpliwości, że wkrótce DVD będzie uniwersalnym nośnikiem danych: gier i programów komputerowych, filmów, muzyki.

8 godzin filmu

Ogromna pojemność płyty DVD wreszcie pozwala na zapis całego filmu – jakością dorównującego filmowi nagranemu w studiu. W starych płytach VideoCD stosowany był format MPEG-1 (znany jako MPG), pozwalający zapisać na jednym krążku CD mniej więcej godzinny film z obrazem o jakości zbliżonej do VHS (rozdzielczość 352×288 dla systemu PAL, a więc równa jednej czwartej jego pełnej rozdzielczości) oraz dźwiękiem o jakości CD (44,1 kHz, 16 bitów, stereo).

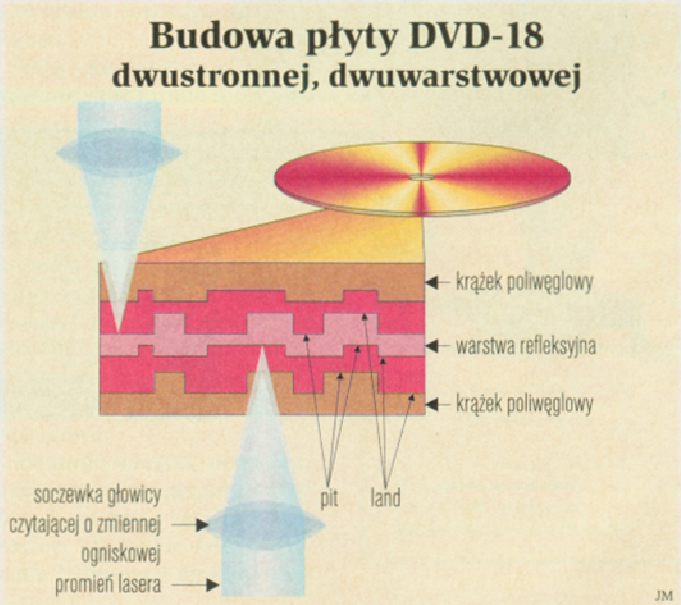
Na potrzeby DVD powstał nowy format – MPEG-2. Pozwala na zapis pełnej rozdzielczości sygnału PAL (720×576) czy NTSC (720×480) z dźwiękiem o jakości lepszej niż CD-Audio – 48 lub 96 kHz, 16, 20 lub 24 bity w standardach Dolby Digital (dawniej znany jako AC-3) lub MPEG-2 Audio (to nie to samo, co MP2, czyli MPEG-1 Layer 2 Audio).

Najmniej pojemna płyta DVD (4,7 GB) zawiera ponad dwugodzinny film w formacie MPEG-2, zaś na płycie 17 GB można zmieścić aż 8-godzinny! Otrzymamy rewolucyjną jakość obrazu, zmieni się też udźwiękowienie. Formaty Dolby Digial/MPEG-2 Audio zastępują dźwięk stereofoniczny przestrzennym. Aby go w pełni usłyszeć, potrzebujemy aż 5 kolumn głośnikowych (centralną, dwie przednie i dwie tylne) oraz subwoofer (stąd format „5.1" oznaczający „pięć głośników plus jeden subwoofer"). Filmy na DVD mogą ponadto zawierać do 8 ścieżek audio (np. 8 wersji językowych), do 32 wersji językowych podpisów oraz do 9 kątów kamery, z których możemy obserwować akcję. Naturalnie płyta DVD, podobnie jak CD, nie zużywa się przy odtwarzaniu (w przeciwieństwie do taśm VHS), a jej trwałość szacowana jest na 200 lat.

6 regionów

DVD-Video ma, niestety, jeden mankament. Producenci filmów, powodowani względami finansowymi, zażądali od twórców standardu DVD tzw. regionalizacji. Świat został więc podzielony na sześć regionów (USA to region 1, Europa i Japonia to region 2 itd.).

Odtwarzacze filmów DVD wyprodukowane np. w Europie będą odtwarzały tylko filmy pochodzące z regionu 2. W praktyce oznacza to, że amerykański film najpierw pojawi się w kinach w USA, pół roku później będzie go można kupić na płycie DVD dla regionu 1, zaś kolejne pół roku później film ten pojawi się w Europie na krążkach dla regionu 2. Jeśli więc przywieziemy krążek ze Stanów, nie będziemy go mogli odtworzyć w naszym, europejskim odtwarzaczu. Można obejść ten rygor, kupując dwa odtwarzacze – np. amerykański oraz europejski. Jest to jednak zabawa bardzo kosztowna (w Polsce odtwarzacz płyt DVD-Video, przypominający wyglądem magnetowid, kosztuje ok. 3000 zł).



DVD dla każdego!

Tanią alternatywą dla odtwarzacza DVD-Video jest napęd **DVD-ROM**. Wygląda jak zwykły czytnik CD-ROM, tylko na przedniej ściance ma zwykle charakterystyczne logo DVD. Pierwsze takie czytniki w Polsce zaczęły się pojawiać już rok temu, ich cena dochodziła do 2000 zł. Dziś kosztują niewiele więcej niż szybki CD-ROM.

Mając czytnik DVD-ROM nie możemy jeszcze oglądać filmów z płyt DVD-Video. Potrzebna jest do tego specjalna karta – dekoder MPEG-2 lub silny komputer oraz odpowiednie oprogramowanie.

Ciekawe rozwiązanie, w bardzo przystępnej cenie, zaproponowała firma Veracomp. Oferowany przez nią zestaw, **ATI DVD**, otrzymaliśmy niedawno do testów. Posiadaczom komputerów z procesorem Pentium II 233 MHz lub szybszym (i magistralą AGP) pozwala na odtwarzanie filmów z płyt DVD.



SoftDVD pozwala oglądać filmy w okienku lub w trybie pełnoekranowym.

ATI DVD składa się z karty graficznej bazującej na procesorze **ATI 3D RAGE PRO** (do wyboru: Xpert XL, Xpert@Play, XPert@Work lub All-In-Wonder Pro) oraz odpowiedniego oprogramowania firmy Zoran/Compcore – **SoftDVD** (wersja działająca wyłącznie z kartami ATI). SoftDVD pozwala na odtwarzanie pojedynczych plików w formacie MPEG-2 (rozszerzenie .M2V) oraz filmów z płyt DVD. Daje ponadto dostęp do wszystkich funkcji DVD: wyboru ścieżki dźwiękowej, kamery, wersji językowej podpisów, blokowania scen niestosownych dla dzieci.

Układ 3D RAGE PRO ma funkcję tzw. kompensacji ruchu (motion compensation), odciążającą procesor nawet do 30% przy odtwarzaniu filmów w formacie MPEG-2. Kompensacji ruchu nie ma nawet najnowszy chip NVIDII – RIVA TNT, jednak dysponuje nią kość S3 Savage3D. Dzięki tej funkcji płynne odtwarzanie filmów z płyt DVD możliwe jest na komputerze bez dedykowanego dekodera MPEG-2. Niestety na moim Pentium II 333 MHz przy gwałtownych zmianach obrazu film lekko „skakał". Podobny efekt występuje nawet na komputerach PII400, zatem nie ma jak sprzętowy dekoder MPEG-2. Karta taka kosztuje jednak ok. 500 zł...

Ponieważ zakup zestawu wiąże się z koniecznością wymiany karty graficznej, napiszę trochę o możliwościach graficznych 3D RAGE PRO. Karta pełni rolę akceleratora grafiki płaskiej i przestrzennej, zawiera szybki 230-megahercowy układ RAMDAC, ma więc od 4 do 8 MB pamięci SGRAM. Osiągi 3D RAGE PRO w trybie 2D zbliżone są do RIVY (aczkolwiek kość NVIDII w testach wypada trochę lepiej), zaś w 3D układ dorównuje „staremu" Voodoo. Zatem nabywając zestaw ATI DVD, uzyskamy możliwość oglądania filmów z DVD, jednak do gier wypadałoby dokupić np. Voodoo (nawet „jedynkę" – kosztuje obecnie ok. 250 zł).

Testowany przez nas zestaw składał się z karty **Xpert@Play AGP** i oprogramowania **SoftDVD dla regionu 2**. Jako czytnik posłużył **DVD-ROM Hitachi GD-2000**. Jest to jedna z lepszych pozycji na rynku. Urządzenie należy do czytników drugiej generacji, radzi sobie bowiem z płytami CD-R i CD-RW (czytniki DVD-ROM pierwszej generacji oprócz płyt DVD-ROM czytały także tłoczone CD, jednak nie radziły sobie z krążkami nagrywanymi). W trybie DVD Hitachi odczytuje dane z podwójną prędkością (pamiętajmy, że pojedyncza prędkość w przypadku płyt DVD to prawie 1,5 MB/s), zaś w trybie CD – z prędkością 20-krotną. Instalacja napędu nie różni się niczym od instalacji czytnika CD-ROM; bez problemów rozpoznał go zarówno system Windows 95, jak i Windows 98 i NT 4.0. Czyta wszystkie rodzaje krążków DVD: od jednostronnych, jednowarstwowych po dwustronne, dwuwarstwowe.



DVD-ROM Hitachi GD-2000, stanowiący część zestawu ATI DVD, z wyglądu różni się od zwykłego czytnika CD-ROM tylko charakterystycznym logo na przednim panelu...

Do testów otrzymaliśmy także dwa filmy: „Marsjanie atakują" i „Epidemia", należące do nowej serii filmów wprowadzonych na polski rynek z ośmioma wersjami językowymi podpisów (w tym polskiej). DVD to nowy wir, który prędzej czy później wessie każdego z nas. Dlaczego więc nie poddać mu się już dziś, z zestawem ATI DVD?

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

PS W numerze **13/98 PCkuriera** znajduje się dokładne porównanie CD i DVD oraz szczegółowy opis obu technologii.

Zestaw ATI DVD do testów dostarczył: **Veracomp**, 31-103 Kraków, ul. Tatarska 5, tel. (012) 411 10 44, fax (012) 422 23 52. Internet: www.veracomp.com.pl. Ceny netto: **Xpert@Play AGP 4 MB**: 282 zł, **SoftDVD region 2** (dostępny także SoftDVD region 1): 60 zł, **Hitachi GD-2000**: 480 zł.

Porównanie osiągnięć

	ELSA VICTORY Erazor (RIVA 128)	ATI Xpert@Play (3D RAGE PRO)
Final Reality 2D:	3,74	3,72
Final Reality 3D:	3,75	3,54
Final Reality Bus:	3,22	2,6
Final Reality Overall:	3,67	3,45
X-3D Benchmark:	46,305	34,468
PCPlayer D3D Bench:	67,8	45,7
WinBench 97 Business Graphics WinMark 97 (1024×768@16bpp)	125,00	111,00

Testowane na konfiguracji: PII 333, 64 MB, Windows 98, DirectX 5.2



Do wyboru mamy 4 karty graficzne. Spośród nich najlepszym rozwiązaniem dla graczy jest Xpert@Play.

Brytyjczycy mają kłopoty

Widziane z Zacisza

Dwa lata temu, jeszcze jako redaktor w czynnej służbie, zaprenumerowałem sobie pisemko o tytule Develop. Pisemko, bo ukazuje się co dwa miesiące i ma 12 stron. Jedyne, co wygląda poważnie, to cena – 30 funtów rocznie dla Anglików (a właściwie wyspiarzy) i 50 funtów dla mieszkańców kontynentu. Czyli okropnie drogo. Nie wiem, jak to się stało, ale chociaż opłaciłem tylko roczną prenumeratę, Develop przychodzi do mnie nadal. Od czasu do czasu przysyłają też ofertę przedłużenia prenumeraty, ale napisaną jakoś tak bez przekonania. O tej prenumeracie wspominam, żeby sobie ktoś nie pomyślał, że nasze, krajowe działy prenumeraty różnych gazet, na których chętnie wiesza się psy, różnią się czymś od brytyjskich. Jak widać, Anglik też potrafi. Jednak nie tym chciałem się zająć.

Otóż w ostatnim numerze, który do mnie dotarł, znalazłem następującą informację: firmy developerskie (kocham to słowo, ale nie bardzo umiem znaleźć polski odpowiednik) w Zjednoczonym Królestwie przeżywają kłopoty. Na rynku sprzedają się wyłącznie rzeczy, które są kontynuacjami wcześniej znanych tytułów albo zostały oparte na licencjach z filmów, książek czy czegoś innego. Efekt – jeśli ktoś przygotował niekonwencjonalną grę, która nie pasuje do opisanego schematu, nie może znaleźć wydawcy. Koronnym przykładem jest Sensible Software – z dwudziestu zatrudnionych tam osób zostało sześć, usiłujących dokończyć Sensible Soccer 2000. Wszystkie inne projekty poszły w diabły (w tym trzy lata pracy nad Sex'n' Drugs'n'Rock'n'Roll). Dlaczego dotyczy to akurat Brytyjczyków? Podobno dlatego, że zawsze mieli nosa do tworzenia właśnie takich nowych, niekonwencjonalnych gier (hmm, ciekawe co na to Francuzi?).

Od razu przypomniała mi się moja rozmowa telefoniczna z Haszakiem po jego powrocie z E³ (już o niej kiedyś na tych łamach pisałem). Haszak podsumował targi w czterech słowach: „sequel sequela sequelem pogania". Aż dziw, jak czasem informacje z zupełnie różnych źródeł potrafią do siebie pasować. Nie od dzisiaj wiadomo, że zamiast siłować się z wprowadzeniem na rynek czegoś całkiem nowego, lepiej sprzedać jeszcze raz coś, co już wszyscy znają.

Tyle tylko, że taka polityka ma krótkie nogi. Prędzej czy później gracze odczują przesyt ciągle odgrzewanymi daniami i zbuntują się, a wtedy trzeba będzie szukać nowych tytułów i nowych pomysłów. Tylko skąd się wezmą, jeśli wcześniej padną developerzy? Oczywiście możliwości jest kilka. Niektórzy przetrwają (zwłaszcza ci zatrudnieni w dużych firmach), inni skrzykną się, gdy pojawi się dla nich robota, inni wreszcie wypłyną znikąd, dodając trochę świeżej krwi. Jak mówił dobry wojak Szwejk: „Jakoś to będzie, bo jeszcze tak nie było, żeby jakoś nie było".

Tylko trochę szkoda wszystkich rozgrzebanych projektów, które mogłyby w ciągu najbliższego roku, dwóch pojawić się w sprzedaży.

Nacz.
w st. spocz.



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

25 zł -Super Gry w Super cenach (full)- 50 zł
Azrael Tears, Battle Beast, Last Dynasty Lawn Moverman, Jungle/Desert Strike, Gene Wars, Little Big, Catz Adventure, Magic Carpet, Populous
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
część 1, 2



Extra Levels Na każdym 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 149 469
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

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

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

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY

DISKEDITOR DREAM TEAM 40
Bedlam 2: Absolute Bedlam 40
Esoteria 3 40

KLUB 3D 41

EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 42

GILDIA RPG 44

KS GAMBLER 45

AEROKLUB GAMBLERA 46

KLUB TECHNICZNY 47

ROZWIĄZANIA
Might & Magic VI - cz. 2 48
Mortal Kombat 4 (PC) 51

Reakcje Redakcji 52

Czas niezbyt rzeczywisty

Wbrew Waszym domysłom wcale nie zamierzam pisać o grach strategicznych. Po prostu przeglądając teksty dostarczone przez kierowników działów w naszej gazetce dla szulerów, zauważyłem, że niedobór materiałów wielu z nich tłumaczy wakacjami. Ciekaw jestem, jak się Wam to będzie czytać pod koniec pierwszego miesiąca szkoły (bądź - w przypadku studentów - pod koniec ostatniego miesiąca wakacji). Ale wybaczcie im - jak się ocenia numer sierpniowy, drukuje wrześniowy, pracuje nad październikowym, a planuje listopadowy, to czas rzeczywisty staje się pojęciem dość abstrakcyjnym.

A tymczasem - zapraszam do lektury. Szczególnie polecam ciosy do Mortal Kombat 4 (str. 51). Nie zdążyliśmy wszystkich sprawdzić, więc jednocześnie proszę - jeśli ktoś znajdzie w nich nieścisłości, niech nie narzeka po cichu, tylko przyśle poprawki. Najlepiej e-mailem.

Zgredaktor

Incoming

W głównym menu wstukaj NUMBERONEDACRESTREET - przejdziesz do Cheat Menu.
Podane w poprzednim numerze cheaty można wyłączać i włączać, używając klawiszy funkcyjnych:
F2 - ułatwione strzelanie
F3 - God Mode
F4 - nieskończona liczba żyć
F5 - nieograniczona ilość uzbrojenia
F6 - Smart bomb
F7 - wyjście
F8 - zapisuje sytuację
F9 - ładuje zapisaną sytuację
F10 - włącza i wyłącza oczekiwanie na ramkę
F11 - restart

Mortal Kombat 4

Aby wejść do Cheat Menu, wybierz pojedynek i wprowadź Kombat Kode 312203. Następnie przerwij pojedynek i przejdź do menu Practice, potem do ustawienia stopnia trudności (Difficulty) i przytrzymaj przyciski LK i BL (niskie kopnięcie i blok) przez 15 sekund.

Outwars

Uzupełnienie tekstu z nr. 6/98:

KEYMASTER - daje zbroję, zdrowie i amunicję,
PHANTOM - szpiegowanie potworów przy użyciu klawiszy F11 i F12,
SHOWALL - odkrywa mapę.

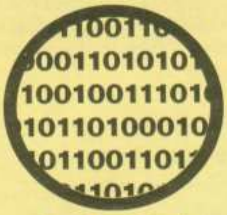
Commandos

W czasie gry wstukaj 1982GONZO (jeśli kody nie będą działać, spróbuj wstukać zamiast tego GONZO1982).

Od tej chwili:
Shift + X - teleportuje wybranego komandosa w miejsce, które wskazuje kursor myszy.
Ctrl + I - nieśmiertelność.
Ctrl + Shift + N - koniec misji.

M.A.X. 2

Znajdź plik Max2.ini. Edytorem tekstu wprowadź w nim następujące zmiany:
current_campaign_1_mission=1
current_campaign_mission=49
last_campaign_played=49
Od tej pory masz dostęp do wszystkich misji.



DDT DISKEDITOR DREAM TEAM

Przepraszam wszystkich najmocniej, ale w tym miesiącu znów tylko jedna kolumna - trafił mi się niespodziewany wyjazd, więc na przygotowanie klubu zostało niewiele czasu. Ucierpiała, niestety, kolejna część kursu grzebania dla początkujących...

POPRAWKI

Bedlam 2: Absolute Bedlam

Dane o grze zawarte są w pliku **SAVED.BDL.** Każda pozycja zajmuje 244 bajty. Dziewiąty bajt zawiera informację, które z czterech misji w danej strefie zostały zakończone. Mimo że na ekranie wszystkie strefy wyglądają podobnie, w rzeczywistości kolejność misji w każdej jest inna. Oto lista:

Strefa:	A	B	C	D	E	F	G
Misje:	1 2	4 3	1 2	3 1	1 3	3 2	1
	3 4	1 2	3 4	4 2	4 2	1 4	

Oto wartości (które misje zostały zakończone):

00h	brak		
01h	górna lewa misja	08h	dolna prawa misja
02h	górna prawa misja	09h	górna lewa i dolna prawa misja
03h	obie górne misje	0Ah	obie prawe misje
04h	dolna lewa misja	0Bh	wszystkie misje oprócz dolnej lewej
05h	obie lewe misje	0Ch	obie dolne misje
06h	górna prawa i dolna lewa misja	0Dh	wszystkie misje oprócz górnej prawej
07h	wszystkie misje oprócz dolnej prawej	0Eh	wszystkie misje oprócz górnej lewej
		0Fh	wszystkie misje

Oczywiście pod trzynasty bajt trzeba wpisać jeszcze numer aktualnie przechodzonej strefy:

02h	Strefa A	05h	Strefa D	08h	Strefa G (tylko
03h	Strefa B	06h	Strefa E		jedna misja)
04h	Strefa C	07h	Strefa F		

Kolejne cztery bajty, począwszy od dwudziestego trzeciego, niosą informację o ilości posiadanych pieniędzy (maksymalna wartość to 3F 42 0Fh, co daje milion bez jednego dolara). A oto numery słów zawierające liczbę strzałów dla kolejnych broni:

31.	broń nr 1	85.	broń nr 4	121.	broń nr 6
49.	broń nr 2	103.	broń nr 5	139.	broń nr 7
67.	broń nr 3				

Można wpisać aż do 0F 27h (czyli 9999).

Patryk Dąbrowski

Esoteria 3

Gra tworzy savegame'y w osobnych katalogach. Jeżeli zapisywanej grze nadamy nazwę DDT, wówczas szukany podkatalog to **SAVEGAME\SINGLE\DDT**. Interesuje nas plik **PLAYER.E3** w tym właśnie katalogu.

offset	znaczenie
312h i 316h	zdrowie gracza (oba offsety pod dwa bajty)
276h	liczba naboi dla broni A.R.C (dwa bajty)
27Ah	liczba naboi dla Machine Gun (jw.)
27Eh	liczba naboi dla Gyrex Cannon (jw.)
282h	liczba Missiles (jw.)
286h	liczba Homing Missiles (jw.)
28Ah	liczba Time Bombs (jw.)
28Eh	liczba Trigger Bombs (jw.)
292h	liczba V-Bombs (jw.)

Maksymalnie możemy wpisać nawet FF FFh i, chociaż wyświetlacz będzie „świrował", naboi będzie BARDZO dużo...

Najłatwiejszy sposób na dopisanie sobie wszystkich rodzajów broni to zmiana bajtów od offsetu 256h do offsetu 269h, aby pokazywały coś takiego:

02 00 00 00 00 00 00 00 02 00 00 00 02 00 00 00 02 00 00 00h

Grzesiek

PROGRAMY

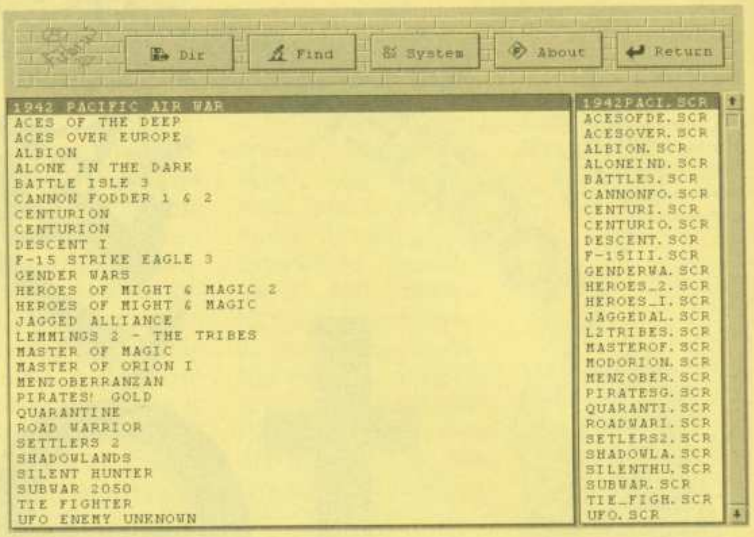
MSG (Modify Save Game)

Dzisiaj chciałbym przedstawić uniwersalny edytor MSG (Modify Save Game) Artura Farbisia.

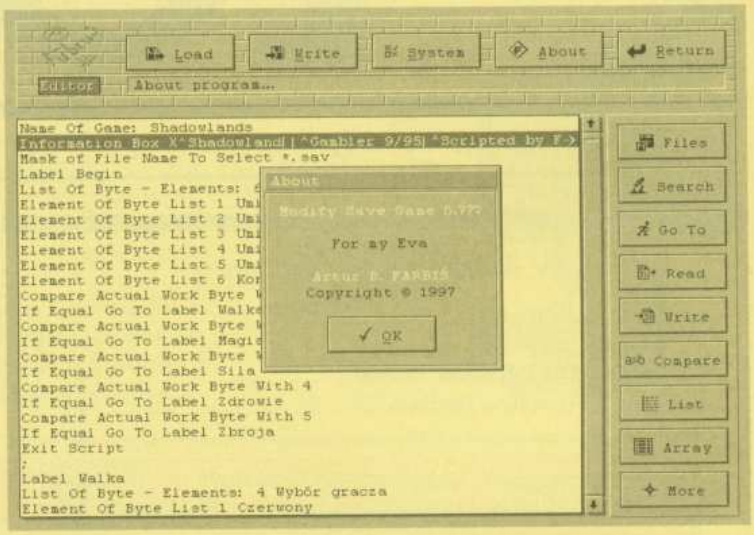
MSG operuje na skryptach znanych chociażby z opisywanego już (G 6/98) popularnego edytora UGE. Tutaj mają dużo większe możliwości, a tworzy się je łatwiej i przyjemniej. Program spodoba się zarówno tym, którzy lubią graficzne interfejsy obsługiwane myszką, jak i hardcore'owcom - skrypty są zwykłymi plikami tekstowymi i można je pisać nawet od podstaw w zwykłym edytorze.

Przy tworzeniu skryptów możemy skorzystać z wielu możliwości, takich jak etykiety, szukanie wartości, wypełnianie obszaru zbioru, proste okienka z pytaniami itp. Możemy nawet wykonywać pętle i używać dodatkowych zmiennych, tak więc praktycznie można już mówić o prostym języku programowania! Tym bardziej, że program zgłasza nawet dokładne numery błędów przy wykonywaniu skryptów. Wszystkie opcje są w szerokim stopniu konfigurowalne i bardzo proste w użyciu, gdyż MSG ma znakomitą, godną polecenia dokumentację.

Główną (według mnie) wadą programu jest to, że nie pracuje pod Windows 95/98. Trzeba jednak przyznać, że (jak na program dosowy) ma bardzo ładny i funkcjonalny interfejs. Autor zapowiadał jakiś czas temu przeniesienie START.EXE (programu do automatycznego „aplikowania" modyfikacji ze skryptów) pod okienka, tak więc może wkrótce dołączy do niego także właściwy edytor. Ktoś mógłby powiedzieć, że w wersji dosowej program ma bardzo niskie wymagania sprzętowe - i będzie miał rację.



Drugim mankamentem może być baza danych, zawierająca głównie starsze gry. Przydałoby się przynajmniej kilkanaście poprawek do nowszych produktów, a szczytem marzeń byłaby często uaktualniana internetowa strona z nowymi skryptami.



MSG jest programem freeware. Autor prosi tych, którym się program spodoba, o wysłanie kartki pocztowej. W zestawie DDTpack znajduje się najnowsza wersja - beta.777.

Autor: Artur Farbiś (Fubrus)

PLIKI

W tym numerze wyjątkowo nie ma DDTpacka. Oto, co nowego będziecie mogli znaleźć w listopadowym zestawie DDTpack (oprócz tradycyjnej dawki trainerów i edytorów).

Najważniejszy świeży „nabytek" to nowy **GameHack 2.0**. Autor (Manuel Alvarez Fernandez) dokonał kilku zmian, jednak nie jestem pewien, czy usprawiedliwiają aż tak radykalną zmianę wersji (poprzednią, 1.0, opisywałem w marcu). Ale po kolei. Przede wszystkim program jest teraz w 100% zgodny z Windows 98. Autor poprawił trochę interfejs, dodał także „hot-key" - wywoływanie programu określoną kombinacją klawiszy, gdy standardowe, np. Alt-Tab lub Ctrl-Esc, są przez grę blokowane. Ulepszenia doczekał się także algorytm wyszukiwania - nie dość, że jest teraz szybszy, to jeszcze został wyposażony w kilka dodatkowych opcji, m.in. zamiast dokładnej liczby możemy podać domniemany zakres, w którym liczba się mieści.

Drugą nowością będzie wersja 1.91 coraz lepszej „porównywarki" **Multi File Compare** Piotra Pilinko (o której obszerniej pisałem w lipcu). Twórca programu dodał kilka mniej ważnych opcji (np. automatyczne porównywanie z linii poleceń) i usunął jeden błąd (podawanie parametrów dużymi literami nie jest już konieczne), skrócił też znacznie czas porównywania - w niektórych przypadkach przyspieszenie jest ponad pięciokrotne!

Nowszej wersji - najprawdopodobniej, niestety, ostatniej (przynajmniej w tej formie) - doczekał się także uniwersalny edytor **Editpack** Adriana Kuszewskiego. Ten sam autor przysłał ciekawy programik o nazwie **Cutter**, służący do usuwania z żądanego pliku wszystkich znaków nie będących literami bądź cyframi. Do czego to służy? Gdy grzebiemy w zbiorach z danymi i chcemy znaleźć jakieś teksty, nie musimy przekopywać się przez megabajty nic nie znaczących danych. Niestety, program w tej wersji nie grzeszy szybkością ani możliwościami konfiguracyjnymi, ale w końcu to dopiero pierwsza próba!

No to uciekam, bo spóźnię się na pociąg. Cześć!

Marcin Wichary

mwichary@gambler.com.pl



Wakacje mają tę zasadniczą wadę, że każdy chciałby gdzieś wyjechać. Potworna fala lenistwa zalewa wszelkie urzędy i redakcje czasopism komputerowych poświęconych głom i... Klub 3D. W ubiegłym miesiącu nie było go w ogóle, w tym jest skrócony - ale co tam!!! Piszę te słowa w połowie wakacji (jutro czeka mnie 24-godzinna podróż autobusem) i mój imperatyw kategoryczny związany z wywiązywaniem się z zawiązanych zobowiązań trochę zmalał.

Trzeba jednak wspomnieć o jednym, ważnym dla naszego kraju wydarzeniu. Nasz polski chłopak, sól naszej ziemi, wiecie - podstawa bytu społecznego i takie tam - jest TRZECI NA ŚWIECIE w Quake'u II. To oczywiście mój były redakcyjny kolega i przyjaciel, Kamil R.

Turniej odbył się w Dallas i nazywał się **QuakeCon '98**. Relację można znaleźć na stronach www.quake.org.pl.

Przy okazji chciałbym Wam coś wyjaśnić. Kiedy pisałem, że Granet jest mocny, nie rzucałem słów na wiatr. Tam przychodzi kilku kolesiów, którzy spokojnie zajęliby miejsca w pierwszej dziesiątce Turnieju. Oni naprawdę dobrze grają. A jeżeli ktoś nie wierzy, to niech nie pisze mailów w stylu: „skoro są tacy mocni, to niech przyjadą do..." tylko niech sam przyjedzie do Warszawy, jeśli chce coś udowodnić. Nawiasem mówiąc, nie robię kryptoreklamy Granetowi - kryptoreklama to reklama ukryta. Jeżeli podaję adres i telefon, na pewno nie jest to kryptoreklama [tylko zwykła reklama, hehe - Zgred.].

Nie będę ukrywał, jestem z tym miejscem blisko związany, mam tam wielu dobrych znajomych. A czy Wy nie macie takich miejsc? Własnych Granetów? Ja po prostu mam okazję o tym pisać. A jeśli piszę, że grający tam są najlepsi w naszym kraju w Q, to moje prawo do wolnej wypowiedzi (zagwarantowane). Rzekłem.

Ostatnio mamy posuchę na FPP z prawdziwego zdarzenia. Co prawda jest Unreal, ale ludzie już zaczynają się oglądać za zestawami nowych misji i nowymi grami. Ratunek przyniesie na pewno SiN Rituala, ale gdy piszę te słowa (początek sierpnia), gry jeszcze nie ma w Europie.

Jednak kilka osób gra jeszcze w **Unreala**. Mnie ta gra wciągnęła całkowicie. Daje naprawdę niezapomniane przeżycia. Po skończeniu jej na Hard, zabrałem się za przechodzenie jej na Unrealu. Muszę stwierdzić, że gra daje więcej satysfakcji, kiedy nie ma się amunicji. Gdy pokazywałem ją moim kolegom, za każdym razem odpalałem goda i „summonowałem" sobie najlepsze typy broni. Zapewniam Was, że takie granie to nie granie. W Unreala można wczuć się tylko wtedy, gdy dokładnie czyta się wszystkie informacje znalezione na drodze i liczy z każdym oddanym strzałem. Kiedy ma się maksimum amunicji, przyjemność z pokonania Skaarj Warriora jest równa zeru. Kiedy robicie to za pomocą dwóch dobrze wymierzonych strzałów z RazorJacka - pychota.

Zgodnie ze starym zwyczajem postaram się bliżej opisać arsenał dostępny w grze. Nie jest on tak śmiercionośny i tak dobrze pomyślany jak w Quake'u II, ale można w nim znaleźć kilka użytecznych zabawek.

Blaster - przydaje się tylko na początku oraz kiedy już zostanie rozbudowany do przynajmniej trzeciego poziomu. W innym wypadku jest to ostatnia deska ratunku, kiedy już nie mamy amunicji do niczego innego. Zauważyłem, że każdy, kto po raz pierwszy widział strzał z blastera, mówił: „Ojej, jaka kicha". I miał rację. Nie lubię tej broni.

AutoMag - zwyczajny pistolet, ale gangsterski tryb strzelania robi z niego bardzo przyjemną i szybkostrzelną broń. Najczęściej używany, ale trzeba bardzo oszczędzać amunicję. Podstawowy tryb strzelania jest bardzo celny. Można punktować wrogów na dużą odległość. Doskonale przydaje się do likwidowania wszelkiej fauny latającej, zamieszkującej świat Unreala.

Stinger - odpowiednik pistoletu maszynowego. Niezbyt silny, ale za to bardzo szybko strzela. Wbrew pozorom wcale nie zużywa dużo amunicji. Drugi tryb strzelania jest dobry na duże cele, znajdujące się blisko gracza. Lepiej jednak nie pozwalać dużym celom na podchodzenie za blisko!

ASMD - chyba najbardziej nieefektowna broń w grze, ewidentnie zabrakło czegoś w pomyśle. Za to ma aż trzy tryby strzelania. Jak to działa w praktyce, tłumaczyłem w poprzednim odcinku. Mimo wszystko nie jest to broń słaba. Dobra do zmiękczania silniejszych przeciwników z większej odległości. Trzeci tryb strzelania doskonale zdejmuje Tentacle (zwisy sufitowe), zwłaszcza jeżeli jest ich kilka w okolicy.

Eightball - wbrew nazwie strzela sześcioma kulami jednocześnie. Już trzy zawierają taką ilość materiałów wybuchowych, że wystarczą na większość przeciwników. Jednak wrogowie przeważnie potrafią uskoczyć przed lecącymi rakietami. Drugi tryb strzelania to granaty. 'Nuff said. RL z Q II bardziej mi się podobało.

FlackCannon - strzela odłamkami metalu. Pozornie nieefektywna, w rzeczywistości jedna z najsilniejszych broni w grze. Jeden strzał z bliska zabija Skaarj Scouta. Kto grał dużo w Unreala, wie jak trudno podejść blisko do Scouta. W drugim trybie strzelania pocisk jest wyrzucany w całości i działa jak granat odłamkowy. Doskonały do kasowania kryjących się za rogiem przeciwników.

RazorJack - jedna z najciekawszych broni. Strzela ostrzami odbijającymi się od ścian. Drugi tryb strzelania jest znacznie szybszy i daje jeszcze jedną interesującą możliwość - ostrzami można sterować. Lecą w stronę, w którą zwrócicie głowę. Czasem można załatwić przeciwnika stojącego za rogiem. Jednak największą zaletą RJ jest możliwość zabicia większości wrogów dwoma, trzema strzałami. Wystarczy celować w głowę.

GESBioRifle - tzw. plujka. Strzela zielonym szlamem, który przykleja się do ścian i podłogi, a po chwili eksploduje. Jej wielką zaletą jest duża siła rażenia, wadą - bardzo krótki zasięg. Drugi tryb strzelania to po prostu wyrzucenie większego pocisku (wielkość zależy od długości trzymania fire). GES nieźle trzyma przeciwników na odległość - w swojej szatańskiej, komputerowej inteligencji wiedzą, że wejście w zielone krople kończy się śmiercią lub kalectwem.

Rifle - po prostu strzelba. Bardzo silna, z niewielkim zapasem amunicji - może odrywać głowy przeciwnikom. Drugi tryb strzelania został przerobiony na prostego zooma - przytrzymujemy fire 2, obraz się przybliża. Naciskamy jeszcze raz - reset do normalnej perspektywy. Zastosowania broni typowo snajperskiej nie trzeba chyba tłumaczyć.

Minigun - IMHO arcydzieło wśród broni. Maszynka do mięsa z Q II miała znacznie mniej klasy. Tryby strzelania różnią się szybkością wyrzucania pocisków i celnością. Minigun z Unreala jest wspomagany komputerowo. Słychać to nawet w momencie zmiany broni. Dzięki systemowi żyrostabilizatorów lufy zatrzymują się prawie od razu po puszczeniu spustu, można więc strzelać dosyć oszczędnie. Nie zmienia to jednak faktu, że to najbardziej pociskożerna zabawka w całym arsenale.

Jeżeli zagracie w Unreala ambitnie, nie używając allammo, zauważycie wspólną cechę wszystkich typów broni - ciągle za mało amunicji, trzeba się liczyć z każdym pociskiem. Można uniknąć spotkania z niektórymi przeciwnikami albo załatwić ich sprytem (np. Scouta stojącego obok beczek z tarydium na końcu kopalni). Najlepiej unikać Tytanów. Są powolni, więc łatwo im uciec, a walka z nimi to marnowanie amunicji. Zresztą gdybyście naprawdę trafili do nieznanego świata, zastanowilibyście się dwa razy przed zaatakowaniem kilkudziesięciotonowego monstrum rzucającego kamieniami wielkości małego fiata. Dlatego czasem lepiej być cicho i udawać, że Was wcale nie ma.

Kiedy się człowiek dłużej zastanowi, dochodzi do wniosku, że Unreal całkiem nieźle realizuje założenia filmu interaktywnego. Bo w sumie jest to po prostu jedna długa przygoda, w której uczestniczy gracz. Świat, do którego trafia, jest zrealizowany skromnymi środkami (technologia pozwala na dużo, ale nie na wszystko), ale mimo wszystko dosyć kompletny. Brakowało mi tylko przedstawicieli lokalnej fauny mięsożernej.

No dobra - i tak napisałem trochę więcej, niż zamierzałem. Resztę miejsca zostawiam Wam na wakacyjny rysunek, zastępczą pocztówkę z odległych krain, gdzie Quake i Unreal to nic nie znaczące terminy.

Po wakacjach wracam do Quake'owania, SiN-owania (gra na pewno już będzie - w końcu wykorzystuje engine Quake'a II) i do wszystkich innych -owań. Pozdrawiam Was wszystkich...

O rany boskie! Wpół do trzeciej, a ja jeszcze się nie spakowałem. Jutro nie wstanę :(

ZooltaR
zooltar@gambler.com.pl



EKG
ELITARNY KLUB GENERAŁÓW

Motto:
Armaty czynią nas silnymi,
masło tylko tłustymi

Hermann Goring

KONKURSY

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

Klasyfikacja (do numeru 7/98)

					Wojakowski Marcin	10	(10 + 0 + 0 + 0)
1.	Świderski Tomasz	26	(8 + 6 + 10 + 4)	36.-37.	Polański Paweł	8	(5 + 0 + 0 + 3)
2.	Kołoda Tomasz	27	(10 + 4 + 6 + 7)		Celiński Przemek	8	(0 + 0 + 0 + 8)
3.	Twardowski Hubert	26	(10 + 2 + 6 + 6)	38.-40.	Burzyński Krzysztof	7	(7 + 0 + 0 + 0)
4.	Grabski Krzysztof	23	(7 + 6 + 0 + 10)		Chojnowski Piotr	7	(7 + 0 + 0 + 0)
5.-6.	Araśmiuk Grzegorz	22	(7 + 8 + 0 + 7)		Dorfler Jerzy	7	(7 + 0 + 0 + 0)
	Słupik Artur	22	(10 + 3 + 5 + 4)		Gutkowski Damian	7	(7 + 0 + 0 + 0)
7.-8.	Proskień Krzysztof	21	(10 + 5 + 0 + 6)		Herman Bartek	7	(0 + 0 + 0 + 7)
	Polakow Kamil	21	(7 + 10 + 0 + 4)		Kowalski Maciej	7	(0 + 1 + 0 + 6)
9.-10.	Bucki Konrad	20	(7 + 8 + 0 + 7)		ławik Jacek	7	(0 + 0 + 0 + 7)
	Charmast Grzegorz	20	(10 + 0 + 0 + 10)		Wesołowski Piotr	7	(7 + 0 + 0 + 0)
11.	Nowak Łukasz	19	(10 + 0 + 3 + 6)		Wolański Zbigniew	7	(3 + 0 + 0 + 4)
12.-13.	Gryckiewicz Szymon	18	(8 + 4 + 2 + 6)	47.-49.	Hilmer Przemysław	6	(3 + 3 + 0 + 0)
	Kowalczyk Robert	18	(10 + 5 + 3 + 0)		Kiraling Dawid	6	(6 + 0 + 0 + 0)
14.-15.	Benedyk Robert	16	(7 + 0 + 0 + 9)		Krajewski Adam	6	(3 + 0 + 1 + 2)
	Wojtkiewicz Paweł	16	(8 + 2 + 0 + 0)	50.-55.	Strzelecki Paweł	5	(3 + 0 + 0 + 2)
16.	Puczok Marcin	15	(10 + 3 + 2 + 0)		Glasel Robert	5	(0 + 5 + 0 + 0)
17.-18.	Bachur Michał	14	(10 + 0 + 0 + 4)		Jarecki Grzegorz	5	(0 + 0 + 0 + 5)
	Knyt Marek	14	(10 + 4 + 0 + 0)		Karaszewski Jacek	5	(0 + 0 + 1 + 4)
19.-21.	Dębski Łukasz	13	(7 + 6 + 0 + 0)		Kuriata Marcin	5	(0 + 0 + 0 + 5)
	Staszewski Mariusz	13	(0 + 10 + 3 + 0)		Zawadzki Krzysztof	5	(0 + 0 + 0 + 5)
	Kubiak Tomasz	13	(10 + 0 + 3 + 0)	56.-62.	Chełupski Jerzy	4	(0 + 0 + 0 + 4)
22.	Jarosewski Mariusz	12	(2 + 4 + 2 + 4)		Jezior Tomasz	4	(3 + 1 + 0 + 0)
23.-24.	Kusztyński Łukasz	11	(7 + 4 + 0 + 0)		Maj Sebastian	4	(0 + 0 + 0 + 4)
	Zatoń Tomasz	11	(7 + 0 + 0 + 4)		Różycki Mariusz	4	(0 + 0 + 0 + 4)
25.-36.	Adamski Krzysztof	10	(10 + 0 + 0 + 0)		Watras Andrzej	4	(0 + 0 + 0 + 4)
	Cybulski Tomasz	10	(7 + 3 + 0 + 0)		Wallheim Piotr	4	(0 + 0 + 0 + 4)
	Krzepin Arek	10	(10 + 0 + 0 + 0)		Woźniński Paweł	4	(0 + 0 + 0 + 4)
	Kubala Kamil	10	(10 + 0 + 0 + 0)	63.-68.	Buczek Marcin	3	(3 + 0 + 0 + 0)
	Nowak Tomasz	10	(10 + 0 + 0 + 0)		Fiutka Sebastian	3	(3 + 0 + 0 + 0)
	Ostoja Szymon	10	(0 + 0 + 0 + 10)		Grygoruk Andrzej	3	(3 + 0 + 0 + 0)
	Piela Konrad	10	(10 + 0 + 0 + 0)		Matetko Miłosz	3	(3 + 0 + 0 + 0)
	Pierzchalski Wojciech	10	(10 + 0 + 0 + 0)		Stadnicki Michał	3	(3 + 0 + 0 + 0)
	Pietroń Krzysztof	10	(0 + 4 + 6 + 0)		Szymański Robert	3	(0 + 0 + 0 + 3)
	Piotrusewski Przemysław	10	(10 + 0 + 0 + 0)	69.	Fryc Andrzej	1	(0 + 0 + 0 + 1)

Rozwiązanie konkursu z numeru 8/98:

1. Sir Haszak to Darek Michalski (wszystkie odpowiedzi bezbłędne!)
2. Naczelnym specjalistą od Warhammera i MtG jest Frogger, czyli Piotr Moskal (wszystkie odpowiedzi bezbłędne!)
3. Pseudonimem (at)random podpisuje się Jacek Ilczuk. To pytanie sprawiło Wam najwięcej problemów, podawaliście nazwiska: Czulec, Domosud, Piekara i Setlak, ale poprawnych odpowiedzi i tak było najwięcej.
4. Wojtek Setlak napisał bardzo rozbudowany tekst w numerze 0 o grze Stronghold. Zaskakująco wiele osób pamiętało te zamierzchłe czasy.

W konkursie 7/98 nagrodami były gry **Tone Rebellion** i **Gettysburg!** ufundowane przez **IPS CG**, a w losowaniu zwyciężyli: **Szymon Ostoja** z Krakowa oraz **Grzegorz Charmast** z Lublina.

Kontynuując serię łatwych konkursów, tym razem zajmiemy się maszynami i osobnikami, którzy w pocie czoła zbierają surowce oraz wznoszą budowle.

1. Kto zbiera surowce dla ludzi w StarCrafcie (pełna nazwa)?
2. Czyja praca dostarcza gotówki w WarGames?
3. Jakie jest największe zagrożenie dla harvesterów w Dune 2 (nie licząc wrogich wojsk)?
4. Kto zakłada miasta w Clashu?

W tej edycji konkursu nagrodami są trzy **gry z serii UFO** (UFO: Enemy Unknown, X-Com: Terror from the Deep oraz X-Com: Apocalypse) ufundowane przez **IPS CG**.

Przypominam, że konkurs zakończy się, gdy pierwsza osoba osiągnie 66 punktów.

LISTY

I. Wodzu, wraz z końcem maja w ręce wpadł mi czerwcowy Gambler. Po rozpakowaniu pisma, wyrwaniu krążka z opakowania i uruchomieniu komputera, rzuciłem się na tę część, gdzie umieszczone są prace czytelników. Ku swojemu wielkiemu zaskoczeniu znalazłem swoje nazwisko na liście (wreszcie doszły moje pudy!!!). Jednak obok widniał napis, jakobym nadesłał 13 map (nadesłałem 14). Szybko sprawdziłem katalog, w którym znajdowały się moje wypociny i... piorun uderzył we mnie. W katalogu znajdowało się 13 pudów i jakby tego było mało, żadnych historii, wstępu, mapy świata... nic więcej (no, był jeszcze plik „pomoc.doc" zamieniony na „gatehelp.txt"). To, na co czekałem od pół roku (wysłałem już w grudniu pod złym adresem, a potem w marcu jeszcze raz) wyszło tylko w połowie.

Zadaję sobie pytanie, co mogło się stać? Dlaczego jest tylko część mojej pracy? Pudy były ładnie skatalogowane, popakowane zipem, każdy z osobna z własną częścią historii, do tego mapa krainy, wprowadzenie, zakończenie, plik autorski. Nie można było tego zostawić tak, jak było? Jeżeli już wszystko zmieniano, to można było zrobić to dokładniej. [...] Bez historii pudy straciły łączność ze sobą, stały się oddzielnymi mapami, jedna dla drugiej nic nie znaczyła. Bez opowieści, trzymającej wszystko w całości, straciły na wartości. W ten sposób połowa pracy została zmarnowana. Liczę na to, Wodzu, że nie zignorujesz mojego listu i przyślesz odpowiedź.

Wilk (w_i_l_k@friko2.onet.pl)
i Cooba (kuba@rocketmail.com kuba@rocketmail.com UIN – 6087663)

Cóż mogę odpowiedzieć. Tylko tyle, że bardzo mi przykro, a nadesłane przez Ciebie dodatki umieszczę w najbliższym czasie na krążku. Plików rzeczywiście przyszło tylko 13, ale nie mam pojęcia, co mogło stać się ze wszystkimi dodatkami, o których piszesz (historia, mapy), bo sam je widziałem. W każdym razie błąd naprawię, a za rozczarowanie przepraszam Cię.

II. Po pierwsze, dziękuję za ciekawy i szczegółowy opis StarCrafta w numerze 7/98 (po raz pierwszy przeczytałem opis gry 4 razy). Mój list dotyczy RTS-ów wszelkiej maści. Za najlepszą grę w tym gatunku uważam StarCrafta – za ciekawe i zróżnicowane strony konfliktu, w pewnym sensie za SI (nadal ma IQ frytki, ale w RTS-ach do tej pory najlepsza). Podoba mi się też edytor. Następnym plusem jest to, że nie ma map wielkości tych z Red Alert (dzięki temu na mapie coś się dzieje).

Drugim programem, który tak mnie przykuł do monitora był Myth. Po pierwsze, wspaniała grafika (szczególnie z 3Dfx), niezła SI i ciekawe misje, ale brakuje tu możliwości budowy jednostek :(. Natomiast Total Annihilation i Dark Colony niezbyt przypadły mi do gustu (w TA podoba mi się tryb multiplayer). Bardzo lubię Warcrafta 2, a kiedyś zarywałem noce z powodu C&C (ale nie Red Alert – grę skończyłem, ale jest gorsza). Z utęsknieniem czekam na Tiberian Sun. Aha, przyłączam się do apelu w sprawie scenariuszy do WC 2 (i StarCrafta). Sam staram się zrobić ciekawą mapę do najnowszego dziecka Blizzarda, ale coś mi nie idzie.

Yasiek (2yasiek@polbox.com)

AGE OF EMPIRES

Kilka porad do wersji multiplayer:

1. W walce z żywym przeciwnikiem najważniejszy jest CZAS. Nie marnuj żywności na bezsensowne upgrade'y zbroi i mieczy, lecz jak najszybciej przejdź do epoki brązu, gdzie będziesz mógł podjąć walkę z wrogiem.

2. Pamiętaj, jeżeli Twój przeciwnik jako pierwszy wejdzie do epoki brązu, spodziewaj się szybkiego wjazdu kawalerii lub łuczników na rydwanach (średnio do bazy wpada po 10 jednostek i gra dla Ciebie się kończy...).

3. Buduj duuużo farm, wybuduj 3 Archery Range lub Stable. Budowa jednej jednostki kawalerii trwa niecałą minutę, więc wyobraź sobie, jaką armię mógłbyś zbudować w 4 minuty, mając wystarczającą liczbę budynków militarnych.

4. Nie łudź się, że człowiek postąpi jak komputer, który najpierw atakuje domki i farmy, a później dopiero zabiera się za jednostki wroga!

5. Dużo domków to podstawa sukcesu. Kilka razy zdarzyło mi się, że wróg (komputer) zaatakował moją bazę i zburzył wszystkie domki. I wtedy nastąpił koniec. Brak domków = brak wojska. Brak wojska = Game Over.

6. Gracze określają swoją pozycję w teamie podobnie jak w symulatorach. „Jestem na piątej" – to znaczy, że kumpel jest w prawym dolnym krańcu mapy i wiesz już, skąd atak nie nadejdzie.

7. Buduj dużo wież na wzgórzach. Najpierw koło Town Center i domków, później dalej od swojej bazy, aby mieć pewność, że wróg nie podejdzie Cię w najmniej oczekiwanym momencie.

Sernay@friko4.onet.pl

PS Jestem wielbicielem MAX-a 1.2 i 2.0 i z przyjemnością nawiążę kontakt z każdym, kto pracuje na 3DSMAX. Mam nadzieję, że wymienimy doświadczenia związane z tym programem i przekażemy sobie uwagi na temat robienia scen lub animacji.

DARK OMEN

Ukończyłem Dark Omen z pozytywnym wynikiem. Nie używałem CB, ale korzystałem ze Snow Blizzard. Ostatnia bitwa nie była taka trudna, jak by się mogło wydawać. Oto moje siły: Elfy – 13, Gc – 8, RW – 8, Steam Tank – 1, Ogres – 3, Flagellants – 7, Luther Flamestrike, Vladimir Stormbrnger, Dw – 15, Gi – 13.

Wpadłem na wspaniały pomysł. Wroga zatrzymywałem Blizzardem i rozjeżdża-

łem potem Steam Tankiem. Dread King padł po jednym Conflagration of Doom (stanowczo zbyt łatwo). Elfy zdobyły w tej bitwie najwięcej punktów doświadczenia, usuwając 110 jednostek wroga i trzy katapulty. Bitwa, której przedtem nie mogłem przejść, stała się bardzo prosta. Najważniejszy jest pomysł.

G. Anonim

STARCRAFT

I. StarCraft nie jest (przynajmniej dla mnie) grą doskonałą, najlepszą w swoim gatunku. Owszem, jest dobra, wręcz bardzo dobra, a może i genialna, lecz do doskonałości jeszcze jej sporo brakuje. Ale pokażcie mi jakieś gry bez skaz, ja takich nie znam. Mimo licznych wad, StarCraft to RTS, jakiego dawno świat nie widział (gdzieś tak od czasów Warcrafta 2; C&C i Red Alert nie liczę, gdyż według mnie to kicz).

Ktoś mógłby zarzucić tej grze, że jest bardziej zręcznościowa niż strategiczna, lecz (według mnie) większość nowych RTS-ów, to pseudozręcznościówki (powiedzcie mi, co jest bardziej zręcznościowe: KKND i Conquest Earth, czy może właśnie StarCraft). Widzę w StarCrafcie dużo plusów. Po pierwsze, „odprawy" przed każdą misją. Są GENIALNE (chyba jedyna rzecz tak naprawdę genialna). Normalnie człowiekowi szczęka opada, kiedy to widzi. W innych grach czytasz, co masz zrobić, przerywasz (przeważnie recytowaną przez kompa) odprawę i zaczynasz grę. W StarCrafcie ludzie po kilka razy słuchają odpraw, ciesząc się każdym dobiegającym z głośnika słowem. Fabuła również jest na wysokim poziomie (przynajmniej według mnie). Powiem tylko, że jedynie Blizzard naprawdę przykłada się do fabuły. Mówię to na podstawie obu części WC (fajny skrót), StarCrafta oraz Diablo.

Misanthro

II. W StarCrafta grałem, skończyłem i... nie zapomniałem. Gra jest fajna, tak jak odpustowe świecidełka. Im bardziej się jej przyglądasz, tym lepiej widzisz, jakie to badziewie. Grało mi się fajnie, czasem było nawet dość emocjonująco, ale błędy są nie do wybaczenia. Jacek Piekara w recenzji (straszna wazelina ta recenzja, a potem jeszcze ktoś go za nią zjechał) wypunktował tylko kilka z nich, a to jedynie czubek góry lodowej.

Po pierwsze, gierka jest nielogiczna. Niby to spotkanie najbardziej zaawansowanych cywilizacji na świecie, a walczą niczym kowboje na Dzikim Zachodzie. Żadnych instalacji obronnych (poza beznadziejnymi wieżyczkami), żadnej walki na elektronikę, czy Bóg wie co. Weźmy chociaż Totala (Total jest total!), ile tam jednostek, jaki wybór strategii budowy i rozwoju. W StarCrafcie komuś się po prostu nie chciało.

Poza tym z surowcami kicha. Prawie zawsze ma się ich full pod samą bazą, a chciałoby się trochę porozglądać i powalczyć. Sama walka jest żenująca (tak, tak, nie waham się użyć tego słowa). Jednostki latające „nachodzą" na jednostki lądowe i tworzy się totalny bałagan, a poza tym można komenderować tylko dwunastoma oddziałami jednocześnie (leniuszki w tym Blizzardzie, co?). Fajnie, jak na międzygwiezdną wojnę? Walkę na wodzie to Blizzard w ogóle sobie olał. Jak widać woda posłużyła panom z firmy B. tylko jako przeszkoda terenowa. A mogło być tak fajnie (desanty morskie, ataki amfibii, patrolujące brzeg kanonierki).

Pełno w StarCrafcie takich małych, idiotycznych „buraczków". Na przykład pojazdy Terran (sorry, nazwa wypadła mi z głowy), które mogą ustawiać miny. Taki pojazd ustawi trzy miny i koniec! A co, nie może pojechać do bazy po następne? Albo dlaczego nie ma komendy „powrót do bazy" dla ciężko uszkodzonych jednostek? Nawet w Dune 2 (a kiedy to było), kiedy czołg był na czerwonej kresce, to automatycznie zabierał go samolot do naprawy. Poza tym żadnych bajerów inżynierskо-saperskich. Dlaczego nie można budować mostów, murów, dróg? Dlaczego nie można ustawiać kamer, obserwować ruchów przeciwnika z satelity itp.? Moim zdaniem Blizzard poszedł po linii najmniejszego oporu. StarCraft to gra zrobiona na kolanie, tylko po to, aby wycisnąć od nas kasę. Ludzie się nią strasznie jarają, bo nie potrafią wyobrazić sobie, jak MOGŁOBY być fajnie, gdyby autorom chciało się projekt udoskonalić.

Jarek „Globlin" Świderski

III. Ostatnio zastanawiałem się, czy nie powinienem w jakiś sposób poinformować świata Internetu o istnieniu e-mailowej listy dyskusyjnej dotyczącej StarCrafta. Lista na razie ma 14 subskrybentów. Zapoczątkowaliśmy także coś na kształt ligi, choć jeszcze jest to w powijakach ze względu na wakacje i małą aktywność listowiczów. Masterem listy jestem ja, natomiast webmasterem jest VratiS, który sklecił całkiem interesujące graficznie strony listy. Można je sobie obejrzeć pod adresem http://gryzone.rs.com.pl/scmodem. Lista jest typu unmoderated, więc żadnej cenzury nie ma... aczkolwiek mamy swój regulamin, jak dotąd przestrzegany :). Czekam na Wasze opinie zarówno o stronach, jak i o samej akcji:) Na pewno odpowiem i chętnie udzielę wszelkich wyjaśnień. C-Ya.

Rohan (ICQ UIN 6285451, EGN UIN 17589)
rohan@strefa.com;rohan@rs.nom.pl

http://www.strefa.com/rohan (Rohan's Homepage)
http://dune.strefa.com (Strefa Dune)
http://gryzone.rs.com.pl/scmodem (StarCraft via Modem)
http://gryzone.rs.com.pl/starcraft (Dział StarCrafta)

StarCraft - humor zeszytów

Niedawno, jak co miesiąc, wybrałem się z pewnym zapasem gotówki do kiosku, aby zakupić tajemnicze artefakty, zwane przez wtajemniczonych pismami komputerowymi. Nabyłem, oczywiście, Gamblera i jeszcze pewnego brukowca, którego tytułu z litości nie wymienię. Po wieczornej sesji typu od-deski-do-deski z Gamblerem, przeszedłem do lektury owej komputerowej wersji Skandali.

A w niej - wszystko, co chcielibyście wiedzieć o StarCrafcie, ale o co baliście się zapytać. Pamiętałem jeszcze poprzedni numer, z którego dowiedziałem się m.in., że wadą Terran jest brak latającego detectora. Tym razem naprawdę bałem się zapytać. O cokolwiek. Wahałem się krótko, ciekawość zwyciężyła i mój wzrok padł na stronę 74. Tytuł mówił sam za siebie: StarCraft - Zergowie. Przytoczę może kilka co bardziej soczystych cytatów.

1. [o Queen] „Kolejna zdolność to Spawn Broodlings, która kosztuje 150 punktów energii. Cecha ta nie działa na jednostki latające, tylko na większość istot naziemnych. Powoduje ona wystrzelenie pocisku, który znacznie osłabia znajdujące się w zasięgu jednostki przeciwnika". Prawda, że wesołe? A to dopiero początek.

2. [o Defilerze] „Dark Swarm to pierwsza zdolność, która kosztuje 100 punktów energii. Jest to strzelająca wieżyczka, która atakuje większość przeciwników naziemnych. Jej celem stają się także niektóre obiekty latające". Mocne! Ale najlepsze wciąż przed nami.

3. [o Evolution Chamber] „Pozwala także na ulepszenie Zerglisków i Ultralisków. Te drugie zostają ulepszone w rakiety. Daje także możliwość ulepszenia broni, jaką zergowskie jednostki dysponują" (zachowana jest pisownia i gramatyka oryginału). Ooooo! Chyba mam kłopoty ze wzrokiem, bo żadnych rakiet nie zauważyłem. To niestety nie koniec.

4. [o Creep Colony] „Jednakże za niewielką dopłatą można ją ulepszyć w Sunken Colony. Dodane zostanie niewielkie działko, które będzie atakować znajdujące się w jej pobliżu naziemne jednostki wroga". Do jasnej cholery, chyba naprawdę powinienem wybrać się do okulisty. Jakie znowu działko?

5. [o Nydus Canal] „Droga struktura, która odsłania większość możliwych ulepszeń w grze". Rzeczywiście, bardzo droga, w końcu kosztuje aż 150 (!) minerałów. Okulary już kupiłem, ale żadnych ulepszeń nie dostrzegłem. Zaraz wybieram się do okulisty z reklamacją.

I co wy na to? Początkowo myślałem, że opisywana jest jakaś zmutowana beta-wersja gry przeznaczona do testów na Battle.net, ale następny akapit, w którym jest mowa o sposobach pokonania komputera ostatecznie rozwiał moje wątpliwości. Dwie strony dalej znajdował się opis Protossów, ale z obawy o zdrowie psychiczne wolałem tam nie zaglądać. Od kiedy przyczytałem obszernie tu cytowany opis, pasjonuje mnie czytanie poradników do StarCrafta. W jednym z nich znalazłem kompletną solucję misji trybu na jednego gracza! Nie wiem, po co komu opis przejścia tak łatwych scenariuszy. Chyba tylko kompletnym beztalenciom. Do dziś uśmiecham się, kiedy przypomnę sobie, jak przybiegł do mnie kolega. Z wyrazem zaciętości na twarzy wycedził, że próbował już kilka razy, ale ciągle nie może skończyć tej... 3 misji w Dune 2. Spytałem, którą stroną grał. Jak się okazało „tymi czerwonymi". Niemoc ludzka nie zna granic.

Krzysztof Pietroń (chr@kki.net.pl.)

Humor zeszytów, który nam obszernie cytowałeś, rzeczywiście jest super. Gorzej, jeśli ktoś spróbuje skorzystać z tych „rad". Natomiast sprawa z drukowaniem opisów przejścia pewnych gier nie jest taka prosta. Rzeczywiście, wiele z nich nie wymaga rozwiązania, kiedy patrzymy na to z punktu widzenia doświadczonego gracza. Ale po pierwsze, trzeba pamiętać o graczach mniej doświadczonych (naprawdę! dostałem kiedyś list, w którym autor pytał, po co w Diablo są takie dwie banieczki, jedna czerwona, a druga niebieska), a po drugie, czasem nawet weteranom zdarzają się zadziwiające zaćmienia umysłu i wtedy rozwiązanie bardzo się przydaje. Na koniec jeszcze dodam, aby Twój dowcip o Dune 2 zrozumieli ci, którzy gry nie znają, że „czerwoni" to Harkonnenowie - ród dysponujący największą siłą, a trzecia misja jest (jak wszystkie na początku) do przejścia w (góra) kilkanaście minut. W tym miesiącu to wszystko. Mam nadzieję, że wzmocnieni wakacyjnym wypoczynkiem (nie ma to jak cały lipiec i sierpień w okopach, pośród artyleryjskiego ostrzału) natychmiast sięgniecie po pióra, aby napisać do swego ukochanego

generalissimusa Bócevaua, który jak zwykle podpisuje się w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów

KUPON (nakleić na kartkę pocztową!)
KONKURS EKG 10/98:

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

Imię i nazwisko .....

Adres .....

.....

GILDIA RPG

Ten odcinek Gildii w całości poświęcamy grze Might & Magic VI. Przedstawiamy zażartą dyskusję prowadzoną przez osobowość wieloraką, nazywaną Jackiem Piekarą, która wystąpi w dwóch wcieleniach - jako Jacek Entuzjasta i Jacek Sceptyk.

Might & Magic VI

Entuzjasta: Dawno już nie spędziłem tylu godzin przy grze komputerowej. Nieczęsto spotyka się scenariusz, który wymaga poświęcenia mu kilkuset godzin.

Sceptyk: No tak, ale co z tego wynika? Co za problem zrobić grę, której nie skończysz i po tysiącu godzin? Wystarczy mnożyć trudności, np. silne potwory (by walka z nimi trwała długo) i ogromne labirynty. Powiedz lepiej, czy ta historia gdzieś Cię prowadzi, czy tylko łazisz po ogromnym świecie i wykonujesz dziesiątki nie powiązanych ze sobą zadań?

E: Zadania są powiązane, ale to prawda, można uczestniczyć w misjach, których wykonanie nie jest konieczne. Bardzo dobrze zresztą, że tak jest, bo trudno w RPG wyobrazić sobie gorsze rozwiązanie niż linearność.

S: Pisz liniowość, bo i tak korekta poprawi. Zgadzam się, ale będę drążył nadal: czy w Might & Magic VI jest przewrotny, zaskakujący scenariusz? Czy coś może być niespodzianką? Przypomnij sobie choćby Final Fantasy VII...

E: Nie!

S: ...w której widać, że scenarzyści starali się, aby nic dla gracza nie było do końca jasne i oczywiste, aby ciągle poznawał nowe tajemnice otaczającego go świata. A w M&M VI?

E: Zaletą tej gry nie jest skomplikowana fabuła. Historia królestwa Enroth jest prosta: Zło zaczyna drążyć świat, a gracz musi je pokonać. Znając poprzednie części cyklu, można się domyślać, jakie będzie zakończenie i skąd przybyły demony. Ale czy to jest w M&M VI najważniejsze? Czy spotkałeś w jakiejś grze tak zręcznie skonstruowany system cech i zdolności bohaterów, czy widziałeś tak logiczny system czarów?

S: Zdolności bohaterów rzeczywiście mają wpływ na ich życie i to widać. Ale w takim razie, dlaczego grę da się ukończyć z czterema czarodziejami czy czterema druidami? Dlaczego tylko te dwie klasy się liczą, a pozostałe można sobie darować? Co z tego, że można mieć w grupie rycerza lub paladyna, łucznika lub kapłana, skoro ich siła jest niewspółmierna do siły druidów i magów?

E: A nie skończyłeś Beholderów, nie mając w drużynie ani wojownika, ani paladyna? Poza tym zawsze można znaleźć optymalne ustawienie grupy. Śledzę rozmowy o M&M VI w sieci i wierz mi, gracze wybierają rycerzy oraz paladynów. Najlepszym przykładem jest nasz kolega Frogger, który skończył grę, korzystając z bohaterów przygotowanych przez sam program.

S: No to miał pod górkę.

E: A może to i lepiej? Może gra dzięki temu była ciekawsza?

S: Na końcowych etapach gry rycerz i paladyn dysponują taką samą siłą uderzenia jak druid lub czarodziej. W takim razie po co Ci osoby nie znające silnych czarów ofensywnych?

E: Przesadzasz. Rycerz zadaje obrażenia powyżej 100 punktów, inne postacie nie tak łatwo to osiągną...

S: To tylko kwestia dobrej broni.

E: Nie wchodźmy w takie szczegóły! Założę się, iż znajdą się osoby, które stwierdzą, że konieczne jest korzystanie z magii kapłańskiej zupełnie zlekceważonej przez Ciebie. Zajmijmy się lepiej sprawami ogólniejszej natury. Czy możesz podać przykład gry lepszej w tej chwili od M&M VI?

S: Taaak, bo na rynku RPG mamy tak wielki wybór, że aż trudno się połapać. Chcesz wiedzieć, czy M&M VI jest lepsza od Fallouta, Lands of Lore 2, Diablo lub Shadows over Riva? Oczywiście, że jest! Ale moim zdaniem zmarnowano ogromny potencjał...

E: A to ciekawe.

S: Tak jest! Zastanów się tylko nad umownością tego świata. Weźmy kwestię reputacji. Niby wszystko w porządku. Wykonasz zlecenia dla złych osób albo zaatakujesz niewinnych - tracisz reputację. Jesteś fajnym kolesiem - poprawiasz reputację. Wystarczy jednak złożyć byle jaką ofiarę w świątyni, a reputacja wraca na poziom Average.

E: I wtedy część osób nie chce z Tobą gadać. Nie wspominając już, że nie zostaniesz mistrzem magii Światła.

S: Wiesz co, ja pieprzę magię Światła. To następny burak w tej grze. Niby taki superkanon magii, a tak naprawdę tylko dwa zaklęcia, Day of the Gods i Hour of Power, przydają się do czegoś.

E: Ale za to jak się przydają! Twoim postaciom rośnie liczba punktów życia i czarów, a wszystkie cechy podnoszą się na jakieś niebotyczne poziomy, tak że nawet słaby czarodziej ma nagle ponad 100 punktów Siły.

S: Spodziewałbym się jednak jakichś rewelacyjnych zaklęć ofensywnych lub leczących.

E: Ofensywne masz w magii Mroku. Nie podoba Ci się Dragon Breath?

S: Podoba. Ale to tylko potwierdzenie mojej tezy. Dragon Breath jest bowiem **jedynym** przydatnym czarem magii Mroku!

E: Jasne, bo Day of Protection, dający osłonę przed każdym żywiołem, wcale Cię nie interesuje?

S: I co poza tym? Rzeczywiście, Shrinking Ray jest bardzo fajny. Ale przydaje się tylko do tego, żeby popatrzeć, jak zmniejszają się potworki. Bardzo zabawny jest widok sięgających Ci po kostki goblinów, które piszczą gdzieś tam, w dole. Tylko czy próbowałeś zmniejszyć Tytana?

E: Tytan to Tytan. Szczura kijem zabijesz, słonia raczej nie, prawda? Chcesz w końcu mieć realizm w grach?

S: Twórcy każdej dziedziny ludzkiego życia, no może prawie każdej, dążą do tego, by stała się ona przydatna. Czy znasz sztukę walki, której mistrz nie potrafiłby dać sobie rady z oprychem na ulicy? Nie, bo inaczej mądrzy Chińczycy by jej nie wymyślili. Wyobraź sobie teraz magów tworzących straszne zaklęcia, kosztowne i rzadkie, z jedną tylko wadą - na nikogo nie działają.

E: Widzę, że trudno Ci zrozumieć, iż możesz trafić na potwora odpornego na działania magii. Przecież podobnie jest z silnymi czarami ofensywnymi, np. Implosion lub Incinerate. Najsilniejszy z Tytanów może dostać obrażenia 300 punktów, ale może też dostać kilkanaście. Wszystko zależy od jego odporności i Twojego szczęścia.

S: Skończyłem już M&M VI...

E: Ja też.

S: ...i byłem totalnie rozczarowany. Outro woła o pomstę do nieba...

E: Z bólem serca muszę się z Tobą zgodzić.

S: ...poza tym gra niby się kończy, dostajesz swój wynik i nawet coś w rodzaju ładnego dyplomu, ale możesz grać dalej!

E: To źle? Czy chcesz powiedzieć, że wykonałeś już wszystkie zlecenia, zabiłeś wszystkie potwory i zwiedziłeś wszystkie labirynty?

S: Nie, ale ta historia dla mnie się skończyła. Ja **jestem** już bohaterem. Chcę, aby mieszkańcy witali mnie z szacunkiem, chcę pić piwo przy kominku i ucztować z lordami Królestwa. To ja, do cholery, uratowałem ten świat. A tu nawet okazuje się, że moja reputacja pozostała na poziomie Bad.

E: Z właściwą sobie złośliwością czepiasz się szczegółów. Mało masz w historii i literaturze przykładów niedocenionych bohaterów? Poczytaj sobie choćby opowieści z Warhammera. Czy każdy wieśniak musi wiedzieć, kim jesteś? A nawet gdybyś się przedstawił, to on tylko pokiwa głową, bo takich obieżyświatów, co gadają, że uratowali Enroth, on już widział na pęczki.

S: Pisałeś w recenzji o bogactwie artefaktów. Bardzo fajnie. Tyle że już w połowie gry miałem każdy przedmiot, jaki chciałem mieć. Najlepsze na świecie miecze, zbroje, pierścienie itp. Nie było dla mnie tajemnic.

E: To może wyjawisz, jak to zrobiłeś? Z pięć godzin siedziałeś nad cielskiem złotego smoka w Temple of the Snake i szukałeś przy nim odpowiadających Ci przedmiotów. Ile ich w końcu znalazłeś?

S: Gdzie ta bestia to wszystko nosiła? :) Rzeczywiście, znalazłem ze dwadzieścia przedmiotów przy tym jednym smoku...

E: Nie zarzucę Ci, że korzystasz z cheatów, bo to nie cheat...

S: Pewnie, że nie. Sam doszedłem do tego, że złotego smoka można ograbiać w nieskończoność.

E: ...ale normalny gracz zabiera mu tylko jeden przedmiot, ciało znika i tyle. Sam zmniejszasz atrakcyjność zabawy. W końcu to nie jest normalne, żeby przez pięć godzin tylko zapisywać i odczytywać stan gry.

S: Ponieważ kończy się miejsce przeznaczone na tę dyskusję, więc krótko porozmawiajmy o grafice. Podobała Ci się?

E: Tak.

S: A Die by the Sword widziałeś? A Unreala?

E: Zostańmy jednak w kręgu role-playing. Nie można zabierać psa na wystawę koni.

S: Może raczej kundla na wystawę psów rasowych?

E: Nie zgadzam się na opluwanie grafiki M&M VI. Jasne, że można sobie wyobrazić zaimplementowanie pełnego 3D, ale ja zawsze twierdziłem, iż w role-playing nie grafika jest najważniejsza. ViZ i Wojtek grają teraz ciągle w Walhallę, która ma grafikę jak ze Spectrum i jarają się nią do mdłości.

S: Zajmujemy się w tej chwili M&M VI. Czy nie myślisz, że twórcy gry mogli się chociaż postarać, żeby mieszkańcy nie wyglądali identycznie?

E: A gdzie zakończyć takie różnicowanie postaci? Stworzyliby cztery lub sześć wzorów i też byś się czepiał. Wyobrażasz sobie kilkaset projektów graficznych, po jednym dla każdego napotykanego mieszkańca? Kto by za to zapłacił?

S: A potwory? Wszystko w porządku, Twoim zdaniem?

E: Nie liczyłem, ile gatunków potworów jest w M&M VI, ale na pewno ponad setka. Przy tej liczbie musi się trafić jeden czy drugi niewypał. Ale są też perełki.

S: Wilkołaki w czerwonych pionierskich spodenkach?

E: Tylko jak widzisz takiego wilkołaka, to wiesz, że będziesz miał problemy. Ja też mam pretensję, że niektóre potwory są za mało przerażające. Tylko jak już poznasz je w działaniu, to wtedy zaczynają Cię przerażać.

S: Nie przekonaliśmy się wzajemnie, zresztą wcale tego nie oczekiwałem.

E: Ani ja. Alex napisał, że to, iż nie podobają Ci się gry, ale musisz o nich pisać, jest Twoim osobistym dramatem. Przyjmij wyrazy współczucia.

Dyskusji wysłuchał (i zaprasza Czytelników, aby dodali swoje głosy)

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus,
Ten Który Czeka Na Baldur's Gate

KLUB SPORTOWY GAMBLER

Cześć, jesiennicy!

Wakacje się skończyły, Pan Dzień zaczął przegrywać w konfrontacji z Panią Nocą, a w oddali słychać przygotowania do jesienno-zimowych bombardowań najnowszymi hitami sportowymi. Nie pozostaje nam nic innego, jak należycie pożegnać się ze starzejącymi się już przebojami: World Cup, CM 97/98, NBA Live '98, NHL '98 i... nie, SWOS jest przecież nieśmiertelny!

Aby pomóc Wam przebrnąć przez te trudne chwile, przygotowaliśmy: dla piłkarzy - turniej na Gambleriadzie, dla trenerów - kolejne zadanie w Lidze Managerów (patrz KSG CD), dla koszykarzy - „reanimację", a dla hokeistów dobrą nowinę - NHL '99 jest już w sklepach (a przynajmniej powinna być)!

Sekcja piłki nożnej

World Cup '98 - Szkoła Mistrzów
Część pierwsza i nie ostatnia

Mamy sezon na wykopywanie prezesów (i słusznie, brawo, Panie Dębski!), więc w trosce o swoje honorowe przewodnictwo KSG postanowiłem aktywniej zaznaczyć moją obecność na łamach Klubu. Od teraz po wsze czasy (w każdym razie do ukazania się FIFY '99) będziemy w Szkole Mistrzów dyskutować na temat najnowszej „kopanej" z EA Sports, czyli World Cup '98. Jej wad, zalet, a przede wszystkim taktyk zwycięstwa i to stosowanych w walce z innymi ludźmi. Oczywiście, liczę przede wszystkim na Waszą aktywność, zwłaszcza uczestników konkursu Złota Bramka i turnieju na Gambleriadzie.

Zanim zajmiemy się dysputami strategicznymi, chciałbym przekazać kilka uwag.

- Błędy w zachowaniu bramkarzy: niekiedy głupieją i nie łapią piłki leżącej obok (zdarza się to, kiedy w okolicy są obrońcy). Po dośrodkowaniach bramkarze niemal nigdy nie łapią tylko piąstkują (nawet gdy nie są atakowani, a futbolówka dosłownie spada im na głowę). Tu dochodzimy do najpoważniejszego błędu gry: NIGDY nie straciłem bramki po wykonywanym przez komputer rogu, ba, w tej sekwencji gry można siedzieć z założonymi rękami. Zawsze to samo: dośrodkowanie na 11. metr, bramkarz wychodzi, piąstkuje i po problemie. Niekiedy (widziałem 2 razy) zdarza się, że po przypadkowym strzale zza połowy boiska piłka kozłuje przed bramkarzem, zaś ten nie jest jej w stanie złapać, tylko z najwyższym trudem odbija ją.
- Nie ma rykoszetów ani otarć piłki (jedyny wyjątek: rykoszet od zawodnika wchodzącego od przodu wślizgiem w kopiącego). Piłkarz trafiony potężnym strzałem w twarz spokojnie biegnie dalej, a piłka lekko się od niego odbija.
- Sędziowie nie informują pod koniec meczu, o ile minut zamierzają przedłużyć spotkanie.
- W meczach Classic Cups dogrywki odbywają się w systemie „nagłej śmierci"!
- Zawodnik dochodzący do turlającej się w stronę linii piłki nie dotyka jej, mimo to wokół niego zapala się żółte kółko (znak, że ma kontrolę), a sędzia odgwizduje aut dla przeciwników. Zdarza się, że piłka zostaje 2-3 metry za zawodnikiem, zaś indykator kontroli cały czas jest zapalony.
- Kiepskie stopniowanie poziomu trudności. O ile między Amateur a Professional występuje różnica w zachowaniu i umiejętnościach komputerowago przeciwnika, o tyle na World Cup komputer jest o wiele szybszy. Zawodnicy zespołów o niższych poziomach szybkości od naszego bez trudu nas przeganiają, nawet gdy prowadzą piłkę! W ogóle nie bawię się na poziomie World Cup, wolę prowadzić słabszą drużynę przeciwko silnej na Professional.
- Nie dotyczy to bezpośrednio samej gry, ale trochę denerwująca jest postawa EA Sports. Nie ukazał się, wcześniej zapowiadany, patch uaktualniający składy drużyn (powinny być zgodne z rzeczywistymi z MŚ). Gra nie oferuje przyzwoitych możliwości zabawy w Internecie.

Trochę ponarzekałem, ale te uwagi tylko w niewielkim stopniu wpływają na moją ocenę gry (bardzo pozytywną). Aby jednak już w tym wydaniu Szkoły Mistrzów znalazło się trochę konkretów, przedstawię kilka informacji nt. bramkarzy i bramek. Oczywiście, temat ten będziemy wałkować nie raz, ale zacznijmy od uwag ogólnych (wszystkie dotyczą meczów z silnymi drużynami na poziomie Professional).

Bramkarz broni strzału niemal zawsze, jeśli miał czas „zaryglować się" (pożyczmy to pojęcie z symulatorów) na strzelającym i piłce, to znaczy: widzi atakującego i piłkę dobrze od jakiegoś czasu. To dlatego niemal zawsze wyłapuje silne i celne strzały w okno z linii 16 metrów, do których się długo przymierzaliśmy. Stąd ogólna zasada, że najlepiej strzelać: a. szybko (od razu po podaniu), b. zza zasłony - obrońców czy nawet własnych pleców, po wykonaniu „kółeczka" z piłką. Jeżeli strzał zostanie obroniony, to najpewniej wypiąstkowany na rzut rożny albo wybity na pole karne - to zawsze wyborna okazja do strzelenia bramki z dobitki.

Na tym zakończymy lekcję inauguracyjną. Do przeczytania za miesiąc!

Alex, Honorowy Prezes KSG

FIFA Soccer Manager

Chciałbym dodać kilka uwag do listu Krzysztofa J. Kwiatkowskiego [Gambler 8/98 - przyp. Kristoff], gdyż jak zauważyłem wymienił tylko kilka wad natury technicznej, tj.: brak opcji wydruku, słabe menu główne, nie najlepszy dźwięk czy kiepskie graficzne przedstawienie meczu. Nie jestem pewien, czy to ostatnie należy uznać za wadę, ponieważ menedżer nie ma zachwycać grafiką, ważniejsze jest meritum. I tutaj niestety FSM kuleje, może nie poważnie, ale jednak.

Po pierwsze, po kilku latach gry okazuje się, że w innych zespołach grają sami dziadkowie. Miałem do czynienia z sytuacją, w której można było kupić 93-letniego bramkarza lub też 60-, 70-letniego Ronaldo, Stoiczkowa, Bergkampa i wielu innych zawodników, na dodatek ze współczynnikami na poziomie niezłych 25-27-letnich zawodników.

Po drugie, bardzo zdziwiło mnie, że dostaję o wiele więcej żółtych i czerwonych kartek w sytuacji, kiedy biorę udział w meczu, tzn. oglądam go na żywo, mogę ingerować w taktykę, zmiany itp. Inaczej jest, kiedy decyduję, że to komputer ma sam wyliczyć wynik. Sytuacja jest tak absurdalna, że praktycznie nie było meczu „na żywo", w którym nie dostałbym kolorowego kartonika, natomiast w meczu „liczonym" zdarza mi się to raz na 7-10 spotkań. W pewnym momencie doszło do tego, że w grze „na żywo" zabrakło mi zawodników!

Po trzecie, po kilkudziesięciu latach gry na rynku transferowym zdarzają się dziwne rzeczy. Na początku można tam kupić zawodników z wszystkich pozycji o współczynnikach powyżej 80. Po kilku latach można dostać na tym poziomie tylko napastników, później tylko bramkarzy, potem obrońców itd.

Po czwarte, w Historii Trenera brakuje miejsca na osiągnięcia powyżej 15 (czy coś koło tego) lat grania.

Kolejna rzecz, tym razem dotycząca energii zawodników. Krzysztof pisze, że nie opłaca się wystawiać zawodników z poziomem energii poniżej 75. Wydaje mi się, że jest inaczej, przynajmniej w linii ataku. Otóż moi napastnicy (Ronaldo, Citko) strzelają dwa razy więcej bramek, gdy ich poziom energii wynosi 30-50. Pewnie zdziwiliście się, dlaczego Citko. A dlatego, że na rynku transferowym jego wartość (na początku gry) jest taka sama, a nawet większa niż Ronaldo (ale mamy w Polsce perłę!).

Ostatnia sprawa: dziwią mnie ceny zawodników. Dobrzy napastnicy są warci 5-6 razy więcej niż pomocnicy czy obrońcy, nie mówiąc już o bramkarzach. Chyba nie takie są teraz tendencje w piłce. O kilku (przynajmniej) usterkach można by jeszcze napisać, ale wydaje mi się, że i tyle wystarczy, żeby pokazać, iż nie jest to najlepsza z gier. Ponieważ w Polsce rynek menedżerów do najbogatszych nie należy, a ostatnio FSM pojawił się w ofertach firm wysyłkowych w cenie poniżej 50 zł, postanowiłem napisać i poradzić, żeby lepiej odłożyć te pieniądze i poczekać na lepsze gry, które niewątpliwie się ukażą.

Potis (potis@panda-tor.net.pl)

Sekcja koszykówki

NBA Live '98 raz jeszcze

Kolega SAS (Gambler 7/98) wytoczył przeciw NBA Live '98 ciężkie działa. Sprawdziłem więc, jak to jest z jej starszą siostrą.

I co? Prawie tak samo kiepsko jak z „98-ką". Żeby czerpać choć trochę satysfakcji z gry, prowadzi się Denver, Toronto lub ewentualnie Sacramento, poziom trudności ustawia na All-Star i zamiast wygrywać 60 punktami, wygrywa się 25. Jedyny plus „97-ki", to mniej kretynizmów - komputer jednak czasem fauluje, tudzież myśli o obronie.

A tak w ogóle to w krainie wirtualnych koszykówek panuje smuta, a fakt, że NBA Live '98 to najlepsza z jej „obywatelek", nie napawa optymizmem.

Tom tom, Wlokący się smętnie w stronę wspaniałej NHL '98

PS Posyłam kuriozalny rzut za 3 i całkiem ładny przechwyt - Eric Williams ma chyba wysięgniki zamiast stawów. [Obie powtórki znajdziecie na naszym krążku - Kristoff].

Źle się dzieje w państwie koszykarskim. W ubiegłym miesiącu zabrakło dla niego miejsca na stronach TeTetki i tekst wylądował na ścieżkach Gamblera CD. W dodatku wiadomość, która go wtedy „zdominowała" nie jest optymistyczna (firma Exile Software wstrzymała realizację projektu General Manager).

Postanowiłem przystąpić do reanimacji sekcji. Nie mając zbyt dużego wyboru, skoncentrowałem się na NBA Live '98. W krążkowym wydaniu KSG umieszczam najnowsze nieoficjalne dodatki do tej gry: pliki uaktualniające składy drużyn i statystyki zawodników oraz dwa pokaźne edytory.

Teraz kolej na Was. Przysyłajcie do Klubu zapisy Waszych spektakularnych akcji - na dyskietkach pod adresem redakcji albo przez Internet na konto: kristoff@gambler.com.pl. Swoje kosze, przechwyty czy bloki znajdziecie w katalogach ..\NBA Live 98\saves\XXX (gdzie XXX oznacza numer nagrania). Skopiujcie ich zawartość (wszystkie pliki!) i przyślijcie wraz z krótkim opisem (np. kto rzucił, przeciw jakiej drużynie, kiedy etc.). Nie zapomnijcie też o dołączeniu swoich danych.

Kristoff, szukający gruszek na wierzbie

AEROKLUB GAMBLERA

Wakacje, niestety, już się skończyły. Teraz przez pięć dni w tygodniu trzeba odrywać się od ulubionych symulatorów i udawać do miejsca zwanego szkołą. Na szczęście rok szkolny ma też swoje dobre strony - symulotnicy wrócili do domów i po dwumiesięcznej stagnacji coś zaczyna się dziać na naszym podwórku. Rozpoczął się już pierwszy polski turniej F-22 ADF (http://www.valhalla.com.pl/skrzydla/f22hq). Jak się pewnie wszyscy domyślają, AG jest patronem prasowym imprezy. Kolejnym wydarzeniem godnym odnotowania jest pierwszy pojedynek między polskimi dywizjonami, który albo się już odbył, albo odbędzie się wkrótce. Relacja przy najbliższej okazji.

Towarzysz st. mech. Yennefer zaproponował napisanie poradnika latania - manewry od najprostszych po zaawansowane i ich zastosowanie w walce. Piszcie więc, co chcielibyście znaleźć w takim poradniku. Postaramy się spełnić wszystkie Wasze życzenia.

A oto obdzierania z realizmu ciąg dalszy...

Gunman: Co do wymijania rakiet, to w 100% masz rację. Przyjrzałem się temu w grach i także stwierdziłem, że jest to skopane. Żeby w rzeczywistości wymanewrować nadlatującą rakietę, trzeba ją zobaczyć (chmura jasnego dymu!), ustawić odpowiednio samolot, wykonać manewr obronny z wypuszczeniem flar/chaffów i MODLIĆ SIĘ. Tak, tak, w rzeczywistości nic nie wiadomo i jeżeli w Twoim kierunku leci rakieta namierzana pasywnie, a pilot z Ciebie tylko „dobry", to lepiej od razu połóż ręce na dźwigni włączającej fotel wyrzucany.

A jeśli wali w Ciebie rakieta namierzana półaktywnie, to możesz jeszcze zmusić „posłańca" do breaku i zgubienia namiaru radarowego - niech Twój wingman wystrzeli salwę. Ale o tym drugim przypadku w epoce rakiet F&F można chyba zapomnieć. Jeśli chodzi o koncepcję przyszłych simów, to przydałby się klawisz dający widok z wirtualnego kokpitu w stronę najbliższej rakiety w nas wycelowanej (możliwe byłoby wyróżnienie tego jednego pikselka z rakietą na czerwono). Przydałaby się jeszcze do tego regulacja „prędkości ruchu" głowy, aby nagle nie stracić orientacji w przestrzeni.

TopGun: Takie rozwiązanie już jest, w grze F-18 Korea. Z bloku RWR i innych czujników dostajesz informację, że wraży samolot odpalił rakietę. Znasz tylko kierunek, z którego nadchodzi zagrożenie. Włączasz kokpit wirtualny i rakietę widać jak na dłoni. Jeśli masz pecha, to zobaczysz, jak uderza w samolot, ale przy odrobinie szczęścia zlokalizujesz ją na czas i wykonasz unik. Przy okazji uników warto poruszyć sprawę skuteczności broni pokładowej. Na przykład salwa dwóch R-27R niszczy myśliwiec (trafia) z prawdopodobieństwem 0,6-0,75, a seria dwóch R-73 jest prawie na 100% lekarstwem na wszystkie problemy. O rakietach amerykańskich nie wypowiem się, bo nie mam dokładnych danych.

Z działkiem sprawa wygląda następująco. Dobry pilot (prawdziwy) ma celność ok. 5%, a do zniszczenia samolotu potrzeba ok. 20-30 trafień, w zależności od jego typu. Wniosek z tego taki, że MiG-29 ze 150 sztukami amunicji może nie dać rady zniszczyć przeciwnika ze względu na brak pocisków (dane z „Lotnictwa Wojskowego", nr 1/98). Jak to się ma do gier - wiedzą wszyscy. Na przykład w Raptorze celność działka jest dobra, ale za to szybkostrzelność daleka od prawdziwej, a o rakietach lepiej nie mówić. Podczas gry w sieci odpaliłem 6 AIM-9 z godziny szóstej przeciwnika i żaden nie trafił!! Po przeciwnej stronie jest Su-27, działko trafia z prawdopodobieństwem mniej więcej 90%. Jeśli mam być szczery, jeszcze nie widziałem gry idealnej pod tym względem. Najbardziej do ideału zbliżają się chyba F-18 Korea, F-14 FD oraz kilka symulatorów z czasów I i II wojny światowej.

Yennefer: Nie bardzo rozumiem, co masz na myśli, pisząc: rakieta naprowadzana pasywnie (passive), aktywnie lub półaktywnie? Bo mnie się zdaje, że passive to było naprowadzanie IR, zaś active to radar w głowicy... Sam system ostrzegania przed rakietą już odpaloną polega na tym, że czujnik elektromagnetyczny wykrywa moment odpalenia. Nie pytaj mnie jednak, z jakiej odległości działa, bo nie mam pojęcia. Na pewno radar w prawdziwym Su-27 może pokazać rakietę - pod warunkiem, że leci na Ciebie „od czoła" i masz włączony radar prosto na nią. W żadnym innym wypadku, niestety... Pamiętasz film „TopGun"? Tam nie było ostrzegania przed rakietą, tylko przed przejściem radaru samolotu atakującego w tryb śledzenia pojedynczego celu. Było to jednoznaczne z odpaleniem w niedługim czasie rakiety (lub ostrzelaniem z działka). O wykonaniu manewru „evasive" decydowało ostrzeżenie kopilota, który musiał WYPATRZYĆ rakietę.

Gunman: W rakietach powietrze-powietrze stosuje się trzy rodzaje naprowadzania: 1. Passive (pasywne) - np. AIM-9M Sidewinder, AA-11 Archer; 2. Semi-Active (półaktywne) - np. AIM-7C Sparrow (o tych rakietach pisałem) - radar samolotu musi oświetlać rakiecie cel non stop... to bez sensu, ale działa ;) oraz 3. Active (aktywne) - np. AIM-120 AMRAAM, AA-10 Alamo, AIM-54 Phoenix (w pierwszej fazie leci po zaprogramowanym torze) - rakieta ma radar pokładowy.

Sposób namierzania goniącej Cię rakiety zależy od klasy pokładowej awioniki. Montowane obecnie w samolotach wojskowych pasywne czujniki promieniowania radarowego dokładnie analizują wszystkie sygnały i na podstawie cech charakterystycznych wiązki są w stanie określić, czyj radar nas maca i w jakim jest trybie. Pilot dostaje więc informacje, czy wiązka, która go oświetliła, pochodzi od radaru rakiety naprowadzającej się właśnie na jego maszynę (rakieta typu F&F), czy też od wrogiego samolotu, który przeszukując aktywnie przestrzeń przypadkiem go oświetlił. Pilot dostaje również ostrzeżenie, kiedy wrogi, opromieniowujący go radar przechodzi w tryb śledzenia pojedynczego celu (czyli jego samolotu), co zapowiada ekspresową przesyłkę lotniczą...

Jeśli chodzi o rakiety namierzane pasywnie, to zasięg czujnika IR atakującego jest niewielki, lecz myślę, że dużo większy niż zasięg „czujnika odpaleń". W końcu samolot to wielka, gorąca kobyła, a odpalenie trwa moment i może nie zostać zarejestrowane przez czujniki ofiary...

A teraz o AWACS-ie. W grach obraz z AWACS-a na MFD jest najczęściej połączeniem obrazu z czujników pasywnych i dużego brata. Bardzo fajne rozwiązanie, tylko że pierwszym prawdziwym samolotem, który ma mieć takie możliwości, jest F-22A.

TopGun: Podam ciekawostkę. Ostatnio Rosjanie zaprezentowali Su-32FN (modyfikacja Su-27 w kierunku F-15E, dwumiejscowy myśliwiec taktyczny), który ma iglicę między silnikami, a w niej skierowany do tyłu radar małej mocy służący do samoobrony. Rzeczywiście, gdy przeciwnik odpali rakietę, to już nie ma wielkiej różnicy, czy jest ona na podczerwień, czy na „radar" - uniki trzeba robić takie same. Co prawda, od każdej reguły są wyjątki. Taki Phoenix ma podobno kłopoty z „patrzeniem" przez chmury, a większość rakiet na podczerwień można zmylić, kierując się w słońce - dużo wyraźniejsze źródło ciepła niż silniki.

Interesująca za to jest kwestia, jak szybko leci rakieta i z jakim przeciążeniem może manewrować. Taki AIM-9X w założeniach uzyska 60g, co powinno całkowicie uniemożliwić ucieczkę. Poza tym warto chyba wspomnieć, że dzięki kilku sztuczkom technicznym radar w osławionym F-22 jest praktycznie nie do wykrycia dla tradycyjnych RWR, co w połączeniu z „niewidzialnością" samolotu czyni z niego prawdziwie śmiercionośną broń - już nie usłyszysz ostrzeżenia przed namierzaniem... A jeśli chłopaki w USAF pomyślą i podobny trik zastosują w systemie namierzającym rakiety, pilot nawet nie będzie wiedział, od czego zginął. I kiedy.

Yennefer: No i złapałeś mnie... Masz rację. Jak active homing mnie dorwie, to tylko włączyć katapultowanie... Nic prostszego. A żeby było śmieszniej - poszedłem po radę do kumpla na WAT. Kończy właśnie studia, robi pracę magisterską z osprzętu samolotowego. Jak go zapytałem o sposoby ostrzegania, zrobił kciukiem kółko na czole i wyjaśnił, że w tej chwili żaden samolot nie używa radaru i namierza inne LASEREM. CO??? - zapytałem - to Maverick stał się rakietą air to air? :-) Jeśli informacja o laserze jest prawdziwa, to chyba odbywałoby się to w trybie semi-active... Zaraz dostanę kręćka.

Trochę o AWACS-ie. Uważam, że za bardzo ułatwia życie. W Su-27 podczas dogfightów zawsze go wyłączam. A co, podczas ćwiczeń w „TopGun" mieli gdzieś AWACS-a??? Nie zauważyłem. „Praca z AWACS-em czystym relaksem?" PRAWDZIWI MĘŻCZYŹNI UBIERAJĄ SIĘ NA CZARNO I NIE UŻYWAJĄ AWACS-a :-)))

Ponoć istnieje sposób na rozpoznawanie jakości realizmu modelu lotu w grach. Chodzi o tzw. momenty myszkujące. Efekt ich działania jest taki, że po samym przechyleniu na skrzydło (niekoniecznie o 90 stopni, wystarczy jakikolwiek przechył) i bez innych manipulacji - sam ruch joyem w bok! - zmieniać się powinien kurs i wysokość (powoli, ale zauważalnie). Z kolei po wciśnięciu samego orczyka oprócz kursu powinna zmieniać się również wysokość i przechył. W Su-27 sprawdziłem - wszystko jest. Jak będzie Ci się chciało, sprawdź to np. w Strike Commanderze albo CYAC. Albo w Raptorze :-)

TopGun: Lasery są częścią pasywnego systemu wykrywania i pomagają określić niektóre parametry lotu przeciwnika. Powiedzenie, że używa się tylko lasera to spore uproszczenie. Na pewno układ laserowy jest użyty w czujnikach zbliżeniowych rakiety - może o to chodziło?

Podany przez Ciebie sposób sprawdzania stopnia realności modelu lotu jest w ogólnych założeniach prawdziwy, ale zawsze jest parę „ale". Większość nowych symulatorów ma zaimplementowane „momenty myszkujące", ale w zamian za to przy prędkości przeciągnięcia zachowują się nie do końca tak jak powinny. Dotyczy to nawet słynnego Flight Simulatora. Do tego nie najlepiej przedstawia się sprawa umyślnego wprowadzania w korkociąg. A w ogóle, to kwestia „momentów myszkujących" jeszcze powróci na łamy CS, bo to temat na cały odcinek albo nawet dwa.

Dyskutowali: Yennefer i Gunman, a światłe komentarze wstawiłem JA.

I jeszcze ponowię zaproszenie, aby czytelnicy dodali swoje „trzy grosze". Ludzie!!! Może nasze wypociny przeczyta jakiś autor gier i dzięki temu napisze naprawdę dobry symulator.

Za miesiąc: Trochę historii, czyli omówienie taktyki walki grupowej od czasów I wojny światowej do dziś oraz informacje z turnieju ADF.

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



KLUB TECHNICZNY

Witam w drugim odcinku Klubu Technicznego. Wiele się ostatnio dzieje. W Polsce zaczęły się pojawiać pierwsze karty z układem RIVA TNT. Na początku sierpnia premierę miał pakiet DirectX 6.0. Firma Rendition zapowiedziała kość RRedline (V3300), kolejną mającą zmiażdżyć Voodoo². Tak więc po kolei.

RIVA TNT - a jednak rządzi

NVIDIA wydała kolejną wersję beta sterowników dla kart z układem RIVA TNT. Obsługiwana przez owe drivery RIVA TNT jest szybsza od Voodoo² we wszystkich testach, łącznie z GLQuake. Na razie różnice są minimalne, ale RIVA wygrywa o jedną, dwie klatki animacji na sekundę, choć nadal wiele jej brakuje do Voodoo² w trybie SLI. Szefostwo NVIDII utrzymuje, że docelowym progiem szybkości RIVY TNT nie jest pojedyncza Voodoo², ale właśnie Voodoo² SLI.

RIVA TNT to jednak dużo lepszy zakup. Za cenę ok. 1000 zł brutto (tyle co 12-megowa Voodoo²) otrzymujemy pełnowartościową kartę graficzną oraz jeden z najsilniejszych akceleratorów 3D. Karty z procesorem RIVA TNT mają aż 16 MB pamięci, co pozwala wycisnąć z Windows lub z gier najwyższe możliwe tryby graficzne (np. 1600×1200 przy 32-bitowym kolorze!).

DirectX 6.0

Na początku sierpnia wreszcie ujrzała światło dzienne ostateczna wersja pakietu DirectX 6.0.

DirectX to zestaw programów umożliwiających pisanie gier „niezależnych sprzętowo". Oznacza to, że gra pisana dla DirectX, wykorzystująca sprzętową akcelerację 3D oraz pozycjonowany dźwięk, będzie korzystać z możliwości wszystkich dopalaczy 3D mających sterowniki zgodne z Direct3D (część pakietu DirectX), a także wszystkich kart muzycznych zgodnych z Direct Sound3D (również wchodzi w skład pakietu).

Nowy DirectX 6.0 to nie tylko większa stabilność oraz lepsze osiągi. To także wiele nowych, istotnych funkcji. W skład pakietu wszedł nowy interfejs - DirectMusic, obsługujący muzykę w formacie MIDI. Jest zgodny ze standardem DLS (DownLoadable Sound), ma zintegrowany programowy syntezator wavetable i wiele pożytecznych funkcji.

Całkowicie poprawiono interfejs Direct3D, odpowiedzialny za generowanie grafiki przestrzennej. Programiści z Microsoftu od nowa stworzyli engine geometryczny. Wreszcie wykorzystuje on specyficzne możliwości nowych procesorów, łącznie z Pentium II i K6-2. Oznacza to, że posiadacze AMD K6-2, korzystając z DirectX 6.0, mogą uzyskać animację szybszą nawet o 60% w stosunku do DirectX 5.2.

D3D został wzbogacony o obsługę nowych funkcji 3D, udostępnianych przez chipy najnowszej generacji (RIVA TNT, PowerVR Second Generation itp.). Są to m.in.: wielotekstu rowanie (wykorzystywane obecnie np. przez Quake II i Unreal, a wspomagane sprzętowo przez Voodoo² i RIVĘ TNT), odwzorowania wichrujące („bump mapping"), kompresja tekstur i bufor szablonowy („stencil buffer") do symulacji cieni.

Microsoft zapowiedział, że po przesiadce z DX5 na DX6 szybkość gier wzrośnie półtora raza. Zainstalowałem DX6 na swoim komputerze, jednak przyrostu nie zauważyłem. Testy prędkościowe wypadły dokładnie tak samo lub ok. 5-10% lepiej (Final Reality). Główną przyczyną jest brak odpowiednich aplikacji oraz programów testujących, wykorzystujących nowe możliwości DX6.

DX6 jest w pełni zgodny z poprzednimi wersjami DirectX, zatem starsze gry będą bez problemów współpracowały z nowym pakietem.

Nowy Verite

Firma Rendition zapowiedziała nowy układ: Verite 3300 (RRedline). Chip, podobnie jak V1000, V2100 i V2200 będzie pełnowartościowym akceleratorem grafiki płaskiej i przestrzennej. Według zapowiedzi V3300 ma być kolejnym „Voodoo²-killerem". Kość powinna renderować ponad 3 miliony trójkątów na sekundę oraz wypełniać aż 250 milionów punktów w ciągu sekundy. Podobnie jak RIVA TNT, ma dwa niezależne układy teksturujące. Najnowsze gry oraz pakiet DX6 wykorzystują to do uzyskania dynamicznego oświetlenia i podobnych efektów.

GLQuake a RIVA 128

Otrzymuję od Was bardzo wiele listów z pytaniami, jak uruchomić GLQuake'a czy Quake'a II w trybie OpenGL na RIVIE 128.

Najważniejsza jest instalacja nowych sterowników RIVY, które obsługują OpenGL w trybie sprzętowego wspomagania. Często z kartą dostarczane są drivery starej edycji, trzeba je więc wymienić na nowe, które znajdziecie w Kąciku Technicznym na krążku Gambler CD-a, w katalogu RIVA. Po poprawnej instalacji sterowników Quake II powinien działać, gdy tylko w opcji „Video" wybierzecie „Default OpenGL" zamiast „Software". Gdy RIVA zacznie pracować, obraz stanie się bardziej soczysty, a tekstury rozmyte. Ponieważ RIVA trochę przyciemnia obraz, będziecie musieli wyregulować jasność. Standardowy suwak „Brightness" nie działa, wystarczy jednak w konsoli wpisać: „gl_modulate x", za „x" proponuję wstawić 2.5 (niektórzy wolą „jaśniejsze" ustawienie, np. gl_modulate 3). Następnie należy wklepać „vid_restart" i już - wreszcie będzie coś widać.

Standardowa wersja dystrybucyjna Quake'a nie wykorzystuje interfejsu OpenGL. Trzeba zainstalować odpowiedni patch, który rozbudowuje Quake'a do GLQuake'a. Znajdziecie go w Internecie lub na Gambler CD 4/98 w katalogu patchy dla Voodoo. Po instalacji w katalogu Quake'a przybędzie Wam kilka plików, w tym GLQUAKE.EXE, który od tej pory będzie służył do uruchamiania gry. Przedtem jednak musicie usunąć plik OPENGL32.DLL (z katalogu Quake) - jest bowiem przeznaczony dla Voodoo. Wystarczy teraz uruchomić Quake'a przez GLQUAKE.EXE. Tu także mogą wystąpić problemy z jasnością, przy czym najlepiej pobawić się bardzo dobrym programem IdGamma (jest w kąciku technicznym na krążku Gamblera).

GLQuake a... Direct3D!

Zanim pojawią się odpowiednie sterowniki dla różnych układów graficznych wspomagające sprzętowo interfejs OpenGL, można uruchamiać GLQuake'a na kartach przyspieszających wyłącznie Direct3D za pomocą tzw. OpenGL wrapperów. OpenGL wrapper to taki sprytny programik, który przechwytuje rozkazy OpenGL i tłumaczy je na polecenia Direct3D. W efekcie nie uzyskamy prędkości „rasowego" akceleratora, jednak wyniki mogą być bardzo zadowalające. Zyskujemy w ten sposób wyższą rozdzielczość, 16-bitowy kolor oraz filtrowanie tekstur, a więc w sumie gra wygląda o wiele ładniej.

W kąciku technicznym zamieściłem OpenGL wrapper przeznaczony dla chipu Intel740, który jednak z powodzeniem działa z innymi kartami (sprawdzałem go np. z Millennium G200 wykorzystującym układ MGA-G200). Wrapper ma postać pliku OPENGL32.DLL. Należy go skopiować do katalogu Quake lub, po stworzeniu kopii oryginalnego pliku, do katalogu WINDOWS\SYSTEM (wówczas można uruchomić nawet Quake'a II w trybie akceleracji sprzętowej!). Jeśli Wasze dopalacze wspomagają tylko Direct3D, a chcielibyście pograć także w akcelerowanego Quake'a, spróbujcie pobawić się wrapperem!

Intel740 - nowy król

No, może nie taki nowy, ale niedawno pojawiły się nowe sterowniki wspomagające OpenGL, więc odkryłem go na nowo.

Intel740 to chip 2D/3D (jak RIVA), przy czym w trybie 3D ma osiągi porównywalne z RIVĄ, a najczęściej lepsze! Karty z tym procesorem mają 8 MB pamięci SDRAM, w całości poświęconej na bufor ramki (frame buffer) oraz bufor Z - tekstury w całości przechowywane są w pamięci komputera. W efekcie Intel740 pozwala uruchamiać akcelerowane gry w rozdzielczości 1280×1024 przy 16-bitowym kolorze! I740 oferuje ponadto znakomitą jakość obrazu, wyraźnie lepszą niż daje RIVA oraz porównywalną z otrzymywaną z Voodoo.

Intel740 jest o ok. 20% wolniejszy od RIVY w trybie 2D, jednak dla graczy nie jest to tak istotne jak fakt, że karty z procesorem I740 kosztują około 300 zł! To mniej niż jedna trzecia ceny Voodoo², zaś osiągi naprawdę niewiele gorsze.

Po co więcej niż 30 fps?

Obecnie panuje moda na „wyciskanie" z kart graficznych coraz większej liczby fps (frames per second - klatek animacji na sekundę). Słyszymy, że na akceleratorze A Quake działa z szybkością 70 fps. W jakimś piśmie czytamy, że na dopalaczu B Incoming pokazuje 90 fps. Dowiadujemy się z Internetu, że karta C dopala Forsaken do 120 fps. Gracze wymieniają swoje akceleratory na coraz szybsze, bo Quake osiąga szybkość „zaledwie" 40 fps, zaś oni chcieliby 100 fps.

A przecież 30 fps w zupełności wystarcza! Naukowo udowodniono, że nasz mózg analizuje obraz przez ok. 1/25 sekundy. Jeśli obrazy zmieniają się częściej, np. 50 razy na sekundę, mózg „zlewa" ze sobą dwa sąsiednie i traktuje je jako jeden. Aby to lepiej zrozumieć, wystarczy pomachać szybko ręką przed oczyma - wydaje się, że widać kilka rąk.

To samo dotyczy gier. Jeśli jakaś działa z szybkością 60 fps, animacja będzie tak samo płynna, jakby osiągała 30 fps. Dlatego w kinie filmy wyświetlane są z prędkością 24 klatki/sekundę, zaś w telewizji stosuje się 25 klatek/sekundę dla systemu PAL oraz 30 klatek dla systemu NTSC.

Jeśli więc Wasz nowy akcelerator dopala jakąś grę do 100 fps, postarajcie się wykorzystać go w sposób bardziej kreatywny: zwiększcie rozdzielczość, liczbę detali itp. Jakość obrazu znacznie się poprawi, wskaźnik fps spadnie do 30-40, zaś płynność animacji nadal będzie taka sama.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

rozwiązania

MIGHT & MAGIC VI – CZ. 2

Silver Helmes Outpost (Mist)

Zadania: uwolnienie Melody Silver, znalezienie dokumentu

Zejdź korytarzem na dół i wejdź do dużej komnaty. Widać tam tylko mnichów, ale za rogiem kryje się jeszcze kilku żołnierzy. Od komnaty odchodzą korytarze. Skręcając w pierwszy na zachód, dojdziesz najpierw do cel więziennych. Uwolniony mnich opowie o sekretnych przejściach. Na końcu korytarza wystarczy kliknąć na ścianie, aby dostać się do nowej części podziemi.

W pokoju z beczką znajdziesz na ścianie przycisk - gdy go użyjesz, pojawią się schodki w wysokiej komnacie. Idź tymi schodkami na górę. Znajdziesz tam rozwidlający się korytarz. Na obu końcach są fałszywe ściany. Po lewej stronie znajdziesz Melody Silver, po prawej - dwie skrzynie ze skarbami. Wróć do głównej komnaty (jeżeli klikniesz na płaskorzeźbie, zostaniesz teleportowany) i sprawdź następne dwa korytarze na zachodniej ścianie. Są tam tylko przeciwnicy.

Pierwsze i drugie drzwi na południowej ścianie prowadzą do magazynów z zapasami żywności. Drzwi południowo-wschodnie prowadzą do pokoju Master Monka. W skrzyni jest list, który pokażesz w Council Hall w Mist. Za łóżkiem znajduje się przycisk otwierający tajne przejście. W nowym pokoju znajdziesz dwie skrzynie. W jednej z nich schowany jest Key to Gharig's Laboratory. Kiedy otworzysz tajną ścianę na północy za skrzyniami, znajdziesz się w kaplicy. Trafiłbyś tam również, gdybyś otworzył północno-wschodnie drzwi z głównej komnaty.

Przeciwnicy: Guard, Lieutnant, Captain (!), Swordsman, Expert Swordsman, Master Swordsman, Novice Monk, Initiate Monk, Master Monk (!)

Poziom trudności: średni

Corlagon's Estate (Castle Ironfist)

Zadanie: znaleźć kryształ dla władcy Mist (awans z Wizard na Archmage)

Dawna siedziba doradcy złego króla Archibalda. To właśnie tu wysyła Cię lord z Mist, abyś odnalazł Crystal of Terrax. Z głównej sali prowadzą dwa wyjścia. Za drzwiami z lewej znajdziesz następne drzwi, które nie chcą się otworzyć (jest też skrzynia). Za drzwiami po prawej jest dłuższy korytarz. Druga odnoga w prawo prowadzi do sali pełnej potworów. Niestety, są tam tylko trzy skrzynie w kształcie trumien (a w skrzyniach nic interesującego). W pozostałych trzech pokojach wzdłuż tego korytarza również nie ma nic ciekawego. Cofnij się teraz do pierwszego zakrętu w prawo.

Korytarz prowadzi do drzwi, które wychodzą na kamienny mostek nad wielką halą. Przygotuj się na ostrą walkę z duchami. Potem zeskocz na dół (Feather Fall) i, po pokonaniu szkieletów, zabierz dwuręczny miecz. Z sali wychodzi korytarz, którego jedna odnoga (jeżeli idziesz prosto) doprowadzi Cię do tajnej ściany. Gdy klikniesz myszą, otworzy się przejście i wylądujesz niedaleko wyjścia. Jeśli skręcisz w drugą odnogę, znajdziesz dźwignię i ścianę.

Teraz sprawdź, co stanie się, jeśli nie zeskoczysz z mostu po dwuręczny miecz, tylko pójdziesz prosto do końca. Przejdziesz przez następny mostek i dojdziesz do sal - w jednej jest dźwignia w kształcie czaszki, w drugiej skrzynia ze skarbami. Jakaś dźwignia musiała otworzyć drzwi, które przedtem nie chciały się ruszyć, i możesz już teraz przez nie przejść. Dojdziesz do sali z dziurą koło rzeźbionej płyty. Jeżeli zeskoczysz, znajdziesz się w korytarzu, który poprzednio był ślepy (nie mogłeś niczego zrobić).

Idąc dalej, dojdziesz do długiego korytarza z krótkimi odnogami. W jednej z nich jest dźwignia, w innej tajna ściana, za którą znajduje się pokój ze skarbem. Jeśli udasz się dalej, dotrzesz do sali pod mostem, którym ostatnio przechodziłeś. Północno-wschodnie drzwi prowadzą do sali, w której Wielki Licz strzeże skrzyni z kryształem, czyli przedmiotem, po który przyszedłeś. Północno-zachodnie drzwi doprowadzą Cię prawie pod samo wyjście.

Przeciwnicy: Skeleton, Skeleton Knight, Skeleton Warrior, Ghost, Evil Spirit, Spectre

Poziom trudności: średni

Temple of Baa (Castle Ironfist)

Zadanie: odnaleźć Chimes of Harmony

Trochę stresujące miejsce. Na początku skieruj się do północnych drzwi i idź korytarzem. Wszystkie wyjścia są zamknięte. Zawróć więc i przejdź południowymi drzwiami. Na końcu korytarza znajdziesz posąg, a przy nim klucz (Store Room Key). Teraz możesz otworzyć jedne z drzwi przy tym korytarzu. Znajdziesz skrzynię, a w niej następny klucz (Bath House Key). Okaże się, że łaźnia to jeden z pokoi za północnymi drzwiami (sprawdzałeś na początku - był zamknięty). Jest tam skrzynia, w której znajdziesz drugi Store Room Key. A w skrzyni w magazynie - Secret Room Key.

Idź korytarzem wzdłuż fontann, gdzie jest postawiona pułapka ogniowa. Na drugim piętrze znajdziesz się w okupowanej przez kapłanów wielkiej sali. Po załatwieniu kapłanów idź na tyły ołtarza (weź z niego gong). W tym momencie cała sala zapełni się po brzegi szkieletami. Przejdź natychmiast przez sekretne drzwi, do których znalazłeś klucz, zniszcz najbliższe szkielety, które miałyby ochotę pójść za Tobą i idź którymkolwiek z korytarzy. Stojąc na antresoli, wystrzelaj szkielety zajmujące salę (nie do końca uda się ją oczyścić, bo szkielety chytrze zajmą miejsca tuż przy ścianie, żebyś ich nie widział z góry; musisz stanąć na krawędzi i głęboko się pochylić). To robota na długi czas, bo szkieletów jest dobrze ponad setka.

Gdy załatwisz ich, idź z powrotem do głównej sali. Musisz się dostać do pokoju na środku, otwierając czworo drzwi. Nie bardzo wiem, jak to zrobiłem. Poklikałem trochę bezmyślnie tu i tam, w końcu się otworzyły. Przy każdych drzwiach trzeba po prostu usłyszeć „klik". Na środku jest skrzynia, w której znajduje się klucz do drugiej łaźni. Gdy go wyjmiesz, w sali pojawi się sporo szkieletów i magów. Rozpraw się z nimi. Idź do drugiej łaźni i wyjmij ze skrzyni klucz do skarbca. Teraz wróć na północną stronę antresoli. Na końcu są sekretne drzwi. W komnacie w skrzyni znajdziesz Chimes of Harmony oraz drugi klucz do skarbca. Idź na południową stronę antresoli i otwórz następne tajne drzwi. Pokój jest wypełniony workami ze złotem.

W północno-wschodniej jaskini (pająki, szkielety) są 4 kociołki z miksturą dającą +1 MR, w północno-zachodniej (pająki) dwa kociołki, w południowo-zachodniej (pająki, kapłani) trzy, a w południowo-wschodniej (szkielety, kapłani) nie ma żadnego. Niczego tu nie zyskasz (tylko walki), więc możesz sobie darować zwiedzanie jaskiń.

Przeciwnicy: Acolyte, Cleric, Priest, Skeleton, Skeleton Knight, Skeleton Lord, Spider, Giant Spider, Huge Spider

Poziom trudności: średni+

Shadow Guild (Castle Ironfist)

Pełno tu pułapek, fałszywych ścian i innych „zmyłek". Często nie trzeba klikać na ścianie, tylko po prostu iść, jakby jej nie było. Uważnie zaglądaj do worków, mogą się pojawić dość cenne przedmioty (nie zawsze).

Skieruj się w prawo. Zobaczysz obniżający się korytarz, który prowadzi do sali w workami. Kiedy już zabierzesz z nich wszystko, zobaczysz, iż korytarz się zmienił i prowadzi teraz prosto do dołu z kamiennymi kolcami. Nie przejmując się niczym, zeskoczyłem tam i moim bohaterom nic się nie stało. Teraz wystarczy kliknąć na ścianie, aby dostać się do pokoju - niestety, to znowu sala z workami. Aby wyjść z tej nieprzyjemnej sytuacji, należy ostrożnie zbliżyć się na skraj przepaści, pochylić i spojrzeć na boki. Po obu stronach są przyciski. Uruchom je, a pojawi się płyta zasłaniająca szpikulce. Idź korytarzem na północ (uważaj na pułapkę - niebieską kulę) i skręć do pokoju z dwoma łóżkami i beczką. Korytarz prowadzi dalej do pokoju, w którym jest worek z listem do Księcia Złodziei. Uprzedzony o Twoim przybyciu, przeniósł się do podziemi we Free Haven. Cofnij się i wejdź w południowy korytarz. Uważaj na nieprzyjemną pułapkę w pokoju z beczkami i workami (w workach znowu cenne skarby).

Przeciwnicy: Thief, Burglar, Rogue, Bounty Hunter, Assasin

Poziom trudności: niski

Free Haven

Droga z Castle Ironfist do ogromnego miasta Free Haven jest pełna przeciwników. Punkt przesiadkowy - Bootleg Bay. Na początku czeka Cię potyczka z hordami kanibali i łucznikami, potem jest gorzej. Do łuczników dołączają ogromne zgraje magów. Zanim dojdziesz do Free Haven, odwiedź zamek Temper i jego władcę. Aby Twoi rycerze zostali mianowani kawalerami, musisz znaleźć rycerza Chadwicka mieszkającego w Rockham.

Rockham to składająca się z kilku domów wioska tuż za Free Haven. Chadwicka znajdziesz w gospodzie. Poza tym w Bootleg Bay odnajdziesz fontannę, o której znalezienie prosił Cię władca Mist. Obok świątyni jest mieszkanie dawnego wyznawcy kultu. Poprosi, abyś zinfiltrował Order of the Fist i zniszczył kryształ złej mocy.

Order of the Fist (Bootleg Bay)

Zadanie: zniszczyć kryształ

W świątyni zejdź zachodnim przejściem. Na ścianie jest pochodnia (flickering torch), którą należy poruszyć - otworzy się przejście do małego pomieszczenia z dźwignią. Potem wejdź na górę i zejdź wschodnim przejściem (by ominąć górę czaszek, która zabiera siłę). Idź prosto korytarzem; w dużej sali będzie leżał Evil Crystal. Kliknij myszą, by go zniszczyć.

Przeciwnicy: Common Rat, Large Rat, Giant Rat, Novice Monk, Initiate Monk, Master Monk

Poziom trudności: niski

We Free Haven znajdziesz m.in. Carlo Torminiego, który poprosi o uratowanie przyjaciółki porwanej przez kanibali na jednej z wysp Bootleg Bay. Podobno jest uwięziona w świątyni na wyspie. Alchemik Gabriel Carthman

szuka pozostałości po „nieumarłych". Zapłaci za przyniesienie czaszki Ethricka, pierwszego Licza. Może Ci się bardzo przydać pomoc Wilmy Cook, która mieszka w dużym domu, kształtem przypominającym odwrócone U. Raz dziennie potrafi rzucać czar Town Portal na poziomie mistrzowskim. Dopóki sam nie opanujesz tego czaru na tym poziomie (a trochę to potrwa), Wilma zapewni wspaniały sposób na szybkie i bezstresowe podróżowanie.

Sewers (Free Haven)

Zadanie: odnaleźć Księcia Złodziei

W sali, gdzie czekają kapłani Baa, jest krata ściekowa, a w niej Sewer Key. Przejdź przez drzwi, znajdziesz się w korytarzu rozgałęziającym się na wschód i zachód. Na początku idź na zachód. Dojdziesz do pokoju z kilkoma miksturami i skrzynią z pieniędzmi. Dalej jest drabinka prowadząca do domu Sy Rotha. Potem zobaczysz ogromną halę wypełnioną szczurami, w środku latają też magiczne kule. Na podłodze leży trochę złota oraz przedmiotów. Z hali odchodzą korytarze, południowym dojdziesz do miasta.

Korytarz odchodzący z ogromnej sali daleko na wschód doprowadzi Cię do skrzyni z dużą ilością gotówki. Na jego końcu znajdziesz pomieszczenie, w którym światło (zakładając, że masz włączony Torch Light) będzie mrugać. Przyjrzyj się ścianom, zobaczysz ciemny, kwadratowy otwór. Kliknij na nim - otworzą się drzwi do tajnego pokoju. Tam na łóżku znajdziesz Księcia Złodziei. Skarby, niestety, marne. Teraz cofnij się trochę korytarzem i zeskocz w dół (lewa ściana). Znajdziesz kilka mikstur i trochę złota, a w najbardziej wysuniętym na północ pokoju - dużo złota oraz kilka przedmiotów. Tuż obok jest drabinka na zewnątrz.

Przeciwnicy: Common Rat, Large Rat, Giant Rat, Accolyte, Cleric, Priest
Poziom trudności: niski

Blackshire

W Blackshire w ogromnym domu mieszka Twillen the Gate Master. Dostaniesz od niego bardzo skomplikowane zadanie. Musisz umieścić na piedestałach odpowiednie statuetki: Tygrysa w Sweet Water, Niedźwiedzia w Kriegspire, Orła w Dragonsand, Wilka w Mire of the Damned, a Smoka w Bottleg Bay. Kiedy porozmawiasz z Twillenem, posążki pojawią się w skrzyni przed jego domem. Joanna Cravitz szuka swego męża zaginionego na Star Island (patrz: Temple of the Snake).

Lair of the Wolf (Blackshire)

Zadania: znaleźć Pearl of Purity i zniszczyć ołtarz wilkołaków; znaleźć Pearl of Putrescence i oddać duchowi Balthasara

Przede wszystkim musisz się tu poruszać bardzo ostrożnie, gdyż sale są wielkie i pełne monstrów różnego rodzaju. Na Ooze nie działa broń biała ani strzały, można je zlikwidować tylko czarami. Potrafią również niszczyć wyposażenie. Greater Werewolf jednym uderzeniem może doprowadzić bohatera do nieprzytomności, a wszystkie wilkołaki potrafią wywołać chorobę (disease).

Na końcu jaskini, po zachodniej stronie, jest duch Balthasara. Poprosi Cię o zniszczenie za pomocą Pearl of Purity ołtarza wilkołaków oraz o zabicie szefa wilkołaków, mającego Pearl of Putrescence. W salach znajdziesz też kociołki - jeśli się z nich napijesz, zwiększy się Twoja odporność na magię (Magic Brew) i ogień (Steam Brew).

Pearl of Purity znajduje się na przeciwległym końcu jaskiń, czyli po wschodniej stronie - gdy horda Oozów zostanie pokonana, wystarczy zbliżyć się do ściany. Teraz zniszcz ołtarz (wystarczy kliknąć myszą). Jeżeli chcesz odebrać nagrodę, zgłoś się do Marii Trepan w mieście. Białe drzwi umiejscowione za ołtarzem otworzą się i będziesz mógł wejść do nowej lokacji. Kiedy zobaczysz dwie głowy wbite na pal, skieruj się w zachodni korytarz. Gdy wejdziesz na schody i otworzysz drzwi do pierwszego pokoju z wrogami, z tajnego przejścia za Twoimi plecami wyjdą wilkołaki.

Potem wejdziesz do dużej sali, z której odchodzą dwa korytarze na wschód i zachód. Zbadaj najpierw wschodni, są w nim tylko wrogowie. Zachodni korytarz prowadzi do sali, z której odchodzą trzy korytarze: dwa na południe i jeden na północ. Na początek zbadaj oba południowe. W zachodnim nie będzie nic ciekawego, natomiast we wschodnim znajdziesz magiczną ścianę (w ostatnim z trzech pokoi-legowisk). Gdy ją otworzysz, zaprowadzi Cię do pokoju z wartościowymi skarbami.

Teraz czas na północny korytarz. Znajdziesz salę z trzema skrzyniami. Gdy będziesz szedł po schodach, zorientujesz się, iż zostałeś teleportowany do nieznanej części mapy. Znajdziesz tam centrum wilkołaków - liczba tych stworów wszelkiej maści jest wręcz astronomiczna. Jednym z ostatnich przeciwników w tej części Lair of the Wolf będzie Werewolf Leader. Zabierz mu czarną perłę i oddaj ją duchowi Balthasara. Ale to jeszcze nie koniec. Idąc prosto, zobaczysz korytarze prowadzące na północ i południe.

W komnatach będzie pełno wilkołaków i Swordsmanów; w południowej znajdziesz skrzynię ze skarbami, w północnej - korytarz, który teleportuje Cię do innej części lokacji, gdzie znajdziesz następne skarby (komnata jest pełna Oozów). Południowa ściana jest fałszywa i prowadzi do nowego korytarza. Tam znajdziesz fałszywą ścianę na północy - otworzy pokój ze skarbami i dźwignią. Naciśnij dźwignię, idź dalej korytarzem i otwórz fałszywą ścianę na końcu. Znajdziesz się w znajomej już części labiryntu (pokój pełen beczek). Przemierzając Lair of the Wolf musisz uważać, gdyż w dwóch salach pojawiają się nowe zastępy przeciwników. Dlatego możesz mieć na przykład kłopoty z bezpiecznym wyjściem (a program nie pozwoli na odpoczynek). Na szczęście miałem w grupie NPC-a, który potrafił rzucać czar Town Portal, więc raz na dzień mogłem teleportować się z podziemi do dowolnego miasta.

Przeciwnicy: Wolfman, Werewolf, Greater Werewolf (!), Swordsman, Expert Swordsman, Master Swordsman, Ooze, Acidic Ooze, Corrosite Ooze
Poziom trudności: wysoki

White Cap/Stromgard

Okolice są zamieszkane przez łuczników. Oczywiście najbardziej niebezpieczni są Fire Archers. Lord Stromgardu mieszka kilka kroków na wschód od miasteczka White Cap i u niego możesz uzyskać status Battle Mage oraz Warrior Mage. Aby zostać Battle Mage, wystarczy przynieść z Icewind Keep pęk kluczy do Dragon Towers.

Icewind Keep (White Cap)

Zadanie: odnaleźć klucze do Dragon Towers

Od razu zauważysz dużą salę, do której drzwi są zamknięte. Aby je otworzyć, należy w małych pokoikach na północy przesunąć dwie dźwignie. Jeżeli wejdziesz do sal (z łóżkami) po obu stronach korytarza, to spotkasz sporo wrogów, ale też znajdziesz dużo złota, a nawet cenne przedmioty. Przygotuj się na wyczerpującą bitwę po otwarciu drzwi do dużej sali. Potem skieruj się w stronę dwóch tronów. Na tym mniejszym jest przycisk (w oparciu), odsuwający tajną ścianę. Za nią znajduje się skarbiec, a w jednej ze skrzyń jest pęk poszukiwanych kluczy.

W Icewind Keep znajdziesz również kilkanaście beczek z miksturami zwiększającymi cechy. Twierdzy strzeże z zewnątrz duża grupa łuczników. Nie wdawałem się z nimi w walkę, tylko szybko pobiegłem do wejścia, a po zakończeniu misji teleportowałem się Town Portalem z powrotem do White Cap.

Przeciwnicy: Ogre, Ogre Raider, Ogre Chieftain, Guard, Lieutnant, Captain
Poziom trudności: dość wysoki

Warlord's Fortress (Silver Cove)

Zadanie: wyeliminowanie wrogów

Gdy dojdziesz do pierwszych drzwi, zostaniesz teleportowany do innej części zamku. Tak będzie również przy następnych drzwiach na tym poziomie. Kiedy trafisz do sali z workami i beczkami, zobaczysz schody prowadzące na górę. Za nimi jest następny pokój z czterema skrzyniami - w dwóch znalazłem niezłe skarby, m.in. Lionheart Sword of Cold. Obok jest następna mała komnata z czterema skrzyniami (trzy są puste). W drugim pokoju fałszywa ściana prowadzi do skarbca. Za małymi pokojami jest wielka sala, zapełniona wrogami. Tu po raz pierwszy będziesz miał okazję zmierzyć się z Cuisinartem.

Z wielkiej sali dwa korytarze prowadzą do Double Locked Door. Z małego pokoju weź ze zdobionej skrzyni dwa klucze. Jeden z nich (Warlord's Key) otwiera drzwi do pokoju ze skrzynią. Przeczytaj dokument, który w niej znajdziesz. W pokoju obok jest duża, czarna szafa, a w niej skarby. Schody obok Double Locked Door prowadzą na górę. Na drugim piętrze jest kilka małych pokoi wypełnionych wrogami. W ostatnim - fałszywa ściana prowadzi do pokoiku ze skrzynią, znajdziesz w nim też drugi klucz pozwalający na otworzenie Double Locked Door. W korytarzu jest przejście, po uruchomieniu dźwigni otworzy się ściana prowadząca do wyjścia.

Najgroźniejsi wrogowie są w pierwszym pokoju na tym piętrze, tam też znajdziesz najbardziej interesujące przedmioty (w skrzyniach i szafach). W pokoiku z łóżkiem fałszywa ściana prowadzi do skrzyni. Uwaga: przy Cuisinartach można znaleźć niesamowite zbroje płytowe. Znalazłem taką, która miała w sumie 80 AC oraz Golden Plate of Gods (+10 to all statistics). Za Double Locked Door są beczki z miksturami, ale w workach - rupiecie.

Przeciwnicy: Thug, Ruffian, Brigand, Soldier, Fighter, Veteran, Death Knight, Doom Knight, Cuisinart (!)
Poziom trudności: wysoki

Gharik's Forge (New Sorpigal)

Zadanie: odnalezienie Hourglass of Time

Na początku musisz zejść nad polem lawy mostem ciągnącym się wzdłuż ścian. Uważaj, czyhają tam dwa żywiołaki. Gdy wejdziesz do sali na dole, zobaczysz, że nie możesz przejść do następnych drzwi. Odsuń fałszywą ścianę po prawej stronie i przesuń wajchę znajdującą się w rogu pokoju. Przed

drzwiami otworzy się most, pozwalający przejść dalej. Przesuń dźwignię na prawej ścianie i wejdź w nowo otwarty korytarz. Na północy jest komnata pełna magów. Idź dalej korytarzem, przejdź przez drewniany most. Zejdź na dół, aby znaleźć się na kamiennym moście tuż nad polem lawy. Na północy znajdziesz komnatę pełną magów. Są tam drogocenne kamienie oraz skrzynia, a w niej list.

Przejście do nowej lokacji blokuje ściana. Musisz udać się na nie dokończone mosty i odpowiednio poruszać dźwigniami, aby utworzył się drewniany most, a przejście zostało odblokowane. Kiedy już to zrobisz, wejdź do nowo odkrytego korytarza. Tworzy on kwadrat. Na jednej ze ścian jest dźwignia, odsuwająca przejście do malutkiego pokoiku. Ten pokoik to winda. Gdy przesuniesz wajchę, zawiezie Cię na dół.

W dużej sali musisz rozprawić się z dużą liczbą magów. Po otwarciu drzwi naprzeciwko znajdziesz się w sali o niebieskiej podłodze - do góry prowadzi drewniana spirala. Wejdź na górę, otwórz drzwi i po walce zabierz wszystkie skarby. Są tu dość interesujące przedmioty. Teraz wróć do dużej sali (pierwszej, w której walczyłeś po wyjściu z windy). Jeżeli pójdziesz korytarzem, którym płynie lawa, będziesz musiał poradzić sobie z hordą żywiołaków. Na końcu czekają skarby.

Przeciwnicy: Fire Beast, Fire Spirit, Fire Elemental, Sorcerer, Magician, Warlock

Poziom trudności: wysoki

Temple of the Snake (Blackshire)

Zadanie: odnaleźć męża Joanny Cravitz i odprowadzić do domu

Świątynia jest na wysepce na zachód od Blackshire. Bądź ostrożny, meduzy mają zdolność zamieniania bohaterów w kamień. Jednak muszą chyba w tym celu podejść dość blisko, kiedy trzymałem je na dystans, nic się nie stało. Gdy znajdziesz się na korytarzu, przez który przelatuje lodowa kula, uważaj. Nie możesz iść prosto, gdyż na końcu jest teleporter, który przeniesie Cię prosto pod pułapkę. Musisz zeskoczyć do sali po lewej stronie, gdzie lata Gold Dragon. To najtrudniejszy przeciwnik, z jakim się do tej pory zetknąłem. Bardzo opornie reaguje na czary i zdarza się, że Incinerate czy Implosion zabierają mu tylko 6-10 punktów życia. Na szczęście (bo smok ma tych punktów chyba koło tysiąca) czasem zabierają więcej.

Kiedy go pokonasz, naciśnij czerwony przycisk przy jednej ze ścian. Otworzy się korytarz - idź w lewo, jeżeli chcesz dojść do wyjścia. Korytarz w prawo prowadzi do sali, gdzie jest pełno meduz i uwięziony Cravitz (wisi w klatce). Uważaj, aby w Temple of the Snake nie zabijać zwykłych ludzi (Fireball odpada), bo stracisz reputację. Uwaga: przy smoku zawsze znajdziesz niezwykle cenny przedmiot. Przedmioty są generowane losowo, może to być nawet artefakt albo relikt. A teraz najlepsza część: czasem zabierasz przedmiot, a zwłoki smoka leżą dalej - możesz wtedy zabrać następny i powtórzyć całą zabawę. Oczywiście wymaga to czasu i częstego korzystania z save/load, ale się opłaci.

Przeciwnicy: Medusa, Gorgon, Medusa Enchantress, Gold Dragon

Poziom trudności: wysoki

Temple of the Moon (Free Haven)

Zadanie: pomodlić się przy głównym ołtarzu

Zobaczysz ogromne drzwi, które nie chcą się otworzyć. Grupa musi się pomodlić przy ołtarzach w odpowiedniej kolejności. Najpierw ołtarz Life (wschód-środek), potem Accuracy (zachód-południe), potem Might (wschód-północ), Endurance (wschód-północ), Speed (zachód-środek), Luck (zachód-północ). Gdy drzwi staną otworem, dojdziesz do sali pełnej wrogów. Jest tam główny ołtarz, przy którym trzeba się pomodlić o dwunastej w czasie pełni.

Przeciwnicy: Cobra, King Cobra, Queen Cobra, Druid, Great Druid, Grand Druid, Medusa, Medusa Enchantress, Gorgon

Poziom trudności: średni

Dragoon's Keep (Frozen Highlands)

Zadania: odnaleźć sztylet Mordred i oddać go we Free Haven (dom na południe od rynku)

Z głównej sali wychodzą dwa korytarze. Najpierw idź północno-wschodnim. W pokojach po drodze nie ma nic ciekawego (wszystkie szafy są puste), dopiero w ostatnim znajdziesz skarby i beczki, a między skrzyniami - dźwignię.

Korytarz zachodni jest dużo ciekawszy. Odchodzą od niego mniejsze korytarze. Pierwszy prowadzi na dół, gdzie jest skrzynka z pieniędzmi. Kiedy pójdziesz drugim, natkniesz się na zamknięte drzwi. Trzeba iść dalej prosto. Gdy zejdziesz po schodach, zobaczysz zamknięte pokoje i dźwignię na ścianie (otworzy wszystkie drzwi, zza nich wybiegną szczury). W każdym pokoju są trzy wajchy, w najdalszym co jakiś czas pojawiają się szczury i żołnierze. Przesuń wajchy i możesz już iść do drzwi, które nie chciały się otworzyć. Na stołach są worki z pieniędzmi, w skrzyni sztylet Mordred. W Dragoon's Keep należy uważać na Veteranów, bo mają zdolność niszczenia broni.

Przeciwnicy: Common Rat, Large Rat, Giant Rat, Fighter, Soldier, Veteran

Poziom trudności: niski+

Cavern of the Dragon Riders (Kriegspire)

Jaskinie, w których mieszkają ludzie sprzymierzeni ze smokami, znajdują się prawie dokładnie na północ od zamku. Nie ma tu żadnych zagadek, ale za to mnóstwo bardzo wymagających przeciwników. Rewelacyjne miejsce, aby zarobić dużo (a nawet bardzo dużo) pieniędzy. Jaskinie składają się z siedmiu komnat, a w każdej jest pod dostatkiem wrogów plus skrzynie ze skarbami. Należy zaglądać również do beczek, każda zawiera wartościowy przedmiot. Jednak prawdziwe pieniądze robi się tu na ograbianiu smoczych trucheł - przy każdym z nich znajdziesz co najmniej jeden magiczny przedmiot (ja zdobyłem młot Thor, badziewie, ale za to warte 20 tysięcy). Podobnie z Cuisinartami. Przy prawie każdym można znaleźć płytową zbroję i to najlepszą, bo złotą. Poziom trudności jest jednak bardzo wyśrubowany, więc nie tak łatwo dobrać się do tych skarbów.

Przeciwnicy: Death Knight, Doom Knight, Cuisinart, Wyrm, Great Wyrm, Grand Wyrm

Poziom trudności: wysoki

Snergle's Iron Mine (Mire of the Damned)

Zadanie: uwolnić Ghima Hammonda

Na północy zobaczysz dużą salę z tronem. Na wschód prowadzi korytarz, na prawo od schodów jest biblioteka, drzwi może otworzyć tylko postać o bardzo wysokiej inteligencji. Na półkach są magiczne księgi, ale niestety tylko z najprostszymi czarami. Teraz dojdziesz do trzech połączonych komnat. W ostatniej, w szafie jest klucz do celi Ghima Hammonda. Teraz do spenetrowania pozostała część na południe od „komnaty tronowej". Cela Hammonda to jedno z okrągłych pomieszczeń na wschodzie. Hammond po uwolnieniu zostawi Ci klucz do komnaty Snergle'a w Snergle's Caverns.

Przeciwnicy: Ooze, Acidic Ooze, Corrosite Ooze, Dwarf, Dwarf Warrior, Dwarf Lord, Devil Spawn

Poziom trudności: średni

Snergle's Caverns (Castle Ironfist)

Zadania: zabić Snergle'a, zabrać jego topór i oddać Smithersowi w wiosce Darkmoor

Korytarz wiedzie cały czas prosto, krótkie odnogi prowadzą jedynie do żył złota. Przy próbie wydobycia go, często pada komentarz „cave in" i grupa zamiast złota otrzymuje obrażenia. Korytarzem dojdziesz do komnaty z wodospadem. Przeszukaj wodospad, znajdziesz zbroję. Poza tym na podłodze są kryształy. Od sali odchodzą dwa korytarze. Gdy na zachodzie dotkniesz zatopionych w ścianie kości, jeden z bohaterów otrzyma +5 Poison i +5 Magic Resistance. Północny korytarz prowadzi do złóż kryształów, dalej jest podnosząca się platforma. Gdy wejdziesz do komnaty, przez środek której przepływa rzeka, porusz dźwignię na podłodze. Dopiero wtedy otworzą się drzwi na zachodzie prowadzące do komnaty ze skarbami. Korytarz północny prowadzi do drzwi, które otwiera tylko klucz otrzymany od Hammonda. Za drzwiami znajduje się Snergle i armia jego krasnoludów. Po wybiciu ich nie zapomnij obszukać ciał - musisz znaleźć topór Snergle'a (2D4+9). Aby teleportować się z powrotem do wejścia, idź do końca ostatniego korytarza i kliknij na „glowing dinosaur bones".

Przeciwnicy: Bat, Vampire Bat, Giant Bat, Dwarf, Dwarf Warrior, Dwarf Lord

Poziom trudności: średni

Ciekawostki

1. Z Castle Ironfist teleport prowadzi do doliny zamieszkanej przez lizardów oraz wyznawców Baa. To dobre miejsce, aby na początku gry zdobyć doświadczenie i zarobić pieniądze, ponieważ nowe potwory pojawiają się tam co kilkadziesiąt sekund.

2. Trofea wygrywane w Cyrku można wymieniać na gotówkę, np. we Free Haven. Ale w oazie w Dragonsand zaopatrzysz się w sklepach tylko wtedy, gdy masz te właśnie trofea.

3. Trzeba uważać, aby nie wyśrubować umiejętności czarodziejskich. W grze jest niestety „burak", który powoduje, że program od pewnego momentu „nie rozumie", iż poziom w danym kanonie magii jest wysoki. Druidka na 30. poziomie magii Ognia, z amuletem Morgan oraz pierścieniem Fire, zadawała czarem Incinerate obrażenia rzędu 10-20 punktów. Kiedy zabrałem jej pierścień, zaczęła uderzać już „normalnie", czyli powyżej 300 punktów.

4. Blaster jest niezwykle szybki (około 3 razy szybszy niż inne typy broni). Ale uwaga! Bohater trzymający blastera w jednej ręce i np. włócznię w drugiej będzie „dostosowywał" swą szybkość do broni wolniejszej. Dlatego blaster w tym wypadku straci atut szybkości.

5. Przy „włączonym" lataniu należy uważać, gdy grupa zacznie znowu

chodzić po ziemi. Chociaż teoretycznie powinna wzlecieć nad następną przepaścią, to jednak spada w nią, jeżeli nie naciśnie się przycisku PgUp. Czar Fly przestaje też działać, jeżeli osoba, która go rzuciła, straciła przytomność lub została zabita. A wtedy drużyna spada; przy lataniu na dużej wysokości kończy się to śmiercią.

6. Hive, czyli ostatnia twierdza demonów, zapełnia się potworami ponownie już po siedmiu dniach! Co gorsza, wszystkie czynności wykonane tam przez grupę (przesuwanie dźwigni itp.) zostają uznane za niebyłe. Trzeba więc pokonywać przeszkody od początku.

7. Zabitych przypadkowo (lub celowo) mieszkańców miast i wiosek można wskrzesić. Zaczynają wtedy normalnie funkcjonować i można ich przyłączyć do drużyny.

8. Dotując świątynie złego bóstwa (Baa), można zdobyć reputację Monstrous. Dotując normalne świątynie, osiąga się poziom Respectable, który po jednym dniu spada do Average.

9. Z reputacją Notorious zawsze trafia się na rok do wiezienia, jeżeli odwiedzi się zamek jednego z lordów (pieniądze i rzeczy zostają).

10. Przy najsilniejszych potworach (wszystkie hydry, Noble i Supreme Titan, wszystkie smoki i wyrmy) zawsze znajdziemy jakiś przedmiot. Czasem może to być nawet relikt lub artefakt.

11. Niedaleko Castle Ironfist jest chata jasnowidza (Seer). To pomoc dla graczy, którzy zgubili gdzieś przedmiot niezbędny do ukończenia gry lub wypełnienia konkretnego zadania. Gdy wybierze się opcję „I lost item", można otrzymać od jasnowidza brakujący przedmiot. Sprawdziłem to, specjalnie „gubiąc" klucze od Smoczych Wież - dostałem je z powrotem. Tak więc patent działa. Zabawne jednak, że Seer się myli - dał mi również pergamin z Doctor's Code, chociaż zadanie, w którym pergamin był potrzebny, wykonałem dużo wcześniej.

12. Jeden z „buraków" w grze pozwala na osiągnięcie mistrzostwa w Plate Armor bez konieczności zebrania wymaganych punktów w tej zdolności. W ten sposób mój rycerz stał się Mistrzem, mając zdolność na poziomie 4.

O tym, jak znaleźć cztery kryształy aktywujące Wyrocznię, nauczyć się strzelać z blastera i wybić demony w ich domu - w następnym numerze.

Jacek Piekara

Objaśnienia przycisków:

Mortal Kombat 4 (PC)

F - naprzód (FORWARD)
UP - góra
B - wstecz (BACK)
D - dół (DOWN)
BL - blok (BLOCK)
HP - wysoki cios pięścią (HIGH PUNCH)
LP - niski cios pięścią (LOW PUNCH)
HK - wysokie kopnięcie (HIGH KICK)
LK - niskie kopnięcie (LOW KICK)
RN - bieg (RUN)
(UP) - przytrzymywać przycisk UP
Na przykład (UP) 5 s oznacza, że trzeba przytrzymać przycisk UP przez 5 sekund.
Uwaga: jeśli podczas wykonywania Fatality trzeba nacisnąć przycisk „góra" (UP), należy jednocześnie naciskać „blok" (BL).

Ciosy:

Liu Kang
Broń: B, F, LK
High Fireball: F, F, HP (także w powietrzu)
Low Fireball: F, F, LP
Flying Kick: F, F, HK
Bicycle Kick: (LK) 3 s, puścić
Fatality:
Dragon: F, F, F, D+HK+LK+BL (sweep)
Throw & Fire: F, D, D, U+HP (z bliska)
Prison Stage: F, F, B+LP
Goro's Lair: F, F, B+HK

Jarek
Broń: F, F, HP
Cannonball Roll: B, F, LK
Vertical Roll: F, D, F, HP
Ground Shaker: B, D, B, HK
Tri-Blade: D, B, LP
Fatality:
Heart Rip: F, B, F, F+LK (z bliska)
Eye Lasers: UP, UP, F, F+BL (sweep)
Prison Stage: F, D, F+HK
Goro's Lair: B, F, F+LP

Quan Chi
Broń: D, B, HK
Air Throw: BL (z bliska, w powietrzu)
Flying Skull: F, F, LP
Broń Steal: F, B, HP
Tele-Stomp: F, D, LK
Slide Kick: F, F, HK
Fatality:
Leg Beatup: (LK) 5 s D, F, D, F puścić (z bliska)
Impersonator: UP, UP, D, D+LP
Prison Stage: F, F, D+HP
Goro's Lair: F, F, B+LK

Johnny Cage
Broń: F, D, F, LK
Shadow Kick: B, F, LK
Split Punch: BL+LP
Shadow Uppercut: B, D, B, HP
High Fireball: D, F, HP
Low Fireball: D, B, LP
Fatality:
Torso: F, B, D, D+HK (z bliska)
Decap: D, D, F, D+BL (z bliska)
Prison Stage: D, F, F+HK
Goro's Lair: B, F, F+LK

Reptile
Broń: B, B, LK
Super Krawl: B, F, LK
Acid Spit: D, F, HP
Invisibility: BL+HK
Dashing Punch: B, F, LP
Fatality:
Face Chew: (HP+LP+HK+LK) UP (z bliska)
Acid Puke: UP, D, D, D+HP (sweep)
Prison Stage: D, F, F+LP
Goro's Lair: D, D, F+HK

Tanya
Broń: F, F, HK
Fireball: D, F, HP
Split Kick: F, D, B, LK
Air Fireball: D, B, LP (w powietrzu)
Corkscrew Kick: F, F, LK
Fatality:
Kiss: D, D, U, D+HP+BL (z bliska)
Neck Twist: D, F, D, F+HK (z bliska)
Prison Stage: B, F, D+HP
Goro's Lair: F, F, F+LP

Sub-Zero
Broń: D, F, HK
Ice Blast: D, F, LP
Slide: LP+BL+LK
Ice Clone: D, B, LP
Fatality:
Spine Rip: F, B, F, D, HP+BL (z bliska)
Uppercut: B, B, D, B+HP (sweep)
Prison Stage: (BL) D, U, U, U+HK (z bliska)
Goro's Lair: D, D, D+LK

Raiden
Broń: F, B, HP
Torpedo Dive: F, F, LK
Lightning Bolt: D, B, LP
Teleport: D, UP
Fatality:
Execution: (BL) F, B, UP, UP+HK (z bliska)
Impale: D, UP, UP, UP+HP (z bliska)
Prison Stage: D, F, B+BL
Goro's Lair: F, F, D+LP

Scorpion
Broń: F, F, HK
Spear: B, B, LP
Teleport Punch: D, B, HP
Air Throw: BL (z bliska, w powietrzu)
Breathe Fire: D, F, LP
Fatality:
Toasty 3D: B, F, F, B+BL (sweep)
Scorpion Sting: B, F, D, UP+HP (z bliska)
Prison Stage: F, D, D+LK
Goro's Lair: B, F, F+LK

Fujin
Broń: B, B, LP
Tornado Lift: F, D, F, HP
Slam after Lift: B, F, D, LK
Whirlwind Spin: F, D, (LP)
Dive Kick: D+LK (w powietrzu)
Rising Knee: D, F, HK
Fatality:
Tornado & Shoot: RN+BL *5 (sweep)
Wind Skinner: D, F, F, UP+BL (sweep)
Prison Stage: D, D, D+HK
Goro's Lair: B, F, B+HP

Reiko
Broń: D, B, HP
Teleport: D, UP
- Slam: BL
- Punch (początek kombo): HP lub LP
- Kick (początek kombo): HK lub LK
Flip Kick: B, D, F, HK
Shurikens: D, F, LP
Circular Teleport: B, F, LK
Fatality:
Torso Kick: F, D, F+LP+BL+HK+LK (z bliska)
Multi-Shuriken: B, B, D, D+HK (sweep)
Prison Stage: D, D, B+LP
Goro's Lair: F, F, D+LK

Jax
Broń: D, F, HP
Ground Wave: F, F, D, LK
Dash Punch: D, B, LP
Backbreaker: BL (z bliska, w powietrzu)
Fist Fireball: D, F, LP
Multi-Slam: LP (z bliska) - (RN+BL+HK), (HP+LP+LK), (HP+BL+LK), (HP+LP+HK+LK)
Fatality:
Arm Rip: (LK) 5 s F, F, D, F, puścić (z bliska)
Head Clap: B, F, F, D+BL (z bliska)
Prison Stage: F, F, B+LK
Goro's Lair: F, F, B+HP

Sonya
Broń: F, F, LK
Front Flip Kick: B, D, F, LK
Ring Blast: D, F, LP
Leg Grab: D+LP+BL
Vertical Bicycle Kick: B, B, D, HK
Square Wave Punch: F, B, HP
Air Throw: BL (z bliska, w powietrzu)
Fatality:
Death Kiss: D, D, D, U, RN (sweep)
Leg Split: UP, D, D, UP, HK (sweep)
Prison Stage: D, B, B, HK
Goro's Lair: F, D, F, HP

Kai
Broń: D, B, LP
Handstand: BL+LK (BL - powrót)
- Spin: przytrzymać LP
- Kicks: HK lub LK
Air Fist: D, F, HP
Falling Fireball: B, B, HP
Rising Fireball: F, F, LP
Super Roundhouse: D, F, LK
Fatality:
Body Rip:(BL) UP, F, U, B+HK (z bliska)
Decap: UP, UP, UP, D+BL (sweep)
Prison Stage: F, F, D+BL
Goro's Lair: B, F, D+HK

Shinnok
Broń: B, F, LP
Transformacje:
Fujin: F, F, B, HK
Sonya: F, D, F, HP
Jarek: B, B, B, LK
Sub-Zero: D, B, LP
Quan Chi: F, B, F, LK
Tanya: B, F, D, BL
Raiden: D, F, F, HP
Kai: F, F, F, LK
Cage: D, D, HP
Reptile: B, B, F, BL
Reiko: B, B, B, BL
Scorpion: F, B, LP
Jax: F, D, F, HK
Liu Kang: B, B, F, HK
Fatality:
The Grip: D, B, F, D+RN (z bliska)
Prison Stage: D, D, F+HK
Two Hand Smash: D, U, U, D+BL (z bliska)
Goro's Lair: D, F, B+HP

Aby grać jako Goro: skończ grę jako Shinnok, wróć do gry, wybierz Hidden, naciskając BL i przytrzymaj przycisk, przejdź do Shinnoka i wybierz go (cały czas trzymaj BL), naciskając RN. Trzymaj, aż pojawią się wieże.

Aby grać jako Noob Saibot: skończ grę jako Reiko, wróć do gry w trybie pojedynkowym (wybierz dowolną postać). Wybierz kod 012-012 na ekranie wyboru przeciwnika, pokonaj przeciwnika. Wybierz Hidden, naciskając BL i przytrzymaj przycisk, przejdź do Reiko i wybierz go (cały czas trzymaj BL), naciskając RN. Trzymaj, aż pojawią się wieże.

Goro
Broń: brak
Fireball: F, B, HP
Air Stomp: F, F, B, HK
Two Hand Swipe: F, F, HP
Lunge Kick: B, B, HK
Ground Stomp: B, F, D, D, HK
Super Uppercut: D, D, HP
Fatality:
Goro's Lair: F, D, F+HK

Noob Saibot
Broń: F, F, HK
Teleport: D, UP
- Slam: BL
- Punch: HP lub LP
- Kick: HK lub LK
Fireball: D, F, LP (także w powietrzu)
Air Throw: BL (z bliska, w powietrzu)
Fatality:
Prison Stage: D, B, B+HK

Tym razem wreszcie typowe Reakcje Redakcji, bez listów-kobył, polemik, dyskusji itp. Postanowiłem przede wszystkim oddać głos Wam i ograniczam odpowiedzi do zera.

don Pedro z Krainy Dzielnych Defetystów

Nie-rzeczywistość

I. Właśnie przeczytałem artykuł „Nie-rzeczywistość" (autor: Jacek Piekara). Niektóre gadki były XTRA, szczególnie akapit oznaczony XIV. Do dziś moją ulubioną grą jest Duke Nukem 3D i zawsze kiedy gram, tak się wczuwam w rolę, że robię uniki całym ciałem, kiedy chcę zajrzeć za róg, wyciągam szyję i zezuję, a kiedy coś nagle wyskoczy mi zza pleców (np. potworek po odrodzeniu), to podskakuję na krześle.

Inną sprawą jest przenoszenie zagrywek z gier w życie codzienne. Kiedy rozmawiam z kimś, to powiem czasem coś typu: „Die! Son of a bitch" lub „I needed that!". Szczytem wszystkiego było chyba to, że kiedyś powiedziałem do faceta: „Your face or your ass, what's the difference?". Po prostu akurat mnie wkurzył i myślałem o nim niezbyt pochlebnie.

Fred Rockford (rockford@kki.net.pl)

II. Piszę do Was, gdyż lektura artykułu Nie-rzeczywistość całkowicie zmieniła moje spojrzenie na gry komputerowe. Otóż na zarzuty, że gry są brutalne, że wyzwalają agresję itp., odpowiadałem zawsze: bzdura! Sam grywam i to często, i nie zauważyłem, aby fakt ten działał destrukcyjnie na moją psychikę. Wy również wyznajecie tę filozofię, co wnioskuję z lektury Gamblera. Mam nadzieję, że część osób wymienionych na stronach 70–71 żartuje, bo jeśli nie, to radzę im udać się do specjalisty (czytaj: psychiatry). Nie chciałbym spotkać znajomego pana Krzysztofa Króla, który pod wpływem głupawej gry chciałby mnie (albo kogokolwiek) zabić dla zdobycia wyimaginowanego „bonusa" za artystyczne rozchlapanie gościa! (...) Wnioskując z artykułu, należy bać się gracza komputerowego, gdyż ten, mieszając rzeczywistość z fikcją może ukraść mi auto (GTA), rozjechać, kiedy idę chodnikiem (Carmaggedon) lub rozstrzelać (Quake). Chociaż nie, cofam to ostatnie, bo nie ma listu od żadnego Kwakowca, Hexenowca czy innego Jedi Knighta. Widać, że w porządne gry grają porządni ludzie. Swoją drogą dziwne to, iż tak mierne gry, z kiepściutką grafiką, wywierają tak duży wpływ na ludzi. I na koniec: szanowny pan Jacek Piekara jest wyraźnie zawiedziony małym odzewem od osób, którym mieszają się te dwa światy. A ja się cieszę! Chwała Bogu, że nie ma ich więcej.

Teraz już patrzący inaczej na gry

Harvey

III. Wierzyć mi się nie chce, aby tekst taki jak Nie-rzeczywistość powstał rzeczywiście na podstawie przeżyć czytelników. Albo Jacek Piekara sam wszystko wymyślił i napisał fajny, ale wyssany z palca artykuł, albo to rzeczywiście pisali Wasi czytelnicy, ale na odmianę oni wszystko wymyślili, po to, by znaleźć swoje nazwisko czy ksywę w piśmie. Gram w gry komputerowe i konsolowe od kilku lat (i to dużo!), a nigdy nie miałem podobnej przygody i nie słyszałem o tym, by miał ją któryś z moich kumpli. Faktem jest, że gram w gry, w których trzeba używać mózgu, czyli strategie zwykłe i RTS-y. Może to jest przyczyna?

Jarret

IV. Mój przypadek mieszania się komputerowej rzeczywistości z realnym światem nie jest może szczególnie szokujący, niepokojący czy arcyinteresujący, jednak skłonił mnie do chwili zastanowienia. A było to tak: w drugim półroczu zeszłego roku nie odrywałem się od komputera, godzinami grając w Diablo. Po kolejnej nocy spędzonej vis-à-vis monitora obudziłem się nieprzytomny i poszedłem do szkoły. Po sześciogodzinnej wegetacji wracałem do domu i wtedy zobaczyłem na chodniku zwykłą, metalową nakrętkę, taką do śruby. O, pierścień – pomyślałem. Po chwili, kiedy uświadomiłem sobie, co pomyślałem o biednej nakrętce, stanąłem zaszokowany. Następnie zacząłem się śmiać z samego siebie. Nie wierzę psychologom – oni demonizują wszystko (ostatnio usłyszałem, że He-man ma przesłanki satanistyczne), ale poczułem się ciekawie i chętnie usłyszałbym o podobnych przypadkach.

Maciek Sękowski

V. Parę słów o mieszaniu się rzeczywistości komputerowej z realnym życiem. Kiedy w domu stał AT, a na nim tekstowa gra Hitch-Hiker's Guide to the Galaxy nie było problemu. Ale dziś naprawdę trudno powiedzieć, jaki wpływ może mieć rzeczywistość wykreowana przez komputer na nasze prawdziwe życie. Muszę przyznać, że i mnie zdarzyło się, że kiedy grałem w QuakeWorld (przez tydzień po 2 godziny dziennie, rachunek – tragedia) wypaliłem nerwowo kilka rakiet, gdy moja mama weszła do pokoju. To był odruch. Naprawdę w tym okresie widziałem Quake'a wszędzie. Śniło mi się w nocy, że rozwalam przeciwników (to miało dobre strony! – grałem za darmo ;). Kilka razy też podświadomie chciałem strafe'ować albo odpalić rakiety.

To właśnie tu (jeśli w ogóle) bym się spodziewał niebezpieczeństwa ze strony komputerów. Ale znowu dotyczy to jedynie garstki osób słabszych psychicznie albo takich, które szukają szczęścia w świecie wirtualnym, bo w rzeczywistym czują się samotne lub gorsze.

Adrian Czerwiński

Apel do cyborgów dobrej woli

Drodzy mi psychopaci, maniacy gier komputerowych, rozbitkowie, posłowie, senatorowie, mechanikowie, praczki, sprzątaczki, czyli cała załogo Gamblera. Po przeczytaniu 8/98 numeru Szamblera, opss, Gamblera, nasunęło mi się kilka refleksji, szczególnie po artykule o nieuleczalnym nałogu. Aż się łezka w oku kręci gdy przeczytałem co strasznego dzieje się ze mną, jak również z 99,9% nastolatków, mających do dyspozycji dwie białe skrzynki, w tym jedną trochę pokrytą szkłem, jakieś guziki, a w dłoni taką spłaszczoną maszynkę do golenia. Ale przejdę do sedna sprawy. Chyba każdy nastolatek, który jest jeszcze pod wpływem rodziców, miał z nimi problemy. Dziwię się, ile rzeczy mogą oni wymyślić, by odgonić nas od komputera. A przecież to dzięki niemu właśnie poznawałem świat, będąc jeszcze małym dzieckiem. Zwiedzałem dom sprawdzając do czego służą poszczególne przedmioty – jednocześnie porównując je z tymi z Henry's House. Dzięki niemu byłem w cyrku (Clown & Ballons), później przygotowywałem się do zawodu pilota przy Jumbo Jet. Samochód nauczyłem się prowadzić podczas zwiedzania USA przy Road Race. Pierwszą wielką przygodę przeżyłem w roku 2044 wraz z ładnymi, jakoś dziwnie skąpo ubranymi paniami (khe, khe).

Wymieniać tak można bez końca. Ale dalej. Co mam robić, kiedy się nudzę? Nie będę grać w piłkę, bo nie lubię. Nie wyjdę na pole, bo mnie słońce razi w oczy albo pada deszcz. Nie będę się uczył, bo co mam wiedzieć, to już umiem. Czasem pojeżdżę na rowerze, ale ile można. Co pozostaje? Zagrać w coś nowego. A nauka? Ile można wkuwać tych bezsensownych, nieprzydatnych rzeczy. Po cholerę mi jakiś „Pan Tadeusz" (oglądałem „Pana Kleksa" i mi się bardziej podobał ;-). Czy nie lepiej puścić Syntalka, żeby przeczytał jakąś lekturkę? Po co mam pisać wypracowania, skoro mogę je ściągnąć z Internetu? (...) Wszystko jest piękne... Gry, Internet, grzebanie w komputerze, siedzenie przed nim godzinami i rozkoszowanie się tym. Ale jest też problem. Wychowani w wiejskich gospodarstwach rodzice nie mają pojęcia o życiu w tych czasach, a co dopiero za lat 50, 100, 1000... Więc poradźcie mi, błagam, jak im to wytłumaczyć, tak by zrozumieli, co się dzieje? Już kilka razy wypędzili mnie z domu, akurat wtedy, kiedy doszedłem do Bossa w QII, znalazłem secret level w Doomie, już prawie zdobyłem maila do jakiejś laski z Zielonej Góry. Pomocy!!!

Nem3siS

Piraci i konsole

I. Czy Wy dostajecie coś (pieniądze) od dystrybutorów za to, że czepiacie się tak piractwa? Wam łatwo powiedzieć, że piractwo jest złe, okrada producentów itd., ponieważ macie kasę, aby kupować oryginały. Ale normalny młody człowiek, który jest na utrzymaniu rodziców i żyje z kieszonkowego, musiałby przez około 4 miesiące czekać, by kupić sobie grę (przyjmuję 50 złotych miesięcznego dochodu). Dzięki naszym dobroczyńcom (piratom) już po miesiącu możemy kupić sobie grę. Czepiacie się też prokuratorów, a to są bardzo mądrzy ludzie, którzy rozumieją sytuację materialną społeczeństwa i starają się mu pomóc. I chwała im za to!

Yatzek z Krainy Posępnych Pentiumów [list „Antykonsol", Gambler 08/98 – red.]: daj się leczyć! Nazywając konsole ruskimi gramofonami z czytnikiem CD, skazałeś się na wieczne przekleństwo. Wyskocz z tym swoim blaszakiem na mojego PSX-a, a dostaniesz tak w d*.*, że uciekniesz z płaczem do najbliższej dziury. Kloniarze cieszą się, iż wreszcie mają Final Fantasy VII, a my, wielcy posiadacze konsoli, za cztery miesiące będziemy mieli dwa razy lepszą Final Fantasy VIII. I co? Kto jest wielki? No kto?

Konsolowe Bractwo

II. Wreszcie koniec z konsolami w Gamblerze! Trzeba z tej okazji zapalić neony, wystrzelić petardy i napić się szampana. Tak mi zawsze żal było tych stron poświęconych na japońskie czy inne zręcznościówki dla debilków o małpich paluszkach. Zamiast pisać duuużo (i jeszcze więcej) o grach naprawdę ciekawych, musieliście na tych paru stronach odbębnić konsole. (...)

Nie jestem święty i mam oczywiście trochę pirackiego softu (a kto go nie ma? Jak taki człowiek się znajdzie, to niech przyjedzie do mnie i rzuci kamieniem), ale zawsze kupuję oryginały gier, które mnie interesują i w które gram dłużej niż jeden wieczór. Zasada jest taka: czytam co o grze pisze prasa (przyznaję, poza Gamblerem kupuję jednego z Waszych konkurentów), gram w demko (jeśli jest) i idę do sklepu po oryginał albo (jeśli gra nie jest oceniana jako hit) czekam, aż będzie obniżka cen czy promocja. Mam dwie długie półki oryginałów i musiałem sobie na nie (oryginały, nie półki) ciężko zapracować. A sporo tytułów kupiłem już po obniżeniu cen przez producenta. Jeden czy drugi złodziej pisze, że musi kraść, bo nie ma pieniędzy. Pewnie, lepiej znaleźć sobie wytłumaczenie dla kradzieży, zamiast ruszyć tyłek i wziąć się do roboty. Swoją drogą rozumiem, że to błędne koło: ludzie kupują mnóstwo softu u piratów, więc grają całymi dniami i nie mają kiedy zarabiać, więc znowu muszą iść na giełdę do pirata. A teraz pomyślcie sobie: powiedzmy, że bilet do kina kosztuje 10 złotych, natomiast gra 150 złotych. Film to dwie godziny rozrywki, czyli, żeby gra zrównała się z nim ceną trzeba grać 30 godzin (15 razy 2). Mało jest takich gier? A czy Wy (zwracam się do korzystających z usług piratów), żeby wejść do kina uciekacie przed bileterami albo dajecie im w głowę? Nie, posłusznie płacicie za bilet.

Tomek Zalewski

Dystrybutor vs recenzent

I. Uważam, że w sporze „Dystrybutor vs recenzent" rację ma Jacek Piekara. To dobrze, że wytknął błędy gry takiej jak StarCraft. Przecież i tak największe zalety programu zostaną podane we wszystkich reklamach. A czytelnik chciałby się dowiedzieć, na jakie problemy może się natknąć, kupując daną grę.

Adam

II. Najbardziej zdziwiłem się, kiedy zobaczyłem w Gamblerze recenzję Total Annihilation Jacka Piekary. Dał jej chyba ze sześćdziesiąt parę procent, podczas gdy inne pisma 8/10, 9/10 czy nawet tytuł Gry Miesiąca.

Na początku nie zgadzałem się z tą oceną, ale po bliższym przyjrzeniu się grze zmieniłem zdanie. Teraz zwracam się do Pana Jacka Piekary: to właśnie lubię u Pana. Nie ocenia Pan gier jak inne pisma i nie nazywa każdej nowej gry ósmym cudem świata. Oby tak dalej!

gen. Camerdon

III. W StarCrafta grałem, skończyłem i... nie zapomniałem. Gra jest fajna, tak jak odpustowe świecidełka. Im bardziej się jej przyglądasz, tym lepiej widzisz, jakie to badziewie. Grało mi się miło, było nawet czasem dość emocjonująco, ale błędy są nie do wybaczenia. Jacek Piekara w recenzji (straszna wazelina ta recenzja, a potem jakiś chory facet jeszcze go za nią zjechał) wypunktował tylko kilka z nich – to jedynie czubek góry lodowej. (...) Moim zdaniem Blizzard poszedł po linii najmniejszego oporu. StarCraft to gra zrobiona na kolanie, tylko po to, aby wycisnąć od nas kasę. Ludzie się nią strasznie jarają, bo nie potrafią pomyśleć, jak MOGŁOBY być fajnie, gdyby autorom chciało się projekt udoskonalić.

Jarek „Globlin" Świderski

IV. W zupełności popieram Jacka Piekarę w sporze o StarCrafta. Nic mnie nie obchodzi, co o gierce ma do powiedzenia facet, który kosi na niej szmal (czytaj: dystrybutor), bo przecież wiadomo, że zrobi i powie wszystko, by zarobić kasę. Wierzę Wam, jako dziennikarzom i graczom, i muszę przyznać, że nie zawiodłem się, zwłaszcza na ocenach wymienionego wcześniej Jacka Piekary, a także sir Haszka (znamy się jeszcze, a raczej ja go znam z Topa). Rozczarowałem się kiedyś nieco za niską oceną Totala, no ale w końcu różnice poglądów muszą się zdarzać. Takie recenzje jak StarCrafta chciałbym czytać często: samo jądro, bez lania wody. Po przeczytaniu tekstu wiedziałem o grze prawie wszystko i zdecydowałem się ją kupić. Ale dzięki koledze J.P. znałem już jej wady. Mogłem się więc tylko miło rozczarować! Wyobraźcie sobie, jakbym wkurzył się na Was, gdybym wydał te ponad półtorej bani na grę, a potem by się okazało, że nie napisaliście o minusach! Tak trzymać i nie dajcie się szantażować!

Smoku

Powrót do źródeł

Byłem Waszym bardzo wiernym czytelnikiem. Miałem każdy egzemplarz Waszej gazety, parę numerów nawet podwójnych! Czasami prenumerata nie przychodziła na czas, a ja nie mogłem wytrzymać i kupowałem moje ukochane pisemko w kiosku. Proszę sobie przypomnieć, jak to było w okolicach numeru zerowego. Super! Wyróżnialiście się, byliście oryginalni, a co najważniejsze – mieliście najlepszych redaktorów pod słońcem. Mówię tu o Randallu, Jacku Piekarze oraz o dr. De Stroyerze i McSonie (ciekawe ilu czytelnikow ich pamięta, zwłaszcza pierwszego i dwóch ostatnich?). Dlaczego nie ma już Randalla, McSona, komiksów, Galerii, konkursów wymyślanych przez Ścierę (pozdrawiam!), oryginalnej szaty graficznej i wielu innych rzeczy wyróżniających Waszą gazetę spośród innych? Gdzie one się podziały??? Ja Was kochałem!!! Chlip... Rok temu postanowiłem, że nie będę kupował Waszej gazety i trwałem w tym postanowieniu aż do dziś. Było strasznie, cierpiałem, bo byłem do Was przyzwyczajony. Co się zmieniło podczas mojej nieobecności? Otwieram gazetkę, czytam ją i... jestem mile zaskoczony. Recenzje są dobre (nawet bardzo dobre), VARIA'tkowo fajne (szkoda że nie w starym składzie) i wiele innych dobrych rzeczy, np. Felieton, Hardware, Internet, podwójny CD oraz cudowny opis StarCrafta. Zasmuciła mnie tylko jedna sprawa: TeTe zostało na żółtych stronach oraz, co najstraszniejsze, przenieśliście Reakcje Redakcji na jakieś okropne szare strony.

Mateusz (mateks@friko3.onet.pl)

Dystrybutorzy gier z numeru 10/98

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 825 82 02
Conflict: Freespace – 165 zł
Forsaken – 165 zł
Katharsis – 29,90 zł
Mały Samuraj – 49 zł

IPS CG
00-626 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66
Cywilizacja, Kolonizacja – bd
WarGames – bd
X-COM Interceptor – bd

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
Mortal Kombat 4 – bd
Sub Culture – 145 zł
Total Heaven – 189 zł

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
Fall Weiss – bd
Last Bronx – 160 zł

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
Commandos:
Behind Enemy Lines – 165 zł
Deathtrap Dungeon – 160 zł
Fighting Force – 165 zł
Joint Strike Fighter – 97 zł
Might & Magic VI – 165 zł

Optimus S.A.
33-300 Nowy Sącz
ul. Nawojowska 118
tel. (018) 443 77 97
Actua Hockey – 129 zł
Men in Black – 149 zł

TopWare
43-300 Bielsko-Biała
ul. Kamińskiego 19a
tel. (033) 12 30 01, 16 10 23
Emergency – 49,95 zł

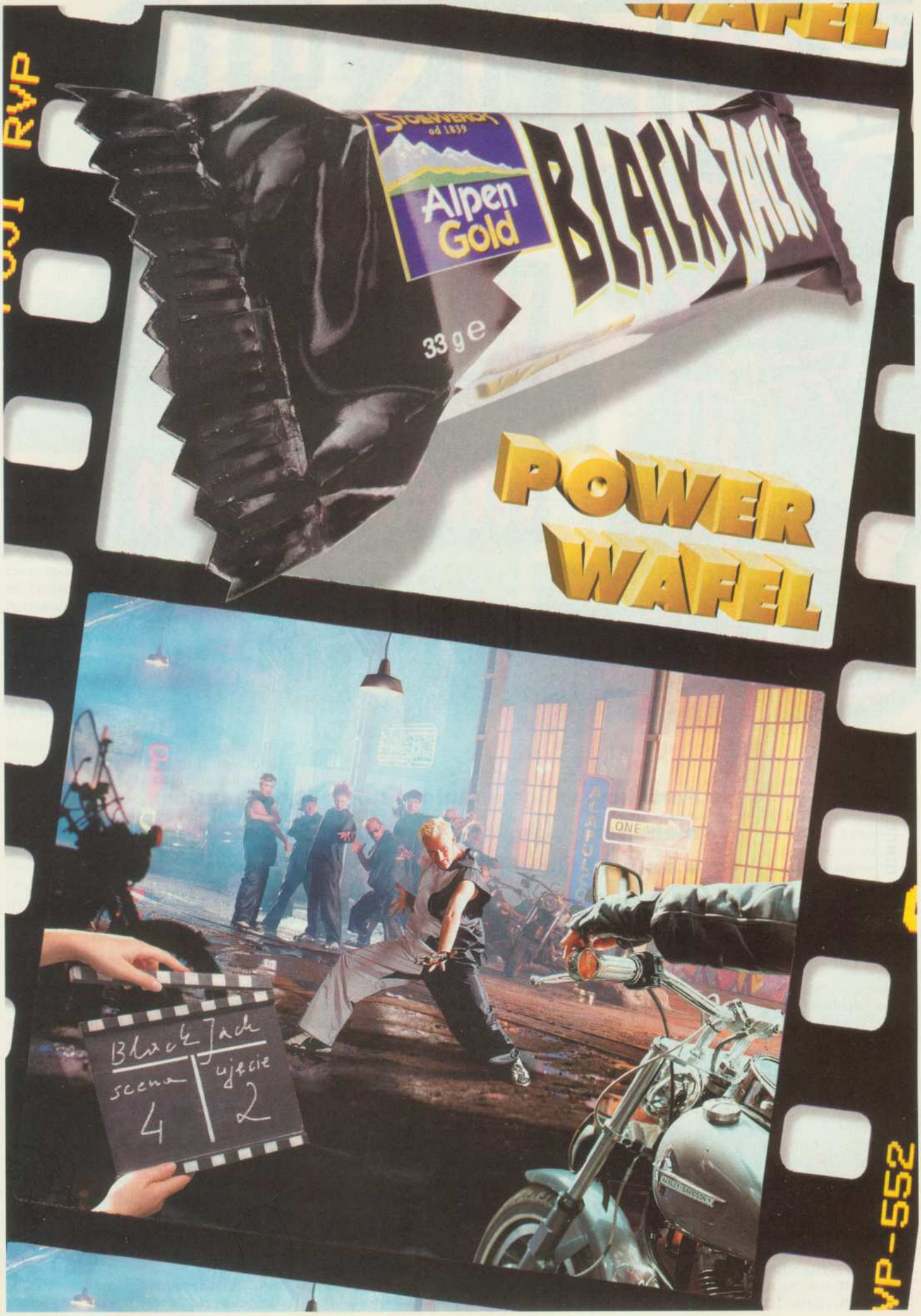
WSiP
00-696 Warszawa
ul. Pankiewicza 3
tel. (0-22) 622-00 03
Dzieje PRL – 150 zł

Young Digital Poland
80-308 Gdańsk
ul. Polanki 124
tel. (058) 554 55 54, 552 66 23
Wirtualna Szkoła:
Matematyka – bd

bd – brak danych

Spis ogłoszeń

Albion ..... str. 38
ArWal ..... str. 38
AVAX ..... str. 17
CD Projekt ..... str. 3
Creative Labs ..... str. 91
Gambleriada ..... str. 89
L.K. Avalon ..... str. 83
Maria - Przedsiębiorstwo Produkcyjno-Handlowe ..... str. 67
MATT ..... str. 85
Megaus ..... str. 65
Mirage ..... str. 31
Multi-Styk ..... str. 90
NTT System ..... str. 15
Optimus ..... str. 2
Stawicki ..... str. 92
Stollwerck ..... str. 55
TopWare ..... str. 13
Wirtualny Świat ..... str. 9
Witex ..... str. 75


WAFEL
Alpen Gold
BLACK JACK
33 g e
POWER
WAFEL
Black Jack
scena 4
ujęcie 2
ONE WAY
CAUTION
WP-552



ECTS '98

WRZESIEŃ miesiącem oszczędności

Perfekcyjne wykonanie, znakomity scenariusz, często niebanalny pomysł – to wszystko można było znaleźć w halach londyńskiej Kensington Olympia, gdzie od 6 do 8 września odbywała się kolejna edycja European Computer Trade Show.

Jak co roku we wrześniu londyńska hala Kensington Olympia zapełniła się przedstawicielami elektronicznej branży rozrywkowej. Pomimo rekordowej liczby wystawców (193) prezentujących ponad 1000 nowych produktów, dostrzec można było niepokojące zjawiska, rzucające cień na sukces imprezy. Londyńskie targi, jakkolwiek nadal stanowią największe branżowe wydarzenie na Starym Kontynencie, dla niektórych firm zaczynają być zbędnym wydatkiem.

Skromność cnotą

Rynek brytyjski ma się co najmniej dobrze, a mimo to nie można mówić o przepychu stoisk. Trudno się oprzeć wrażeniu, że tym razem targi zawdzięczały swą okazałość firmom konsolowym. **Sony** (stoisko o największym metrażu, w całości wynajęta minihala) i **Nintendo** pokazały, że w Europie czują się pewnie i liczą na zwiększenie zysków. Daleko za nimi pozostali wydawcy związani z rynkiem PC. Największe stoiska wśród nich miały: **Project Two Interactive** (niedawno powstała holenderska firma reprezentująca na rynkach zachodnich m.in. L.K. Avalon), **Eidos** i **Acclaim**.



Nie wszyscy jednak szastali gotówką, aby wznieść rozległe, przyciągające oko instalacje. Większość stoisk wyglądała skromnie, choć nie zabrakło wymyślnych automatów do gier, samochodów stanowiących elementy dekoracyjne, a nawet czołgu, który reklamował najnowszą produkcję firmy DID, znanego twórcy symulatorów. **Titus** i **Digital Integration** posunęły oszczędności tak daleko, że wystawiły się wspólnie.

Virgin Interactive, konkurująca dotąd wielkością powierzchni z EA, poka-

Tym razem targi zawdzięczały swą okazałość firmom konsolowym.



Targowe granie

Na ECTS '98 prezentowanych było ponad 1000 produktów, co biorąc pod uwagę czas trwania targów – w sumie 22 godziny – daje średnią 1 min i 20 s na grę, jeśliby ktoś chciał je wszystkie obejrzeć.

Wśród prezentowanych tytułów przeważały gry znane już z E³ bądź nawet wcześniejszych edycji ECTS – oczywiście przedstawiane w wersjach bardziej zaawansowanych. Pokazywano więc Caesara III, Creatures 2, Daikatanę, Diablo II, Falcona 4.0, Fallouta 2, Gangsters, Half-life, RailRoad Tycoon II, Tomb Raidera III, Turoka 2 czy Messiaha. My jednak postanowiliśmy skupić się na prezentacji tytułów mniej znanych lub nowych. (alx)

Forgotten Realms: Baldur's Gate (Interplay)

Przy panującej obecnie posusze na rynku RPG (tytuły można policzyć na palcach jednej ręki) każdy nowy, „fachowy" tytuł przyjmowany jest z entuzjazmem. Sądzę, że tak samo będzie z Baldur's Gate. Gra jest w pełni zgodna z regułami AD&D, co powinno jej przysporzyć popularności. Kopalnie żelaza (jednego z postawowych źródeł dochodu mieszkańców wioski) zostały skażone, a handlujący żelazem są okradani i zabijani. Za wszystko obwiniani są sąsiedzi, jednocześnie zaś rozpowszechniane są plotki o rychłej inwazji. Jedynie Ty możesz zapobiec zbliżającej się wojnie oraz odkryć powody zaistniałej sytuacji.

Podstawowe zalety gry to: dokładna i rozbudowana charakterystyka postaci (możemy dowodzić drużyną składającą się maksymalnie z 6 śmiałków), dialogi znakomicie wprowadzające w świat gry, prawie 10000 w pełni wyrenderowanych i płynnie przewijających się lokacji o wyglądzie zależącym od pory dnia i pogody, rozbudowana, nielinearna fabuła z wieloma pobocznymi wątka-



mi. Na dodatek rozbudowany tryb multiplayer – zamierzeniem autorów jest utworzenie dedykowanego grze serwera internetowego spełniającego podobne funkcje jak Battle.net dla Diablo. Gra będzie zajmować aż pięć CD! Termin: zima 1998. (ViZ)

zała się w malutkim stoisku. I, co najciekawsze, tym razem wygrała rywalizację, bowiem dwie firmy należące do czołówki, **Electronic Arts** i **Activision**, nie pojawiły się na ECTS. EA w przeddzień otwarcia targów zorganizowała pokaz dla prasy (relacja na str. 61), natomiast na Activision targi w ogóle nie zrobiły wrażenia. Dla równowagi pojawiła się **Mindscape**, która wcześniej przedkładała nad Olympię apartamenty pobliskiego hotelu Hilton.

Osobliwości

Skromność skromnością, ale niektóre firmy potrafiły przyciągnąć zwiedzających nie tylko wystrojem stoisk i jakością produktów. Jak zwykle brylował Eidos. Na jego zaproszenie pojawił się **Michael Owen**, wschodząca gwiazda angielskiego futbolu, sygnujący nową wersję World League Soccer (Michael Owen's WLS '99). Gwiazda świeciła trochę słabiej, bowiem dzień wcześniej reprezentacja Anglii zebrała cięgi od Szwedów (nie dość że Owen nie strzelił bramki, to jeszcze dostał żółtą kartkę).

Zgodnie z tradycją prezentowano też kolejne wcielenie Lary Croft (Rhonę Mitrę zastąpiła **Nell McAndrew**), z którym można było sfotografować się (skorzystał z tego nawet Michael Owen).



Michael Owen gościł na stoisku firmy Eidos...

Z pewnością nie tak apetycznym, za to mocno kontrowersyjnym gościem Eidosu, był **„Mad" Frank Frazer**, gangster-morderca (może nie z wyboru, ale



...podobnie jak kolejna wersja Lary Croft.

też nie z przypadku), reklamujący grę Gangsters: Organized Crime, opowiadającą o walkach chicagowskich gangów w latach 30. Już sam pomysł zaproszenia go wywołał poruszenie w branży (o wiele większe niż pojawienie się gwiazdki filmów erotycznych, Jo Guest, na stoisku SC&T). W tygodniku Computer Trade Weekly wydrukowano protestacyjny list otwarty, zawierający zarzuty (naszym zdaniem uzasadnione), że postępek Eidosu zaciąży na wizerunku całej branży. David Butron, dyrektor marketingu Eidosu, odpowiedział na nie, ale niezbyt przekonująco. Cel został osiągnięty – tytuł stał się głośny.



Blade (Gremlin)

Wspaniała gra TPP, podobna do np. Die by the Sword czy Deathtrap Dungeon. Do wyboru mamy jedną z 4 postaci (amazonka, krasnolud, barbarzyńca i rycerz), z których każda potrafi atakować na 5 różnych sposobów i zna 5 rodzajów bloków. Rozgrywka ma rolplejowe zabarwienie:

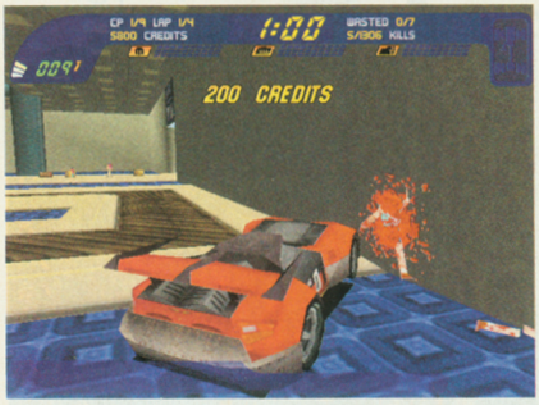


zarówno nasz bohater, jak i przeciwnik mogą zostać ranieni, postać zdobywa punkty doświadczenia, dostępne są różne typy broni (można strzelać z łuku) oraz wyposażenia (w sumie blisko 300 przedmiotów!), a także magia. Wszystko to podporządkowane jest dynamicznej akcji gry, w której będziemy poruszać się nie tylko po korytarzach, ale także w otwartych przestrzeniach.

Blade jest pięknie wykonana. Zdumiewają zwłaszcza efekty świetlne: postacie rzucają wyraziste cienie, dzięki czemu można np. odkryć obecność ukrytego za rogiem wroga. Z wielką dbałością przedstawiono także realia świata gry: przedmioty można przesuwać lub nimi rzucać. Jeśli np. trafimy pochodnią w beczkę z substancją łatwo palną, nastąpi eksplozja. Termin: Gwiazdka 1998. (alx)

Carmageddon 2 (SCI)

Nadciąga druga część krwawej jatki. Zmiany widoczne są na pierwszy rzut oka: trójwymiarowe postacie przechodniów oraz krążące po ulicach miast samochody. Piesi są inteligentni, uciekają, błagają o litość, a w krytycznej sytuacji popełniają samobójstwo. Samochód doznaje różnorakich



uszkodzeń: odpadają mu części, tłuką się szyby, może się nawet rozpaść na pół. Małe budynki łatwo zmiażdżyć, do sklepów wjeżdża się przez wielkie szyby wystawowe. Moim zdaniem w dalszym ciągu jest to słabo wykonana i nieciekawa gra, ale jej miłośnicy zapewne poczują się w pełni usatysfakcjonowani. (alx)

Mocno kontrowersyjnym gościem Eidosu był „Mad" Frank Frazer, gangster-morderca.

Wydarzeniem było też pojawienie się na stoisku UBI Softu **Roya Atkinsona**, byłego trenera m.in. Manchester United i Atletico Madryt. Reklamował Football World Manager, nowy, bardzo dobrze wyglądający program menedżerski, który ze względu na opóźniające się zakończenie prac nad Championship Manager 3 ma szansę zdobyć kawałek rynku.

Ubarwienie targowej rzeczywistości stanowiły hostessy. Liczebnie górował Eidos, ale inni pokonali go walorami artystycznymi. Na stoisku **Codemasters** program do tworzenia muzyki dance na PSX reklamowała powabna dziewoja, wykonując zmysłowy taniec go-go. Żeńskie zespoły taneczne występowały na stoiskach **Acclaim**, **Konami** i **SC&T**. Firmy sąsiadowały ze sobą, toteż miała miejsce swoista rywalizacja, przerywana podpatrywaniem, co dzieje się u konkurencji.



„Dziki Bill" Stealey, prezydent Interactive Magic, wprowadza adeptkę w tajniki WarBirds.

Nie wszyscy jednak wykorzystywali krągłe kobiece kształty, aby przyciągnąć do swych produktów. Stąd kilka monstrualnych (czyli ludzkich rozmiarów) robaczków, nornów (z Creatures 2) i innych dziwolągów, które jak zwykle dziarsko defilowały po sali, zaczepiając wystawców i zwiedzających. Wróżniali się dwaj klingońscy wojownicy, reklamujący najnowszy przebój FPP z **MicroProse** – Klingon Honor Guard, wykorzystujący engine Unreala.

Europress postawił na rozrzutność i chyba ustanowił targowy rekord. Całe swoje wielkie stoisko poświęcił grze Rally Championship '99, której... nie było. Wszyscy tłoczyli się, aby obejrzeć pokazy w automacie z wysięgnikami hydraulicznymi, na którym przedstawiano sfil-



Na stoisku Cendant Software można było sobie przypomnieć Formułę 1 sprzed 30 lat, grając w Grand Prix Legends.

mowany zwykły rajd samochodowy. Na zewnątrz stoiska prezentowano na monitorach klipy z rajdów przerywane kilkusekundowymi migawkami czegoś, co mogło być grą.

W co się bawić?

Przypadek Europressu stanowił wyjątek. Prawie wszystkie gry pokazywano w wersji grywalnej. Wśród pecetowej ekspozycji przeważały First Persion Perspective i Third Person Perspective (cała seria u Eidosa z Saboteurem, Urban Chaos i Omicron; Max Payne z Gathering of Developers). Pojawiło się bardzo dużo wyścigów samochodowych (m.in. TOCA 2 i Colin McRae Rally Championship z Codemasters) i przeżywające renesans symulatory samolotów (prezentowany na targach od niepamiętnych czasów Falcon 4.0, ale też – wykorzystujący engine Microsoft Flight Simulator – Microsoft Combat Simulator). Gry sportowe nie były reprezentowane tak licznie jak przed piłkarskimi mistrzostwami świata (wyjątek stanowił Gremlin, który 1/3 stoiska poświęcił na promocję serii Actua Sports). Sporo było gier Real-Time Strategy, w większości nie rzucały się jednak w oczy.

Przeważały tytuły prezentowane wcześniej w USA na targach E^3, co akurat nie dziwi, jeśli się weźmie pod uwagę roczny czy dwuletni cykl tworzenia gry. Rynek europejski jest mniej atrakcyjny od amerykańskiego, a mimo to na ECTS odbyły się premiery. Po raz pierwszy zaprezentowano m.in. **Michael Owen's World League Soccer '99**, **Ruud Gullit's Striker**, **Championship Manager 3**, **Shadow Company**, **Blade**, **Braveheart** i grywalną wersję **Prince of Persia 3D**.



ECTS '98 Awards

6 września, tym razem w obiektach klubu piłkarskiego Chelsea, po raz 9. ogłoszono zdobywców nagród ECTS. Ceremonię poprowadził komik **John Dee**, autor programu „The John Dee Show", nadawanego w znanej brytyjskiej stacji Channel 4.

Pan Dee przez ponad pół godziny bawił gości, potem przystąpił do przedstawiania nagrodzonych produktów i firm w 18 kategoriach. Uczynił to w iście sprinterskim tempie – ceremonia, w ubiegłym roku trwająca prawie 1,5 godziny, tym razem skończyła się po niepełnych 3 kwadransach.

Najgorętsze dyskusje rozgorzały wokół najważniejszych kategorii: Gra roku, Developer roku i Wydawca roku. Z punktu widzenia rynku polskiego, trudno w całości zgodzić się z werdyktem, ale decyzję podjęli dziennikarze z całej Europy.

A oto laureaci:



W chwilę po przyznaniu tytułu najlepszej konsoli roku PlayStation.

- **Produkt encyklopedyczny roku:** Encarta '98 (Microsoft)
- **Najlepszy sprzęt PC:** kość Voodoo² (3Dfx)
- **Gra roku – Japonia:** Ultima On-Line (Origin Systems)
- **Gra roku – Hiszpania:** StarCraft (Blizzard Entertainment)
- **Gra roku – Francja:** Fallout (Interplay)
- **Gra roku – Włochy:** Blade Runner (Westwood/VIE)
- **Gra roku – Europa Wschodnia:** Quake II (id Software/Activision)
- **Gra roku – Beneluks:** Commandos: Behind Enemy Lines (Eidos)
- **Gra roku – Skandynawia:** Quake II (id Software/Activision)
- **Gra roku – Niemcy:** Jedi Knight: Dark Forces II (LucasArts)
- **Brązowa nagroda marketingowa CTW:** TOCA Touring Car Championship (Codemasters)
- **Srebrna nagroda marketingowa CTW:** Golden Eye 007 (Nintendo)
- **Złota nagroda marketingowa CTW:** Gran Turismo (Sony Computer Entertainment Europe)
- **Najlepsza konsola:** Sony PlayStation
- **Developer roku:** Rare
- **Gra roku na konsole:** Golden Eye 007 (Nintendo)
- **Gra roku na PC:** StarCraft (Blizzard Entertainment)
- **Wydawca roku:** Nintendo



Chyba najwłaściwsza ilustracja pokazu Rally Championship '99.

Która z prezentowanych pozycji stanie się przebojem? Trudno przewidzieć, bowiem gier bardzo dobrych jest sporo, ale megahitów nie widać. Przynajmniej na razie, póki machina marketingowo-reklamowa jeszcze nie ruszyła. Wydanie znacznej części prezentowanych tytułów, nie tylko tych premierowych, zaplanowane jest na pierwszy kwartał 1999.

Nie ma natomiast wątpliwości, na czym będą się bawić posiadacze PC. Komputery służące prezentacjom były oklejone hasłami: „Powered by Intel Pentium II 400", „Powered by Microsoft DirectX" i wyposażone w joysticki Microsoft Force Feedback. Zainteresowanie producentów sprzętu targami rośnie z roku na rok. Wielkie stoiska miały **Intel**, **Logitech**, **SpectraVideo**, **Microsoft**.

Polonica

Polska oferta, jakkolwiek ginęła w tłumie, jak na nasze warunki prezentowała się okazale. Na stoisku Project Two Interactive można było pograć w angielską wersję gry **Reah**, która w tydzień po targach doczekała się europejskiej premiery. W listopadzie zostanie wydana



DID idzie na wojnę.

lepsza jakościowo wersja DVD (będzie sprzedawana u nas z polskimi napisami), a na początku przyszłego roku obie wersje trafią do USA za pośrednictwem GT Interactive. Z kolei u Interactive Magic grało się w **Robo Rumble** (w Polsce – Reflux) firmy Metropolis. Polscy wydawcy próbowali też sprzedać na Zachód **Insane Speedway 2** i **Mortyra**. Wstępne

Championship Manager 3 (Eidos)

W CM 3 znajdziemy wiele rewolucyjnych zmian. Wszystkie dostępne w grze ligi będzie można uruchomić jednocześnie, czyli gracz obejmie posadę w dowolnym klubie z dowolnego kraju, bez konieczności rozpoczynania nowej kariery. W podstawowej wersji znajdzie się 16 lig, ale istnieje możliwość dodania innych krajowych rozgrywek.



Na nowo został napisany algorytm rozgrywania meczów – szczególną rolę odgrywa ustawienie taktyczne. Gracz będzie sprawował całkowitą kontrolę nad taktyką swojego zespołu, definiując zadania dla poszczególnych piłkarzy (np. indywidualne krycie) oraz ogólne ich rozmieszczenie na boisku. Pojawi się też możliwość zatrudnienia sztabu szkoleniowego do: treningu drużyn juniorskich i bramkarzy, poprawiania wytrzymałości fizycznej, doskonalenia techniki itp. Jeżeli niektóre z nowych obowiązków zaczną gracza przytłaczać, będzie mógł zatrudnić do pomocy asystenta. Termin: styczeń 1999 (kc).

Descent III (Interplay)

Długo oczekiwana, kolejna kontynuacja popularnego Descenta zawita wkrótce pod nasze strzechy. Pierwsza część zasłynęła przede wszystkim tym, że gracz zyskał całkowitą swobodę ruchu w przestrzeni trójwymiarowej. W części trzeciej nareszcie będzie można wylecieć z ciemnych i mrocznych tuneli nad powierzchnię planety. Umożliwi to całkowicie nowy engine, napisany specjalnie na potrzeby zewnętrznego lotu. Stary engine, bardzo poprawiony, będzie przedstawiał tunele. Zamiana obu „silników" ma zachodzić w czasie rzeczywistym, w zależności od tego, gdzie się znajdziemy.

W związku z częściowym przeniesieniem akcji na powierzchnię, gracze będą mieli szanse zmierzyć się z siłami typowo powietrznymi oraz swego rodzaju obroną przeciwlotniczą. Przyda się więc 10 nowych broni pokładowych. W sposób zdecydowany poprawiono SI oraz fabułę gry. Descent III został specjalnie zaprojektowany do obsługi kart 3D. Termin: wiosna 1999. (ViZ)



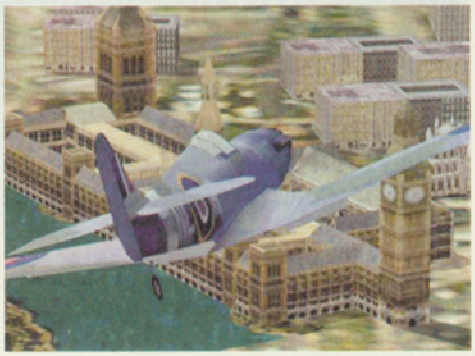


Electronic Arts i Activision, nie pojawiły się na ECTS



Flight Combat Simulator (Microsoft)

Ma to być „Flight Simulator z karabinami", tak głosi hasło reklamowe gry. Gracz ma do dyspozycji 9 samolotów myśliwskich z okresu II wojny światowej: niemieckie, brytyjskie i amerykańskie. Wszystkie maszyny mają dobrze odwzorowane kokpity z przyrządami, których wskazania są widoczne także w trybie kokpitu wirtualnego. Jak zwykle atutem gry będzie realistyczna grafika stworzona w oparciu o mapy lotnicze (m.in. dokładnie odtworzono mapy Londynu, Berlina i Paryża).



O realizmie latania nie trzeba nikogo przekonywać. Gra ma oferować misje i kampanie historyczne, możliwość toczenia dogfightów oraz opcję swobodnego lotu. Arcyinteresująco zapowiada się możliwość przenoszenia do FCS terenów i samolotów z Flight Simulatora, zwłaszcza że do tej gry powstały już dziesiątki komercyjnych (jedna z firm obecnych na ECTS przedstawiała... 25!) i tysiące amatorskich dodatków. Co więcej, będzie można uzbroić zaimportowane maszyny. FCS ma zawierać opcje gry wieloosobowej – w sieci i przez Internet, w Internet Gaming Zone. Termin: listopad 1998. (alx)

Prince of Persia 3D/ Red Orb Entertainment

Tę grę po raz pierwszy prezentowano w wersji playable, a czynił to sam jej twórca, Jochan Merchner, na zamkniętych pokazach (to staje się żelaznym chwytem marketingowym, mającym przyciągnąć uwagę mediów). PoP3D to trójwymiarowa kontynuacja legendy. Będzie to gra action/adventure. Akcja toczy się w dawnej Persji, fabuła nawiązuje do „Baśni z tysiąca i jednej nocy". Gra ma oferować to



wszystko, za co kochaliśmy pierwszą część: skoki, wspinanie się, bieg, pułapki i oczywiście walkę na miecze z obsługą intuicyjną. Trójwymiarowa grafika prezentuje się ładnie, zwracają uwagę otwarte przestrzenie, jakże różne od katakumb z pierwszej części PoP. Termin: początek 1999. (alx)

rozmowy wypadły zachęcająco, choć nie przyniosły konkretów. Na targach trudno załatwić coś od początku do końca.



Działała też ekipa firmy **Leryx LongSoft**, która na zorganizowanej przez siebie konferencji prasowej przedstawiła pierwszą działającą wersję gry **V.O.T.E.R. Golem**, symultanicznej (na podobieństwo M.A.X.) gry strategicznej o akcji umiejscowionej w fantastycznym świecie.



Do zobaczenia za rok

Tegoroczny ECTS nie rozczarował pod względem jakości i liczby produktów. Jednak nie jest to miejsce, w którym wystawcy chcieliby zostawiać pieniądze, nawet jeśli impreza zgromadziła ponad 20 tysięcy ludzi z branży. Chociaż nie przygotowano okazałych stoisk, a największa firma w ogóle się nie pojawiła, co mocno nadszarpnęło prestiż targów, to jednak ECTS będzie trwał – na razie nie ma dla niego alternatywy (mogą się nią stać targi Milia w Cannes).

Postępować tak jak EA czy Activision mogą tylko duże firmy. Małe – muszą upatrywać szansy na sukces w kontaktach z tysiącami specjalistów przewijających się podczas 3 dni targów. A do organizatorów należy sprawa pokierowania przygotowaniami do następnej edycji tak, by część największych firm, dla których przychodzi się na ECTS, nie przeniosła się w inne miejsce.





Niespecjalny wysłannik
Sir Haszak

KAREN NOTEBOOK PS Dziękujemy firmie Karen za wypożyczenie notebooka, który ułatwił nam przygotowanie relacji z targów.

Michael Owen's World League Soccer '99 (Eidos)

Na ECTS pokazywano 5 nowych gier piłkarskich na PC. Actua Soccer 3 z Gremlinu wygląda żenująco, Ruud Gillit's Striker (Rage) – przeciętna, Puma Street Soccer – grywalna, ale niezbyt ładna. Objawieniem jest natomiast 2. część WLS, której nazwiska użyczyło „cudowne dziecko" angielskiej reprezentacji, Michael Owen.



W pierwszej chwili wydawało mi się, że postacie w grze są renderowane! WLS wygląda pięknie, piękniej nawet niż screenshoty z FIFY '99, ma też lepszą automatyczną kamerę (wspaniałe widoki zbliżającej się, dośrodkowanej piłki). WLS zachował też cały swój realizm. Można pokonać bramkarza mierzonym strzałem w okno z 25 metrów, choć wymierzyć go wcale nie jest łatwo. W grze będzie oczywiście kilkanaście lig z całego świata, rozgrywki pucharowe i treningowe. Zanosi się, że będzie to FIFA–killer. Termin: listopad 1998. (alx)

Max Payne (Gathering of Developers)

Przygodowa gra TPP. Gracz wciela się w postać byłego tajnego policjanta, podejrzanego o zabicie swego szefa. Program zawdzięcza swoją widowiskowość specjalnemu systemowi graficznemu, dzięki któremu możemy zajrzeć nawet za rozchyloną kurtkę bohatera. Jeśli zapauzujemy grę zaraz po oddaniu strzału z pistoletu, zobaczymy wystrzeloną kulę zawieszoną w powietrzu oraz wypadającą pustą łuskę (można nawet zajrzeć do jej środka!). Gdy bohater dla odmiany wystrzeli z dubeltówki, zobaczymy (zwalniając tempo) drobinki śrutu przelatujące przez pokój i odbijające się rykoszetem od ściany. Jakby nie było dość efektów graficznych, gra wyróżnia się jeszcze dobrą SI. Na dodatek edytor, choć tworzy skomplikowane efekty, jest prosty w obsłudze. Termin: rok 1999. (ViZ)



EA Show

W przeddzień otwarcia targów ECTS firma Electronic Arts zorganizowała spotkanie dla prasy, na którym zaprezentowała swoje najnowsze produkty.

Strategów na pewno ucieszy fakt, że prace nad **Alpha Centauri**, **SimCity 3000** oraz **Populous: The Third Coming** są mocno zaawansowane i wszystkie 3 gry ukażą się jeszcze w tym roku. Pierwsza z nich, ideowy następca Cywilizacji, jest dziełem Sida Meiera. Mamy tu cztery sposoby rozwoju: przez eksplorację, odkrycia, działalność militarną oraz rozbudowę. Gra oferuje złożone opcje dyplomacji, występuje w niej też rada planetarna decydująca o prawach, którymi rządzi się Alpha Centauri. W odróżnieniu od Cywilizacji, jednostki wojskowe buduje się samodzielnie, z wynalezionych wcześniej elementów.



Strategom lubiącym RTS-y osadzone w świecie fantasy powinna przypaść do gustu kontynuacja słynnego **Populousa**. Centralnymi postaciami są tu czarownicy plemienia, którzy dysponują ogromną liczbą czarów (zachowano wszystkie czary z poprzednich części). Staranna grafika i dźwięk oraz bardzo widowiskowe efekty.



W kolejnej części **SimCity** pole gry powiększono czterokrotnie, dodano też nowe elementy infrastruktury: wysypiska śmieci i farmy. Ponadto gracz będzie miał możliwość wzniesienia budynków pochodzących z różnych stron świata (np. wieży Eiffla czy Statuy Wolności). Na plus należy zaliczyć możliwości elektryfikacji i automatycznego podłączania wodociągów, minusem jest brak opcji multiplayer (autorzy zapowiadają wydanie oddzielnej gry dla wielu osób).



Przygotowywana jest także piąta część historycznej już serii **Test Drive** w wersji na PC i PSX (na PC prezentowała się o wiele lepiej).





Na miłośników symulatorów powietrznych czeka nie lada gratka: **Jane's WWII Fighters**. Gracz ma do dyspozycji sześć samolotów myśliwskich z okresu II wojny światowej, wchodzących w skład lotniczych eskadr Stanów Zjednoczonych, Niemiec i Wielkiej Brytanii. Można odbywać pojedyncze misje, kampanie oraz toczyć pojedynki powietrzne. Pod względem oprawy graficznej, gra prezentuje się najlepiej spośród symulatorowych nowości – musicie uwierzyć nam na słowo, bo nie są jeszcze dostępne żadne obrazki.

W oparciu o drugą część filmu „Jurassic Park" powstaje gra FPP, **Trespasser**. Autorzy zadali sobie wiele trudu, aby realistycznie oddać zachowanie się (prawdopodobne) wielkich gadów. Dinozaury przemykają między drzewami, atakują znienacka i natychmiast cofają się, chwytają zębami za broń, odczuwają też głód, strach, złość, ból, a nawet ciekawość. Gracz będzie miał okazję podziwiać różnorodność otoczenia oraz wchodzić z nim w interakcję (np. można podnieść kosz na śmieci i wytrząsnąć zawartość; woda, przez którą przejdziemy, przez jakiś czas pozostaje wzburzona).



Jak co roku pojawi się nowy tercet gier sportowych z EA Sports. Uzupełnieniem będzie **Knockout Kings**: symulator walk bokserskich. Gracz może wcielić się w jednego z kilkunastu autentycznych mistrzów (z różnych czasów) w trzech kategoriach wagowych. Co ważne, bardziej liczy się technika i styl walki niż elementy bijatyki.



ViZ

SimGuild's FLYING CIRCUS

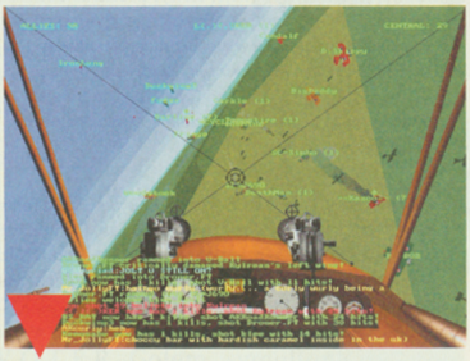
Od kiedy uzyskałem dostęp do Internetu, marzyłem o grze pozwalającej zmierzyć się z innymi pilotami z całego świata, bez umawiania się przez e-mail i wstukiwania numerów IP. Oczywiście wiedziałem o Air Warrior i WarBirds, jednak przeszkodą był brak karty kredytowej. Wybawienie nadeszło. Przeglądając kiedyś pocztę, trafiłem na informację o firmie SimGuild (dzięki Ci, Roki) i wzmiankę o bezpłatnym lataniu w grze Flying Circus na dedykowanym serwerze. Na stronie firmy dowiedziałem się reszty. Panowie z SimGuild stworzyli symulator z okresu I wojny światowej i póki co (do zakończenia testów beta, co na szczęście nie zapowiada się w najbliższej przyszłości) pozwalają latać za darmo na swoim serwerze wszystkim chętnym.



Grafika w grze jest oszczędna. Ziemia maksymalnie uproszczona, gdzieniegdzie zdarzają się zamalowane na niebiesko zagłębienia udające rzeki, a jedynymi widocznymi obiektami są kwadraty wypełnione innym odcieniem zieleni, będące lotniskami. Samoloty prezentują się trochę lepiej. Są to dość szczegółowe modele, na poziomie mniej więcej Dogfighta. W podwyższonej rozdzielczości wszystko wygląda całkiem znośnie, grafika dobrze spełnia swoje zadanie. Miłym „efektem ubocznym" takiej oszczędności jest prędkość animacji przekraczająca 30 fps. Na efekty dźwiękowe składają się odgłosy pracy silnika, karabinów i przebijanego poszycia. Tu także widać (a raczej słychać) oszczędność środków.

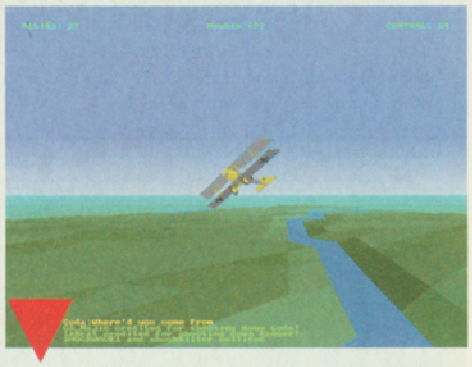
Zastosowany model lotu plasuje Flying Circus w klasie średniej. Po odpowiednio długim czasie ćwiczeń wykonamy wszystkie manewry jak prawdziwym samolotem. Bardzo dobrze prezentują się figury z elementami autorotacji (np. korkociąg), większość symulatorów nie radzi sobie z tym nawet w połowie tak dobrze jak FC. Z drugiej znowu strony, powietrze jest całkowicie nieruchome, nie uwzględniono też efektu żyroskopowego śmigła. Mimo tych drobnych uproszczeń, trzeba poświęcić trochę czasu na dokładne opanowanie samolotu – podczas gry on-line nie ma czasu na zastanawianie się, jak wykonać manewr. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że samolot poszatkowany kilkoma seriami z karabinów trudniej pilotować, bo szybciej traci prędkość i częściej wpada w korkociąg.

W grze symulowane są cztery maszyny: zwrotny, ale powolny Sopwith Camel oraz jego odpowiednik po stronie niemieckiej – Fokker DR I. Reprezentantami szybkich, lecz niezbyt zwrotnych myśliwców są: dla strony angielskiej – Spad S.XIII, dla zwolenników państw Trójprzymierza – Albatros D.III. Powinien do nich dołączyć niemiecki Pfalz D.III. Czasem udało mi się spotkać w powietrzu pojedynczy samolot tego typu, więc niedługo przybędzie nowy cel :-)



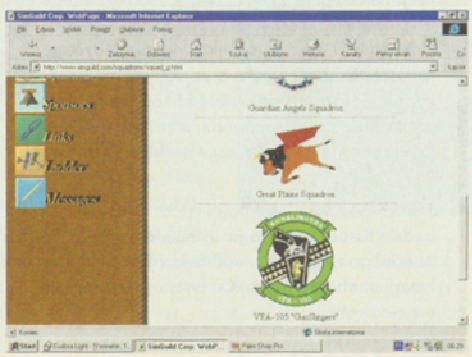
„Kotłowanina miesiąca"

Gra potrzebuje Win95 z zainstalowanym DX5. Prędkość połączenia oraz procesora odgrywa drugorzędną rolę. Słyszałem, że nawet na P133 z modemem 14400 gra nie traciła prędkości!



Nowym Albatrosem D.III już niedługo będzie można latać. Na razie można go tylko zestrzelić...

Pierwszym krokiem do rozpoczęcia kariery asa jest założenie konta w SimGuild (odnośnik do stosownego formularza znajduje się na stronie głównej firmy). Podajemy nazwę konta, hasło oraz przydomek. Kolejnym krokiem jest ściągnięcie gry na swój dysk twardy. Można to zrobić ze strony SimGuilda lub poszukać na stronach polskich eskadr. Pełna wersja zajmuje 1,6 MB, plik można rozpakować do dowolnego katalogu. Przy pierwszym uruchomieniu program prosi o podanie nazwy naszego konta oraz hasła zabezpieczającego je. Informacje te zostaną zachowane w pliku konfiguracyjnym. Na tym samym ekranie należy zdefiniować prędkość i rodzaj połączenia z Internetem. Na następnym – potwierdzamy wybór jedynej na razie areny: I wojny światowej. Wreszcie przechodzimy do wyboru strony, samolotu i lotniska–bazy (najlepiej wybrać lotnisko nr 2). W ten oto sposób dobrnęliśmy do końca formalności. Teraz wystarczy tylko uruchomić silnik i wystartować do walki. Liczba graczy dochodzi do 90 jednocześnie, więc nie powinno być problemu z chętnymi do zestrzelenia.





Firma SimGuild przygotowuje teraz nowy teatr działań: II wojnę światową.

Na stronie SimGuilda znajduje się też poradnik zawierający wskazówki pilotażowe i taktyczne, a także aktualna punktacja (niestety, często resetowana) – można obejrzeć swoje osiągnięcia. Bardzo ciekawe jest podsumowanie podające dziesięciu najlepszych i najgorszych pilotów w kilku kategoriach. Można też obejrzeć screeny z gry, m.in. nowy Pfalz D.III oraz „kotłowaninę miesiąca" uwiecznioną przez jednego z graczy. Warto przyjrzeć się obrazkom z projektowanej właśnie gry z okresu II wojny światowej. Będzie to niebywała okazja postrzelania do Stukasów! Oczywiście na stronie znajduje się lista aktywnych eskadr FC. Oglądanie ich stron jest bardzo pouczające, większość liczących się grup umieszcza własne poradniki dla pilotów.

Gra FC jest godna polecenia wszystkim zsieciowanym symulantom. Wreszcie można stanąć oko w oko z najlepszymi. Do zobaczenia pod niebem Francji!

TopGun

PS Tematem FC zajmie się Aeroklub Gamblera.

Adres firmy SimGuild:
www.simguild. com
Adresy polskich eskadr:
19. Eskadra Myśliwska: www.kki.net.pl/fart/
303rd: www.vallhala.com.pl/skrzydla/303/fc.asp

PRENUMERATA!

GAMBLER

to ciekawa lektura i mnóstwo fantastycznej zabawy

Sprawdź, ile oszczędzisz:

GAMBLER CD

12 wydań - **114 zł** zamiast 132 zł

GAMBLER

12 wydań - **44 zł** zamiast 51,60 zł

Dajemy Ci gwarancję:

- **Regularnej dostawy** każdego zamówionego i opłaconego numeru
- **Doręczenia czasopisma** pod wskazany adres
- **Pokrycia kosztów wysyłki**
- **Stabilności ceny** dokonanej przedpłaty
- **Ciekawej lektury** i fantastycznej zabawy

Szczegółowych informacji udziela
Sekcja Sprzedaży
ul. Stępińska 22/30
00-739 Warszawa
tel./fax 0-22/415121, 410374
e-mail: prenumerata@lupus.waw.pl

Pokwitowanie dla wpłacającego

Zł ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres Wpłacającego

..... Odbiorca Prenumeraty

..... Adres Odbiorcy

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.** 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30

nazwa banku **PKO BP IX O/Warszawa**

Nr r-ku **10201097-318121-270-1-111**

stempel | Pobrano opłatę

podpis przyjmującego ..... zł .....

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres Wpłacającego

..... Odbiorca Prenumeraty

..... Adres Odbiorcy

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.** 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30

nazwa banku **PKO BP IX O/Warszawa**

Nr r-ku **10201097-318121-270-1-111**

stempel | Pobrano opłatę

podpis przyjmującego ..... zł .....

Odcinek dla poczty / banku

Zł ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres Wpłacającego

..... Odbiorca Prenumeraty

..... Adres Odbiorcy

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.** 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30

nazwa banku **PKO BP IX O/Warszawa**

Nr r-ku **10201097-318121-270-1-111**

stempel | Pobrano opłatę

podpis przyjmującego ..... zł .....

Odcinek dla banku

Zł ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres Wpłacającego

..... Odbiorca Prenumeraty

..... Adres Odbiorcy

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.** 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30

nazwa banku **PKO BP IX O/Warszawa**

Nr r-ku **10201097-318121-270-1-111**

stempel | Pobrano opłatę

podpis przyjmującego ..... zł .....

OFERTA WYDAWNICTWA

LUPUS

PCkurier - wysokonakładowy dwutygodnik informacyjny, największe prasowe źródło technicznych i ekonomicznych danych o polskim i światowym rynku komputerowym; opisuje aktualności, strategie i produkty komputerowe.

ENTERCD - ilustrowany miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom, prezentujący opisy sprzętu i oprogramowania oraz wyniki testów porównawczych; co miesiąc 2 krążki CD-ROM zawierające poszukiwane oprogramowanie shareware i ciekawe wersje demonstracyjne; dla prenumeratorów tematyczne wydania specjalne miesięcznika - gratis.

GAMBLER - wysokonakładowy, barwny miesięcznik dla pasjonatów gier komputerowych; obok recenzji gier PC CD-ROM w piśmie stałe miejsce mają działy: sprzętowy, publicystyka, nowości oraz temat numeru: obszerny, przekrojowy artykuł na dany temat; co miesiąc wydawana jest wersja z 2 krążkami CD zawierającymi najnowsze, najmodniejsze wersje demonstracyjne gier, patche i update'y, programy użytkowe oraz pełne wersje gier.

CADCAM FORUM - specjalistyczny miesięcznik prezentujący systemy wspomagające pracę inżynierów CAD/CAM/CAE oraz GIS. Nad merytoryczną stroną czasopisma czuwa Rada Programowa CADCAM FORUM złożona z profesorów - specjalistów w poszczególnych dyscyplinach technicznych.

TELECOMforum - miesięcznik, bardzo szeroko prezentujący tematykę telekomunikacji, jej aspektów technicznych, rozwiązań prawnych i ich wpływu na rozwój gospodarki. Przedstawia problemy związane z funkcjonującymi w Polsce sieciami telekomunikacyjnymi i działalnością istniejących operatorów, wprowadzaniem nowych technologii i rozwiązań systemowych, wzbogacaniem oferty usług telekomunikacyjnych, itp. Czytelnik znajdzie tu ciekawe informacje począwszy od tradycyjnego telefonu impulsowego do satelitarnej łączności komórkowej, od miedzianego kabla do cyfrowej łączności radiowej.

NETforum - miesięcznik prezentujący tematykę sieci komputerowych, dostarczający profesjonalnej informacji o charakterze merytorycznym, przeglądowym i promującym. Przedstawia nowy sprzęt sieciowy, opisuje technologie i protokoły sieciowe, zajmuje się nowoczesnymi metodami ochrony danych w sieciach LAN, WAN i MAN, prezentuje ogromne możliwości Internetu.

Wszystkim Czytelnikom życzymy ciekawej lektury.

Kupon ważny do 20 października 98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę(y) kwota za prenumeratę	I-szy pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań 26 wydań	40 zł 74 zł		
ENTER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER	12 wydań	44 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	114 zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	60 zł		
NET FORUM	12 wydań	40 zł		

suma

☐ proszę o rachunek uproszczony

☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 20 października 98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę(y) kwota za prenumeratę	I-szy pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań 26 wydań	40 zł 74 zł		
ENTER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER	12 wydań	44 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	114 zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	60 zł		
NET FORUM	12 wydań	40 zł		

suma

☐ proszę o rachunek uproszczony

☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 20 października 98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę(y) kwota za prenumeratę	I-szy pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań 26 wydań	40 zł 74 zł		
ENTER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER	12 wydań	44 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	114 zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	60 zł		
NET FORUM	12 wydań	40 zł		

suma

☐ proszę o rachunek uproszczony

☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 20 października 98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę(y) kwota za prenumeratę	I-szy pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań 26 wydań	40 zł 74 zł		
ENTER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER	12 wydań	44 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	114 zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	60 zł		
NET FORUM	12 wydań	40 zł		

suma

☐ proszę o rachunek uproszczony

☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

MEGAUS
CD MANUFACTURE



TŁOCZ SIĘ RAZEM Z NAMI !!!

NAJWIĘKSZA I NAJNOWOCZEŚNIEJSZA TŁOCZNIA PŁYT KOMPAKTOWYCH W POLSCE!

NAJWYŻSZA JAKOŚĆ PRODUKTU, WIELOKOLOROWY NADRUK NADAJĄCY PŁYTOM ATRAKCYJNY WYGLĄD

WŁASNY MASTERING!!!

PŁYTY WE WSZYSTKICH WSPÓŁCZESNYCH FORMATACH

MEGAUS Sp. z o.o. Spółka Inżynierska
Warszawa, ul. Chełmżyńska 180, tel.: 611-11-19,
611-11-21, 611-11-30, fax: 611-11-20
http://www.megaus.com.pl

Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

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

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

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

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

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

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

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

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

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

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

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

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

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

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

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

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

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

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 22
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

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

KARPATY
ul. Rynek 14
38-200 Jasło

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

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

Twoje pismo, Twój klub

Alfabetyczny wykaz miast, w których działają sklepy GamblerClubu

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

GamblerClub zrzesz
wszystkich prenumeratorów nasze
go pisma. Osoby te nie tylko płac
za Gamblera mniej, mogą także ko
rzystać ze zniżek w 50 sklepach GC
których listę przedstawiamy n
tych stronach. Osoba okazując
kartę (warto mnieć przy sobie jak
dokument ze zdjęciem) otrzymuj
w nich zniżkę 5% przy zakupie do
wolnego oprogramowania. Wart
też dodać, że członkowie GC maj
wolny wstęp na wszystkie edyc
Gambleriady.

Klub czeka na Was!

Redakcj

PS Wszystkie sklepy zaintereso
wane przystąpieniem do GC pros
my o kontakt z redakcją.

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

MASTER
ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

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

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

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

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

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

INFOLAND
pl. Wolności 15
19-400 Olecko

MULTIMEDIA SZOP
ul. Matejki 18
35-064 Rzeszów

Rescom
ul. 10 Lutego 23
81-364 Gdynia

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

PHU „IP"
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

PHU „IP"
ul. Buczka 1/5
98-400 Wieruszów

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

BHU Share
skr. poczt. 387
e-mail: share@sos.com.pl
47-220 Kędzierzyn-Koźle

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

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

SPRZEDAŻ hurtowa i detaliczna
(także wysyłkowa)

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

dystrybutor oprogramowania firmy Top Ware

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


Jack Orlando


Earth 2140


Earth Mission Pack


Realms of Arkania


Shadows over Riva


Spellcross


Man of War



Emergency



Gold Games


Euro Letter Professional



Microgfx Windows Draw 5


Microgfx Designer 6.0


Microgfx Picture Publisher 6.0

BEZ SERC?



W minionych kilku latach nastąpił wielki rozwój rynku gier komputerowych. Dzięki dobrodziejstwom CD-ROM-u twórcy otrzymali wielki pakiet nowych możliwości, a gry stały się nie tylko miłą rozrywką, ale zaczęły, dzięki wspaniałej oprawie multimedialnej, pieścić nasze oczy i uszy. Wydawałoby się więc, iż środowisko graczy powinno być nie tylko ukontentowane, ale wręcz zachwycone tym, co oferują mu liczni producenci. Tymczasem w wielu listach spotykamy się z opiniami, które zarzucają dzisiejszym programom brak „duszy". „Kiedyś to były czasy nieprzespanych nocy i wielkich emocji, a dzisiaj pozostał tylko cień dawnych wrażeń" – takie sformułowania pojawiają się w wielu listach. Postanowiliśmy więc przeprowadzić redakcyjną dyskusję na temat:

Czy rzeczywiście dzisiejsze gry nie mają tego uroku, tej „duszy", co programy sprzed wielu lat?

Oto przed Wami opinie naszych redaktorów: Dariusza „Sir Haszaka" Michalskiego (DM), Piotra „Froggera" Moskala (PM), Alexa Uchańskiego (AU) i prowadzącego dyskusję Jacka Piekary (JP).

JP: Sformułowałem cztery tezy wyjaśniające, dlaczego część naszych Czytelników zarzuca nowym grom brak „duszy". Pierwsza z nich brzmi: gry powstające dzisiaj są rzeczywiście gorsze i mniej interesujące...

AU: To teza fałszywa. Zobaczmy, co wydarzyło się w ostatnich latach. Powstały dwa nowe gatunki: Third Person Perspective i Action Strategy. Szeroko rozwinął się rynek gier sieciowych, w tym tych w Internecie. Wiele gier dostaje bardzo wysokie oceny w branżowych pismach. A więc na rynku coś się dzieje! Wracając do sieci: w Polsce mało kto może grać w Internecie, a wiele gier tworzonych jest głównie z myślą o tych opcjach. Nie wiem, czy gracze ze środowiska Quake'owego czy StarCraftowego narzekają, że dzisiejsze gry nie mają duszy...

PM: Kiedyś, kiedy gry dysponowały gorszą grafiką, mogliśmy bardziej wczuć się w przedstawiany świat, wyobrazić go sobie. Teraz wszystko jest wręcz przesycone realizmem...

DM: Chodzi raczej o to, iż w każdej grze było coś nowego, teraz są do siebie podobne.

AU: Ale dawniej też można było zaobserwować powielanie schematów.

PM: Poza tym, mówiąc o starych, dobrych czasach, pamięta się tylko kilka, kilkanaście najlepszych tytułów.

JP: Pamięta się własne wspomnienia, a nie konkretną grę.

DM: Tak. Okazuje się, że podczas konfrontacji czar gry pryska i wspomnienia, które ludzie pielęgnują, nie mają nic wspólnego z rzeczywistością.

JP: W ten sposób niezauważalnie przeszliśmy do drugiej tezy. Może dlatego tak dobrze wspominamy stare przeboje, iż po prostu tkwi w nas tęsknota za „starymi, dobrymi czasami"? Wiecie, wtedy rzeki były bardziej niebieskie, lasy bardziej zielone, a dziewczyny piękniejsze...

AU: Tęsknota to niebezpieczne zwierzę, skoro spory odsetek obywateli Polski wspomina z sentymentem czasy socjalizmu. To, co było dawniej, wydaje się nam zawsze wspanialsze niż to, co jest obecnie. Gry komputerowe są poza tym gatunkiem tak młodym, iż nie dokonał się tu jeszcze żaden historyczny przełom. Tak jak dawniej do zabawy potrzebny jest człowiek, komputer, monitor, myszka czy joystick i klawiatura. Co z tego, iż różnią się one technicznie czy przybierają dziwaczne kształty? W sensie ogólnym, nic się nie zmienia.

Technika Vitual Reality jest dopiero w powijakach. Jeśli będę mógł stanąć jako cesarz Napoleon pośrodku francuskich wojsk w czasie bitwy pod Waterloo, będzie to dla mnie wstrząs taki sam albo i większy, jak wtedy, gdy pierwszy raz grałem w Dune II.

JP: Może jest też tak, iż starsze gry kojarzą się niektórym osobom po prostu z beztroskim dzieciństwem? Wielu dziś już dorosłych graczy zaczynało swoją zabawę jako nastolatkowie. A wiadomo, że to są najlepsze czasy...

Alex Uchański: Na Zachodzie za gracza bardzo zaawansowanego uważa się osobę, która zagrała rocznie w 30 gier (czyli kupiła je). Wedle tej miary w Polsce prawie wszyscy są bardzo zaawansowani!

PM: Nie wiem, czy pamiętacie, ile było dobrych gier w całej masie, którą kupowało się na giełdzie? Ile z nich wylądowało w koszu?

JP: Ludzka pamięć jest selektywna.

PM: A ile starych gier nas naprawdę wciągnęło? Grałem może w 15 gier, nad którymi spędzałem całe noce.

AU: A może jest tak, że te wspomnienia „dyktuje" pewna grupa graczy? Gdyby wziąć pod uwagę rynek jako całość, to okaże się, iż większość osób poznała komputerową rozrywkę dopiero w drugiej połowie lat 90. Może ci, którzy grają od wielu lat, chcą czuć się jak elita...

JP: Ha! To widać nawet w mojej recenzji Cywilizacji. Gracza, który nie zna tej gry porównałem do miłośnika science fiction, który nie widział „Gwiezdnych Wojen".

AU: A przecież osobę, która po raz pierwszy zetknęła się z tą grą w roku 1998 mogłaby odrzucić grafika lub interfejs użytkownika. Taki ktoś nie poznałby nawet uroków Cywilizacji, bo nie chciałby już się w nią wgłębiać.

PM: Jeśli są takie gry, które wspominamy z sentymentem, to w żadnym wypadku nie należy w nie dzisiaj grać!

JP: Ostatnio znalazłem Time Commando i nim się obejrzałem minęła mi nocka. Grałem tak długo, aż skończyłem.

AU: Ależ to już gra z epoki CD-ROM-u! Ma grafikę w SVGA: nie można jej nazywać starocią.

PM: Filmy rysunkowe nie zmieniają się od kilkudziesięciu lat. Wyobrażacie sobie, iż może jeszcze powstać coś lepszego niż Monkey Island 3 w gatunku gier operujących kreskówkową grafiką?

AU: Kreskówki też się rozwijają. Obejrzyj choćby królika Bugsa sprzed wojny. W końcu w Królu Lwie nie na darmo renderowanie jednej ze scen zajęło półtora roku.

Piotr Moskal: Jeśli są takie gry, które wspominamy z sentymentem, to w żadnym wypadku nie należy w nie dzisiaj grać!

BEZ DUCHA?

JP: Czas na trzecią tezę. Może po prostu na rynku jest tak dużo gier, iż prawdziwe perły giną nam w tej chwili z oczu?

DM: O sile gry decyduje w dzisiejszych czasach marketing i sprzedaż. Gra nie wypromowana może zostać nie zauważona na rynku.

JP: A pomyśleć, iż David Braben, autor Frontiera potrafił sam stworzyć hit i zarobić miliony.

DM: Wtedy w branży nie było tak tłoczno, nie było też tak wielkich pieniędzy.

AU: X-Com Interceptor został przyjęty bardzo chłodno, a MicroProse podaje, iż przez pierwsze trzy tygodnie zostało sprzedanych przeszło 100 tysięcy egzemplarzy. Okazuje się więc, iż jeśli potentat stworzy kiepską grę i tak ma te 100 tysięcy zagwarantowane. W tym samym czasie Leryx LongSoft informuje z dumą (uzasadnioną), iż sprzedał na całym świecie przez ponad rok 55 tysięcy egzemplarzy Clasha.

DM: Sensible Software ma jedną serię gier, czyli Sensible Soccer. Wszystkie ich pozostałe projekty nie znajdują nabywców. Na rynku zaznacza się trend, iż dobrze przyjmowane są kontynuacje starych hitów. A nowościom trudno się przebić.

AU: Wielkie firmy, zaczynając działalność w tym biznesie, dysponują na starcie ogromnymi pieniędzmi. GT Interactive miał miliard dolarów.

JP: Wiemy już więc, iż nie będzie w dzisiejszych czasach hitu bez starannych działań reklamowych i świetnej sieci sprzedaży. Przejdźmy więc do tezy czwartej: ludzie są znudzeni i zmanierowani, sami nie wiedzą, czego chcą, wyszukują na siłę wady gier i szukają gruszek na wierzbie. Chciałbym też, abyśmy wzięli tu pod uwagę specyfikę polskiego rynku, w którym prawie za darmo można zaopatrzyć się w pirackie składanki i grać dosłownie we wszystko, co się pojawia.

Dariusz Michalski: Niedługo będzie coraz więcej graczy, którym Doom nie będzie się już z niczym kojarzył. Jeśli młody człowiek zagra najpierw w Unreala, Doom nie będzie dla niego żadnym przeżyciem.

PM: Coś w tym jest. Widzę po moich znajomych, że potrafią stwierdzić, iż gra im się nie podoba po zaledwie kilkuminutowym jej oglądaniu. Nawet nie zdążą pograć, zapoznać się dobrze z programem, a już ląduje on w koszu.

DM: Bardziej ceni się rzecz, w zdobycie której włożyło się sporo wysiłku. Jeżeli gracz zbierał przez trzy miesiące pieniądze na kupno wymarzonej gry, to po pierwsze będzie wiedział, co kupuje, bo zapoznał się wcześniej z recenzjami czy wersją demo, a po drugie będzie się lepiej bawił.

Jacek Piekara: Dla mnie gra z „duszą", to taka, w którą autorzy włożyli serce. Nie pracowali dla szmalu, nie goniły ich terminy, nie szli zgodnie ze światowymi trendami.

AU: Jeżeli ktoś poświęcił dużo czasu, aby osiągnąć mistrzostwo w danej grze, to miło ją potem wspomina. Na przykład Unreal wiele swoich sekretów ujawnia dopiero w trakcie zaawansowanej rozgrywki.

JP: A więc przesyt powoduje małe zainteresowanie konkretną grą, a to z kolei sprawia, iż nie możemy polubić danego tytułu?

AU: Właśnie. Wyobraźcie sobie kogoś, kto przez trzy miesiące chodzi do kina na trzy seanse dziennie. Ten facet najmilej wspominał, jak kiedyś szedł sobie raz na tydzień, w sobotę, na jakiś dobry film. Na Zachodzie za gracza bardzo zaawansowanego uważa się osobę, która zagrała rocznie w 30 gier (czyli kupiła je). Wedle tej miary w Polsce prawie wszyscy są bardzo zaawansowani! Tylko że na Zachodzie proces podejmowania decyzji o kupnie gry jest znacznie bardziej złożony.

DM: To zwykła racjonalizacja: dałeś coś z siebie, chcesz mieć przyjemność.

PM: Ale z drugiej strony przypomnijcie sobie, iż w tych „starych, dobrych czasach", o których mówimy, wszystkie gry były pirackie. A z giełdy wychodziło się z 10 tytułami w ręku...

JP: Jaka jest recepta na grę z „duszą", na hit, który podbiłby serca graczy?

AU: Takie pomysły się patentuje...

JP: I zarabia na tym ciężkie miliony. Nie liczę na to, iż przedstawicie mi receptę na kamień filozoficzny. Powiedzcie, jak wyobrażacie sobie taką grę?

PM: Fabuła, która wciąga, grafika, która cieszy oko, muzyka, której chce się słuchać. Ale w końcu tyle jest gustów, ilu ludzi.

DM: Jeżeli gra należąca do konkretnego gatunku potrafi przyciągnąć ludzi, których ten gatunek do tej pory nie zachwycał, to jest wielki sukces i wyznacznik jej wyjątkowości.

PM: Albo jeżeli cały gatunek nazywa się od tytułu gry. Przecież najprostszym wytłumaczeniem skrótu FPP jest: „doomopodobna".

DM: Niedługo będzie coraz więcej graczy, którym Doom nie będzie się już z niczym kojarzył. Jeśli młody człowiek zagra najpierw w Unreala, to Doom nie będzie dla niego żadnym przeżyciem.

PM: Mozart był wielkim mistrzem ładnych parę lat temu i będzie pamiętany jeszcze przez następnych wiele lat.

DM: Ale w wypadku gier komputerowych bardzo szybko zmieniają się parametry techniczne. Gry są coraz doskonalsze, przecież widać różnicę pomiędzy grafiką CGA a SVGA?

JP: Wypada tylko życzyć nam wszystkim, byśmy na polu gier komputerowych spotykali częściej Mozartów niż chłopaków grających disco-polo. Ze swojej strony chciałbym dodać jeszcze jedno: dla mnie gra z „duszą", to taka, w którą autorzy włożyli serce. Nie pracowali dla szmalu, nie goniły ich terminy, nie szli zgodnie ze światowymi trendami. Po niektórych grach widać, iż praca nad nimi sprawiała autorom zwykłą radość.

Dziękuję Wam za dyskusję, a naszych Czytelników zapraszam do jej skomentowania. Trafiliśmy w sedno, czy kulą w płot? Ot, pytanie.



Profesor Chichot

Dramat psychologiczno-obyczajowy w VI aktach

Dramatis Personae

Profesor Jan Chichot – wykładowca na wydziale filologii bułgarskiej, szalony naukowiec, pragnący opanować świat
Zenon Kropidło – prywatny detektyw, prawdziwy twardziel
Państwo Stefan i Maria Przeciętni – małżeństwo w średnim wieku
Panna Lola – dziewica
Pani w okienku na poczcie
Listonosz
Alojzy Point, funkcjonariusz policji
Pan w punkcie skupu

Akt I

Miejsce: klatka schodowa

Wchodzi listonosz. Ze znudzoną miną otwiera skrzynkę i wkłada do niej kopertę. Po chwili odchodzi. Chwila ciszy. Zza rogu wyłania się prof. Chichot. Wyciąga Sprytne Urządzenie, otwiera skrzynkę i wyjmuje z niej list. Rozgląda się nerwowo na prawo i lewo. Podnosi kopertę ku górze i śmieje się szaleńczo.

Prof. Chichot: Zbliża się chwila mego ostatecznego zwycięstwa. Świat będzie mój!!! Ha, ha, ha!!!

Wybiega w ekstazie ze sceny. Po chwili z przeciwnej strony nadchodzą państwo Przeciętni. Pan Przeciętny zerka do skrzynki.

S. Przeciętny: Znów nie ma rachunków, kochanie.

M. Przeciętna (*załamuje ręce i opuszcza głowę*): Stefanie, co my zrobimy, co z nami będzie?! Już od czterech miesięcy nie dostaliśmy żadnego rachunku! Dzieci chodzą do szkoły głodne, sąsiedzi się z nas śmieją, mama w szpitalu...

S. Przeciętny (*dumnie podnosi głowę*): Nie bój się, najdroższa, musi istnieć jakieś logiczne wytłumaczenie, jakieś proste wyjście. Ach, gdybym tylko zdał niegdyś maturę, z pewnością coś bym wymyślił. O, nieprawy świecie!

M. Przeciętna: Wiem, wiem, Stefanie! Poprosimy naszą dziewiczą córkę, ona zdała maturę i na pewno wpadnie na jakiś pomysł.

S. Przeciętny: Więc pospieszmy się.

Wchodzą do mieszkania.

Akt II

Miejsce: komisariat policji

Za biurkiem siedzi funkcjonariusz Alojzy Point. Grzebie w stercie papierów, pisze uwagi na jakichś kartkach. Wchodzi Panna Lola. Staje przy wejściu. Funkcjonariusz nie zwraca na nią uwagi. Po kilku minutach:

Lola: Ekhm! Panie władzo...

A. Point: Pani nie przeszkadza, wypełniam kwitki!

Lola: Ależ zostało popełnione przestępstwo!

A. Point: To dobrze, proszę wypełnić formularz A657, w ośmiu kopiach, jedną wysłać, cztery zjeść, a resztę wyrzucić.

Lola: My umieramy z głodu! Ktoś nam kradnie rachunki!

A. Point (*jakby piorun w niego strzelił*): Aaa, rachunki. Tak, proszę pani, zajęliśmy się tym. Nasi ludzie są na tropie. Do widzenia.

Wraca do obowiązków, klnąc pod nosem.

Lola: Żegnam oschle. *Wychodzi.*

Akt III

Miejsce: biuro detektywa

Zenon Kropidło siedzi za biurkiem, trzyma na nim nogi. Wchodzi Panna Lola.

Kropidło: Hej, maleńka. Wyglądasz na zagubioną. Wujek Kropidło ci pomoże.

Lola (*mówi szybko, bez ładu i składu*): Proszę pana, bo nam ktoś kradnie rachunki, nie mamy co jeść, a babcia jest w szpitalu. Niech nam pan pomoże. Mamy tylko to (*wyciąga zza pleców sztabę złota*). Wiem, że to niewiele, ale pieniędzmi musimy palić w piecu, a...

Kropidło: Spokojnie, dziecinko, wszystko będzie dobrze. Napijesz się? (*Wyciaga wielką butelkę whisky, nalewa sobie szklaneczkę i wypija duszkiem. Dziewczynie nie nalewa.*) Opowiedz po kolei. Od jak dawna giną rachunki?

Lola: Od czterech miesięcy. Nie było żadnego, w ogóle!

Kropidło: A gdzie mieszkasz?

Lola: Przy Św. Bolesława 1.

Kropidło (*z emfazą, do publiczności*): To musi być jego robota. To szalony profesor Chichot!!!

Akt IV

Miejsce: punkt skupu butelek

Chichot oddaje siatkę pełną butelek. Pan wyciąga z siatki po kolei butelki po piwie, ale oddaje siatkę z jedną butelką w środku.

Pan: Tyle razy powtarzałem, panie Chichot. Żadnych butelek po wódce!

Prof. Chichot: Ale ja potrzebuję pieniędzy, dużo pieniędzy, strasznie dużo pieniędzy! Wtedy zapłacę wszystkie rachunki na ziemi i będę rządził światem! Ha, ha, ha!!!!

Pan: To będzie... 47 groszy. Proszę. Nie mam drobnych.

Prof. Chichot zgarnia pieniądze i wybiega.

Akt V

Miejsce: poczta

Wchodzi Chichot. Wyciąga dwa rachunki i podchodzi do okienka.

Pani z okienka: O nie, znowu ten świr. Słucham?!

Prof. Chichot: Te dwa chciałem zapłacić. Ha, ha, ha!

Pani z okienka (*wykonuje niezbędne czynności*): Proszę.

Prof. Chichot (*po zapłaceniu*): Moment triumfu już bliski! Giń, stary świecie, świecie wojen, głodu i strategii czasu rzeczywistego! Nadchodzi jutrzenka, nadchodzi profesor Chichot! Ha, ha, ha!!!

Wychodzi. Prawie natychmiast zjawia się Zenon Kropidło.

Kropidło: Był tu Chichot, ten szalony naukowiec?

Pani z okienka: Był, wyszedł chwilkę temu.

Kropidło: Czemu go pani u licha nie zatrzymała?!

Pani z okienka: A co, zapomniał czegoś?

Kropidło: Nie on... (*z rezygnacją*) ech, mniejsza o to...

Kropidło wybiega, wchodzi policjant Alojzy Point.

Point: Był tu Kropidło, ten szalony detektyw?

Pani z okienka: Był, wyszedł chwilkę temu.

Point: Czemu go pani u licha nie zatrzymała?!

Pani z okienka: A co, zapomniał czegoś?

Point: Nie, on... (*z rezygnacją*) ech, mniejsza o to..

Point wybiega, wchodzi Chichot.

Chichot: Był tu Point, ten szalony policjant?

Pani z okienka: Był, wyszedł chwilkę temu.

Chichot: Czemu go pani u licha nie zatrzymała?!

Pani z okienka (*milczy, nagle wykrzykuje*): Mam deja vu!

Chichot: A na ilu kompaktach?! Ha, ha, ha!!!

Wybiega, zostawiwszy osłupiałą Panią z okienka.

Akt VI

Miejsce: klatka schodowa.

Powtarza się sytuacja z aktu I. Gdy Chichot wyjmuje list, rzuca się na niego Kropidło udający popielniczkę na nóżce.

Kropidło: Mam cię, podła kreaturo!!!

Chichot: Nie, Podła Kreatura kradnie zapalniczki. Ja jestem profesor Chichot i opanuję świat! Ha, ha, ha!!!

Kropidło: Nic z tego, synu chomika! Pójdziesz siedzieć!

Chichot: Dziękuję, postoję.

Kropidło: Dość tej farsy, idziemy!

Wpada policjant Alojzy Point.

Point: Stój, Podła Kreaturo!

Chichot: Przecież stoję!

Point: Nie ty, ty jesteś profesor Chichot. Mówię do Podłej Kreatury, vel „Zenona Kropidło", najsprytniejszego złodzieja zapalniczek na zachód od Missisipi!

Kropidło: Przecież ja też stoję!

Point: Ręce do góry! (*Zwraca się do Chichota*): Ukradł mi zapalniczkę.

Chichot (*obmacując się*): Rany, mnie też! Tę w słoniki! (*Zaczyna bić Kropidło*) A masz, to za słoniki! A masz!

Wchodzi Pan ze skupu butelek.

Pan: Stać, podli przestępcy!

Point, Chichot i Kropidło chórem: Agent 0-700!

Pan: Rozpracowałem was, bezlitosna szajko zamęczaczy widzów teatralnych! Ostatni raz wam się to udało! Stać, nie ruszać się! Hande hoch! Upss... To jest, ręce do góry!

Wpada Listonosz.

Listonosz: Mam was, nazistowscy spiskowcy! Jest i sam Herr Hilter (*pokazuje na Pana ze skupu*)! Cały gang zgniłych neonazistów! Proszę, proszę, mam was w ręku!

Pan: Mein Gott!

Z tyłu uchylają się drzwi, wychyla się zza nich pan Przeciętny. Przygląda się zebranym.

J. Przeciętny: Panowie w sprawie moich rachunków? (*Do Listonosza*) Hej, czy ja cię nie widziałem w telewizji? W 997?

Przerażony Listonosz rzuca się do ucieczki. Wszyscy wybiegają ze sceny. Głośna muzyka. Kurtyna.

Ordynator

Titanic 2

Panie Cameron, mamy scenariusz!

Jeśli powstanie film „Titanic 2", będzie to raczej prequel, czyli „Titanic 1/2". Może opowiadać np. o dzielnych stoczniowcach, którzy za nędzne grosze budują statek Titanic, obiekt rozrywki dla klas posiadających. Będzie to więc dramat społeczny, opisujący nędzę klasy robotniczej na początku XX wieku. Można wprowadzić wątki ukazujące rodzenie się świadomości klasowej proletariatu i powstawanie pierwszych zakładowych kółek robotniczych.

Mógłby z tego powstać całkiem niezły „produkcyjniak", który miałby szansę zdobyć ogromną widownię wśród widzów w Korei Północnej, na Kubie oraz wśród elektoratu komunistycznych partii europejskich.

Proponowana obsada:

Leonardo DiCaprio – młody robotnik, który poszukuje sensu życia w tanim winie.

Winona Ryder – kochanka finansisty z City, która porzuca go dla Leonardo, gdyż nie może patrzeć na pieniądze zdobyte na niedoli prostego chłopa i robotnika.

Sylvester Stallone – spawacz dziobowy, homoseksualista zakochany bez wzajemności w Leonardo. Piją razem wino.

Brad Pitt – brat Winony Ryder, heteroseksualista, który też kocha DiCaprio. Niedowidzi i myśli, że to kobieta.

Pies Łajka – przybywa z przyszłości, aby ocalić Titanica od zagłady, ale przywiązuje się do DiCaprio i, uświadomiony w ekonomice socjalistycznej, stwierdza, że zatonięcie statku zmniejszy populację burżuazji, a budowa nowej jednostki, która miałaby zastąpić Titanica, da pracę tysiącom robotników.

Scena finałowa, która jak wiadomo najsilniej zapada w pamięć widza.

Stocznia, zbiegowisko ludzi, którzy przyglądają się leżącej na ziemi postaci i pochylającej się nad nią kobiecie – szeroka perspektywa.

Najazd kamery na grupkę ludzi. Rozpoznajemy DiCaprio przygniecionego przez Titanica i pochylającą się nad nim Ryder.

Leo: Kochanie! Ja umieram!

Winona: No jasne, że umierasz, przygniotła cię pieprzona największa jednostka pływająca zbudowana przez człowieka. Budowało ją 3000 robotników przez 3 lata, a jej wyporność wynosi milion ton. Budowana była dłużej niż piramidy!

Leo: No nie, kochanie, przesadzasz. Piramidy budowano przez 20 lat, uśredniając.

Robotnik 1 z tłumu: Ale piramidy były bezpieczniejsze, nie przewracały się na robotników.

Robotnik 2: Bo budowali je niewolnicy i chłopi więc to oczywiste, że żaden robotnik nie został przygnieciony.

Rozmowy między robotnikami wyciszają się, kamera skupia się na Winonie i Leo.

Winona: Misiu, muszę ci coś wyznać przed twoją śmiercią. Jestem w ciąży.

Leo: Przecież ja jestem bezpłodny! Czyje to dziecko, kto spał z moją ukochaną?!?!?!

Robotnicy milkną, spuszczają oczy, patrzą w sufit i dyskretnie zaczynają się rozchodzić.

Robotnik 1: Jejku, zostawiłem włączone żelazko! (*Ucieka.*)

Robotnik 2: Jejku, moja żona rodzi! (*Ucieka.*)

Robotnik 3: Nie zakręciłem gazu! (*Ucieka.*)

Robotnik 4: O matko, dziś „Archiwum X"! (*Ucieka.*)

Robotnik 5: Potrzebuję 11 osób do gry w piłkę. (*Ucieka 11 osób.*)

Brad Pitt: Wielkie nieba, ja nic nie widzę! (*Ucieka.*)

Winona: Ptysiu, czemu tak siniejesz, ja tylko żartowałam!

Leo: Czemu mi to robisz, Heidi?

Winona: Kto to jest Heidi?

Leo: Wpadłem.

Wbiega Heidi z pomarańczową chorągiewką.

Heidi: Kto mnie wołał, czego chciał?

W tym momencie Heidi następuje na minę przeciwpiechotną, która urywa jej nogę powyżej szyi.

DiCaprio i Ryder rozmawiają... Na ekran zaczynają wjeżdżać napisy. Zanim pojawią się informacje o piosenkach, Leonardo umiera, a Winonę zabija Darth Vader.

Marek Krysiuk

Ardeny

– Wyjeżdżam w góry! I co z tego, że jest zima? Tak, jedziemy do chaty Luca. Nie, mamo, nie ma tam telefonu... No, jak myślisz, co się robi na takich wyjazdach? Zwariowałaś! Nie będziemy pili alkoholu, jesteśmy porządnymi chłopcami. Będziemy grali, mam bardzo ciekawą grę. O czym? Eeeee... Ofensywa niemiecka w Ardenach... taka planszowa... a zresztą i tak nie zrozumiesz. Dobrze, wezmę kalesony. Będę na siebie uważał! Pa, pa.

Bruno z ulgą odłożył słuchawkę, spojrzał na leżącą na stole grę Ardeny 1944 oraz stojącą obok zgrzewkę piwa.

* * *

Prognoza pogody była niekorzystna, na weekend zapowiadano obfite opady śniegu. Do samej chaty nie dało się dojechać, droga była zasypana. Zostawili więc samochód w garażu starego Emila i ostatnich pięć kilometrów przeszli pieszo. Kiedy dotarli do chaty, od razu poczuli się raźniej. Luc rozpalił w kominku, Bruno w tym czasie zajął się rozpakowaniem zgrzewki, którą z takim trudem taszczył. Potem zaczęli rozkładać grę.

– Dobra, ja biorę Niemców, a ty Aliantów – powiedział Bruno. – Wiesz, właściwie to dziwne, jesteśmy w Ardenach i gramy w Ardeny. Mogliśmy zabrać na przykład Afrykę północną.

– Przynajmniej będzie lepsza atmosfera – oparł Luc już wpatrzony w swoje wojska. Tak, Alianci mieli dużo jednostek, ale niezbyt silnych i dość standardowych. Wprawdzie The Big Red One robiła wrażenie, ale to nie to samo co niemieckie dywizje pancerne SS. Miał zresztą większy problem... Jak ustawić linię obrony? Cofnąć się, zarabiając trochę czasu na umocnienie linii, ale tracąc najlepszy teren do obrony, czy też umocnić i okopać jednostki, ryzykując jednak ich zniszczenie w razie spóźnionej odsieczy? Po godzinie wszystko było gotowe. Wybiła dwunasta, zaczął się 16 grudnia.

* * *

– Słyszałeś coś?
– Nie.
– OK, twój ruch.

Niemieckie jednostki zaczęły pełzać po mapie według ułożonego planu natarcia. Spadochroniarze – po trudnym terenie, czołgi – dolinami i przełęczami, Wehrmacht – bardziej na południe.

– Widziałeś! Coś mignęło za oknem.
– Nie, nic nie widziałem – odparł Bruno.

Jednostki dalej pełzały po mapie.

– Teraz już wyraźnie słyszę – przerwał znowu Luc. – Jakiś warkot... Z doliny.
– Rzeczywiście – Bruno podniósł głowę znad mapy. – Komu się chce jeździć po nocy w takich śniegach?
– Hej, tu jest moja strefa kontroli... Zobacz, ktoś świeci latarką!

Bruno znów podniósł głowę, długo wpatrywał się w okno.

– Nie... to tylko odblask kominka. Tak czy inaczej, atakuję. Jaki teren?
– Wzgórza i las.
– To wspieram artylerią – Bruno przeliczył coś w pamięci. – Marnie to wygląda, mogę Cię nawet wyeliminować.
– Cóż – powiedział Luc, dalej zerkając w okno. – Zawsze musi być ten pierwszy wystrzał.

Kości zagrzechotały w dłoni Bruna, przez moment wydawało mu się, że słyszy jakiś dziwny szum na zewnątrz. Dłoń na sekundę zawisła nad stołem, kości z niej wypadły. Wydawało się, że spadają bardzo długo. W to dziwne oczekiwanie wdarł się przeciągły, narastający gwizd... Nie słyszeli jak upadły kości.

Powietrze rozdarł wybuch, przez moment zrobiło się jasno jak w dzień, podmuch rozbił wszystkie szyby. Krew odpłynęła im z twarzy, przerażenie chwyciło za gardła, stali bez ruchu, obserwując wynurzające się z lasu postacie w charakterystycznych hełmach. Karabiny połyskiwały w świetle spadających rac...

Tomasz „Szponn" Mazurek

CONFLICT: FREE



Mój osobisty „panteon" najlepszych GIER powiększa się z każdym miesiącem. Tym razem trafił do niego najlepszy space combat. Najlepszy od... od bardzo dawna. Bo tak naprawdę rynek kosmicznych symulatorów trochę podupadł. Jedna jaskółka, czyli doskonały Darklight Conflict, nie uczyniła wiosny. X-Wing vs. TIE Fighter nie odniósł sukcesu, podobnie WC Prophecy. Potem w ciągu jednego miesiąca (no prawie jednego) wydano aż trzy gry z tego gatunku – X-COM Interceptor, Xenocracy oraz Conflict: Freespace the Great War.

Niektóre polskie periodyki używały nazwy Descent: Freespace – taki tytuł nosi gra w USA. Tytuł europejski został zmieniony, moim zdaniem słusznie, bo znalazłem tylko dwa szczegóły, które łączą świat Descenta z Freespace. Pierwszy to niewątpliwie Volition, Inc, grupa developerska będąca odłamem Parallaxu (twórcy obu Descentów). Drugi szczegół to Big Red (starzy gracze na pewno pamiętają, że tak mówiło się na rakiety Earthshaker). Jest to jednak tylko ukłon w kierunku „rodziców".

Freespace jest grą zupełnie inną niż Descent. Przede wszystkim to najlepszy obecnie space combat. Jakby wziąć wszystko co najlepsze z WC, XW, TF, dorzucić doskonałą oprawę graficzną i dźwiękową, a na koniec okrasić wielką dawką najładniejszych eksplozji, jakie moje oczy widziały.

Freespace jest symulatorem kosmicznym z prawdziwego zdarzenia. Oznacza to, że kierowanie pojazdem nie ogranicza się jedynie do ruszania joystickiem i naciskania „Fire". Trzeba się przygotować na konieczność zapamiętania naprawdę sporej liczby klawiszy.

Oczy

mają się czym napawać. Doskonale zaprojektowane i wykonane statki przemierzają bezmiary pięknego kosmosu. Nie da się ukryć, że gra wygląda nieźle nawet w wersji nieakcelerowanej, tylko działa bardzo wolno, a wspaniałych eksplozji nie widać.



Freespace zawiera mnóstwo przyjemnych detali. Z uszkodzonych statków tryskają warkocze ognia, a po kadłubie przebiegają wyładowania elektryczne. Kolorowe światła laserów rozświetlają burty statków. Włączenie dopalacza powoduje drżenie całej kabiny, a kiedy szybko skręcamy, gwiazdy zamieniają się w białe smugi światła. Wielkie wrażenie robi dwuipółkilometrowy statek wychodzący z podprzestrzeni, zwłaszcza jeżeli robi to za Wami i przelatuje nad Waszym malutkim myśliwcem, zajmując 90% ekranu. Jeszcze lepsze wrażenie sprawia statek, wyskakujący tuż po nim – jest jeszcze większy. Obiekty 3D w CF nie są może świetnie poteksturowane (z bliska widać niedoróbki), jednak nadrabiają wielkością.



Uszy

Ten rozdział w ogóle nie powinien się pojawić. W kosmosie nikt nie może usłyszeć Waszego krzyku – no, ewentualnie krzyk skrzydłowego w radiu, co zdarza się dosyć często. Twórcy poszli jednak na drobne ustępstwo i, podobnie jak w każdej innej grze tego typu, słychać dokładnie, co dzieje się poza kadłubem. Gdyby nie te dźwięki, gra byłaby bardziej realistyczna, ale mniej atrakcyjna. Bo efekty są na takim samym poziomie jak grafika. Kiedy przelatywałem za dużym niszczycielem, moje kolumny dygotały od basów. Perełką jest udźwiękowienie intra do gry. Słychać przyspieszony oddech pilota, a aktor włożył całe serce, żeby jego głos brzmiał jak kogoś, kto właśnie odchodzi od zmysłów ze strachu.

Świetne są też głosy skrzydłowych. Szkoda tylko że nie postarano się o większe ich zróżnicowanie – są tyko dwa. Ale za to dobre. Muzyka niezła, choć mogłaby być lepsza. Taka typowa spaceoperowa chałtur-

Od dziesięciu lat trwa wyniszczająca wojna Ziemian z Vesudanami. Końca nie widać. Szala zwycięstwa przechyla się raz na jedną, raz na drugą stronę. I kiedy właśnie ludzie są górą, pojawiają się Oni – Shivani. Dysponują technologiami lepszymi niż Ziemianie i Vesudanie. Ich statki są szybsze, a broń potężniejsza. Ich flotę chronią potężne pola siłowe, czyniąc pojazdy prawie niewrażliwymi na broń konwencjonalną. Dotychczasowi wrogowie muszą się zjednoczyć, by wspólnie stawić czoło Shivanom.



ka. Nie robi większego wrażenia, ale nie kłuje w uszy. Nawet jej nie wyłączyłem, co zwykle robię.

Ciekawostką jest fakt, że CF jako jedna z pierwszych gier (bez patchy i upgrade'ów) wykorzystuje do komunikowania

SPACE



się mikrofon . Wyobrażam sobie, jakiej ulgi doznają wszyscy piloci-internauci, kiedy nie będą musieli wystukiwać na klawiaturze informacji podczas walki z trzema przeciwnikami.

Otwarta przestrzeń

Model lotu to kolejny niezbyt realistyczny, lecz dający mnóstwo satysfakcji aspekt gry. Gdy tylko usiadłem przed sterami, od razu zakochałem się w stylu latania narzucanym przez CF. Jest znacznie „płynniejszy" niż ten z gier Lucas Arts i Originu. Najbardziej przypomina Darklight Conflict, z tym że w FC natychmiastowe zatrzymanie w miejscu nie jest możliwe.

Zwrotność jest odwrotnie proporcjonalna do szybkości, ale nie doprowadzono tego do absurdu jak w XvT. Możliwość użycia dopalacza likwiduje problem kręcenia się





przeciwników wokół siebie przez kwadrans (co było nagminne w XvT). Teraz wystarczy tylko umiejętnie „przygrzać", żeby uciec wrogowi siedzącemu na ogonie. Zresztą dopalacz ma jeszcze dwie ważne cechy: po pierwsze, jest niewyczerpywalny, bo stale ładuje go generator statku; po drugie, skręty wykonywane przy jego użyciu są znacznie ostrzejsze, statek wpada w „poślizg". Ma to kolosalne znaczenie w walce, gdy wykonanie ostrzejszego niż przeciwnik zakrętu może zaowocować wpakowaniem mu serii w kadłub.



Papranina...

...czyli klawiszologia. Ta gra to symulator. Wszyscy miłośnicy zręcznościowych rozwiązań w stylu „god mode" i „give all" nie będą się dobrze bawić. Walka jest tylko jednym z fragmentów misji. „Symulator" oznacza konieczność namierzania celów i wydawania rozkazów skrzydłowym, a więc poznania dużej liczby klawiszy służących do wykonywania wyżej wymienionych czynności.

„Symulator" oznacza jeszcze jedno: nie obejdzie się bez joysticka i to dobrego. Nie radzę grać myszą, to dość kosztowny sport – mój kumpel na XW zajeździł trzy myszki.

FC ma jeden z lepszych systemów konfiguracji. Po katorgach z Heavy Gear korzystanie z niego było dla mnie... odświeżające. Wszystkie funkcje zostały podzielone na cztery sekcje: Targeting, Ship, Weapons i Miscelaneous. Radzę korzystać z opcji Search. Kiedy ją włączycie, naciśnięcie dowolnego klawisza spowoduje natychmiastowe przeniesienie do odpowiedniej sekcji w odpowiednim miejscu.

Jeżeli przypiszecie jakąś funkcję klawiszowi już używanemu, pojawi się konflikt. Można go zlikwidować niezwykle użyteczną funkcją „Clear conflict". Nie tylko usuwa poprzednie znaczenie, ale od razu przerzuci Was w miejsce, gdzie funkcja nie ma odpowiadającego jej klawisza. Wiem, że to wszystko wydaje się trochę przerażające, ale trzeba przez to przejść. Zresztą konfigurowanie klawiszy według własnego uznania jest najlepszym sposobem na ich zapamiętanie.



Przede wszystkim konieczne jest skonfigurowanie klawiszy skrętów wzdłuż własnej osi. Bez tego nie da się efektywnie walczyć. Przeciwnicy latają bardzo sprawnie i kręcą się jak karuzele. Lecą przez chwilę spokojnie, tylko się obracając, a potem wyrywają w zupełnie nieoczekiwanym kierunku. Normalny skręt joyem w stronę uciekającego przeciwnika nie wystarczy.

Nawyki z FPP nie tak łatwo wykorzenić, więc ustawiłem „Bank left" i „Bank right" na „A" i „D". Przypieszanie i zwalnianie odpowiednio na „W" i „S". Dopalacz przeniosłem z TAB-a na spację – dostęp znacznie łatwiejszy. Przesyłanie energii z tarcz (znane wszystkim pilotom Wielkiej Rebelii i Kaprawego Imperium) wstawiłem pod „E". W sytuacji krytycznej nie ma czasu na wędrowanie po klawiszach aż do „Scroll Lock", na którym jest to ustawione domyślnie.

Bardzo spodobało mi się rozwiązanie problemu zrównywania prędkości (speed matching). W odróżnieniu od XvT, zrównanie prędkości jest permanentne, co oznacza, że użycie tej funkcji powoduje stałe „równanie" do statku, który namierzyliśmy, nawet jeśli porusza się on ze zmienną szybkością. Ciekawym rozwiązaniem jest system Auto-Matching: statek automatycznie zrównuje prędkość z każdym namierzonym celem.

Ustawienia joysticka czteroprzyciskowego zmieniłem tylko trochę – rakiety i bomby (secondary weapon) przestawiłem na guzik pod kciukiem. Pod przyciskiem 2. (na każdym joyu jest na górze) mam namierzanie najbliższego atakującego przeciwnika. Ostatni klawisz to odpalanie pakietów mających zmylić rakiety.

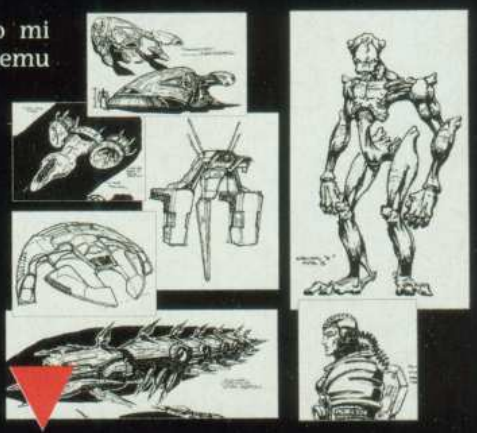
Szybko się nauczycie korzystania z innych, ważnych



klawiszy, gra bardzo to ułatwia. Doskonałe misje treningowe uczą obsługi statku. Dodatkowo za każdym razem na ekranie wyświetlana jest informacja, jaki klawisz odpowiada za wykonanie określonej czynności.

Namierzanie

Kiedy już opanujecie klawisze, możecie zająć się poszczególnymi systemami i ich praktycznym zastosowaniem. Komputery celownicze statków GTA oferują rozbudowane możliwości: da się namierzyć dokładnie wszystko, co znajduje się na polu walki, oprócz własnego statku.



Szkice pojazdów i postaci występujących w grze

Conflict resolved



Najlepszy space combat wszech czasów. Przynajmniej na razie. Oferuje dokładnie wszystko, o czym może zamarzyć miłośnik kosmicznych symulatorów. A nawet więcej. DUŻO więcej.

Najbardziej przydatna opcja to automatyczne namierzanie najbliższego wrogiego statku. Przydaje się również namierzanie najbliższego statku, który ma wobec Was nieprzyjazne zamiary, oraz ostatniego, który wskoczył do systemu. Funkcja jest ważna, jeśli to skrzydło przeciwnika.

W zależności od rodzaju misji przydają się różne sposoby namierzania celu. Kiedy mamy bronić dużego statku przed atakami bombowców, trzeba używać „B" – namierz najbliższą bombę. Jeżeli eskortujemy lżejsze statki do punktu skoku podprzestrzennego, trzeba namierzać statek atakujący namierzony cel (tak właśnie zapisano to po angielsku: target targets attacker). Jeżeli chcemy pomóc koledze, możemy nawet namierzyć cel celu (target targets target :-).

Jeżeli celem misji jest unieruchomienie jakiegoś statku, należy celować w podsystemy. Jest to zabieg znany już z TF, doskonale sprawdza się też w CF. Dodatkowo wprowadzono możliwość namierzenia najbliższej aktywnej wieżyczki, co w niektórych sytuacjach może zaważyć na powodzeniu misji. Niszczenie wieżyczek to dobry sposób na chronienie bombowców z innego skrzydła (za mało zwrotne, aby unikać pocisków).

Namierzenie grupy statków podpisanych pod jeden z klawiszy funkcyjnych (od „F5" do „F12") daje doskonałe rozpoznanie. Od razu wiemy, w jakiej odległości znajdują się wszyscy członkowie namierzonego skrzydła.

Ufff... Kiedy sobie człowiek uświadomi, ile tego jest, zaczyna się czuć się bardzo malutki. A to tylko systemy celownicze. Z drugiej strony, FC ma najbardziej rozbudowane możliwości namierzania, jakie widziałem w grach space combat – czemuś to musi służyć.

Komunikacja

to kolejna mocna strona FC. Rozkazów nie ma nawet przesadnie wiele, ale w zupełności wystarczą do kontrolowania wszystkich statków na ekranie. Można wydawać rozkazy całym skrzydłom oraz pojedynczym statkom. Daje to sposobność do wykreowania własnej taktyki w czasie walki.

Można pokusić się o nazwanie gry RTS-em, oczywiście zupełnie nietypowym. To stwierdzenie wynika również z faktu, że bez skrzydłowych nie da się wykonać większości misji. Po prostu kiedy na samotnego gracza rzuca się 5 statków wroga, nie ma szans, niezależnie od prezentowanego poziomu umiejętności. Dlatego komunikacja z innymi jest sprawą kluczową.

Widać to głównie w misjach, w których atakuje się duże statki. Chociaż właściwie wszystkie sprzymierzone skrzydła mają swoje rozkazy, lepiej wydać je samemu. Wszystkie rozkazy omówione są w instrukcji (bardzo dobrze przygotowanej, aczkolwiek pozbawionej informacji o świecie gry). Jednak wiedza o tym, do czego służy dany rozkaz, a zastosowanie go w praktyce to dwie różne rzeczy.

Rozkaz „Chroń mnie" najlepiej wydawać statkom z innego skrzydła, zwłaszcza gdy Wasza ekipa (zawsze jest to grupa Alpha) składa się tylko z bombowców. Jeżeli nie macie DUŻYCH problemów (tzn. atakują Was najwyżej 2 wrogie statki), radzę wydać tę komendę tylko jednemu ze skrzydłowych (można go namierzyć przez „F" – namierz najbliższego przyjaciela).

„Atakuj mój cel" nie wymaga tłumaczenia. Ja z reguły zaraz po namierzeniu wrogiego myśliwca wydaję komendę „Ignoruj mój cel". Czasem jednak zdarza się, że nie ma czasu na bawienie się w kotka i myszkę – wtedy przydaje się pomoc. Jeżeli nawet skrzydłowy nie zestrzeli wroga, to jednak zwiększy jego problemy o 100%. Oczywiście rozkazu „Atakuj mój cel" używa się zawsze podczas ataków na duże jednostki przeciwnika.

Nie wolno zapominać o „dozbrój/zreperuj". Ten rozkaz wzywa specjalny statek naprawczy, który – jeżeli nie ma akurat niczego innego do roboty – zmierza w Waszym kierunku, a następnie dozbraja statek, ewentualnie reperuje systemy, które spadły do poziomu 0% (nie mogą być zreperowane przez automatyczny system naprawczy). Pamiętajcie, żeby w momencie dokowania nie znajdować się zbyt blisko wroga, bo może się to skończyć tragicznie. Jeżeli w trakcie załadunku za bardzo przyspieszycie, połączenie zostanie zerwane. Statek naprawczy można szybko namierzyć, naciskając „Alt" + „R".

Czasem, choć raczej rzadko, trzeba używać komendy „formujcie się na moim skrzydle". Przydaje się zwłaszcza wtedy, kiedy bombowce wdają się w bezsensowną walkę z myśliwcami. Pamiętajcie jednak, że statki w formacji będą podążały za Wami wszędzie. Jeżeli chcecie się ich pozbyć, namierzcie dla nich cel i wydajcie rozkaz ataku.

Starajcie się dokładnie przemyśleć całą taktykę przed misją. Na bazie danych wywiadu przygotujcie plan działania, a następnie spróbujcie wprowadzić go w życie dobrze wydanymi rozkazami.

Wszystkie rozkazy można wydawać za pomocą klawiszy. Ich spis znajduje się w sekcji konfigurowania w dziale Misc. Pamiętajcie, że domyślnie grupy Alpha, Beta, Gamma są podpisane pod klawisze „F5", „F6", „F7". Jeżeli chcecie wydać komendę konkretnemu skrzydłu, można to również uczynić, używając skrótów.

Head Up Display

HUD w FC to kolejna rzecz, która mi się spodobała. Bardzo dobrze zaprojektowany – plagiat HUD-a z serii Wing Commander. Radar identyczny, system komunikacji bardzo podobny (również wchodzi się do niego przez „C"), nawet ramki dookoła namierzonego celu są takie same. Z drugiej strony znajdziecie na nim takie urządzenia, jak znany doskonale z gier Lucas Arts system zarządzania energią (lasery, tarcze, silniki). Podobieństwa są ewidentne.

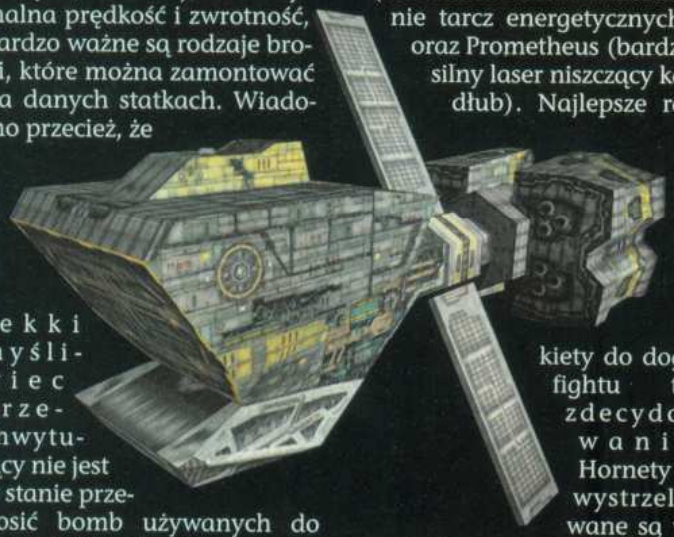
Nie zmienia to faktu, że HUD w FC jest przejrzysty i doskonale informuje, co dzieje się z Waszym statkiem i w jego okolicy. Możecie zmienić jego kolor (ja gram na bursztynowym) i wyłączyć niektóre wyświetlacze (nie radzę tego robić). Szkoda że dla wszystkich statków HUD jest dokładnie taki sam.

Menażeria

Statków jest siedem. Nie wydaje się to dużo, ale zupeł-

Kierowanie pojazdem nie ogranicza się jedynie do ruszania joystickiem i naciskania „Fire". Freespace to prawdziwy symulator.

nie wystarczy. Do wyboru macie cztery rodzaje myśliwców (dwa lekkie, jeden średni i jeden ciężki) i trzy bombowców. Wybór statku zostawiam Wam. Nie wolno jednak zapominać o ważnych różnicach między nimi. Oprócz podstawowych, takich jak maksymalna prędkość i zwrotność, bardzo ważne są rodzaje broni, które można zamontować na danych statkach. Wiadomo przecież, że



lekki myśliwiec przechwytujący nie jest w stanie przenosić bomb używanych do bombardowań planetarnych. Dlatego w zależności od Waszych upodobań (no i, oczywiście, rodzaju misji) musicie dobrać odpowiedni statek.

Przyznam, nie jest to łatwe. Na jedną z ostatnich misji wziąłem zbyt lekki statek, który nie dysponował wystarczającą siłą ognia. Z tego powodu inny statek, który miał rozwiązać jeden z poważnych problemów w postaci trzykilometrowego niszczyciela, nie mógł wziąć udziału w misji. Lepiej mieć jednostkę silniej uzbrojoną niż bardziej zwrotną, zwłaszcza że celowanie w lżejszym pojeździe wcale nie jest tak łatwe, jak mogłoby się wydawać.

Uzbrojenie

Nie ma tego wiele, w Wing Commanderach było więcej. Do naszej dyspozycji oddano kilka rodzajów broni głównej i rakiet. Jednak mała różnorodność ma swoje zalety. Nie trzeba się zbytnio zastanawiać, czy wziąć ten różowy laser, czy może raczej niebieski?

Kombinacja dobra na Obcych (Shivanów) to Banshee (broń nastawiona na niszczenie tarcz energetycznych) oraz Prometheus (bardzo silny laser niszczący kadłub). Najlepsze rakiety do dogfightu to zdecydowanie Hornety – wystrzeliwane są w paczkach po cztery lub po osiem. Jedna celna salwa jest w stanie zamienić większość myśliwców w kulę ognia. Jednak zawsze pamiętajcie, że Waszą podstawową bronią są lasery i to z nich głównie powinniście czynić użytek. Do walki kontaktowej doskonałe są również Interceptory, które mają krótki czas namierzania. Dobrą kombinacją do niszczenia powolnych bombowców (to jedno z Waszych głównych zadań) jest połączenie laserów z niekierowanymi pociskami Fury. Jeżeli dobrze wycelujecie, możecie unicestwić statek wroga w jednym ataku.

Oddzielną sprawą są pociski do niszczenia bombowców (Phoenix V) oraz bomby (są dwie: Tsunami i Harbringer – jedna bardziej niszcząca od drugiej). Wymagają oczywiście długiego namierzania, co nie jest proste pod ostrzałem. Pamiętajcie, żeby nie zrzucać bomb zbyt blisko celu – prawie zawsze zostają zestrzelone.

Big Red w próżni nie sprawdza się tak dobrze jak w ciasnych korytarzach Descenta 2. Wystrzelony pocisk eksploduje i wylatuje z niego chmara mniejszych pocisków, automatycznie celujących w statki przeciwnika. Jest to głównie broń defensywna i używanie jej na innych statkach niż bombowce mija się z celem.

Nie wolno zapominać o sposobach unikania rakiet.



Najczęściej wystarczy tylko dopalacz z jednoczesnym ostrym skrętem. Jednak zawsze pamiętajcie o dobrodziejstwie, jakim są pakiety ogłupiające. Zwykle jeden wystarcza do zmylenia jednego, a czasem nawet kilku pocisków (zwłaszcza Hornetów). Uważajcie, żeby się nie zapomnieć w dogfighcie – wtedy najłatwiej przeoczyć (i „przeusyć") sygnał o nadlatującej rakiecie.

Hmm...

Jak zwykle nie ma miejsca, żeby napisać o tysiącu ważnych rzeczy. Tak to już jest, kiedy się pisze o grach komputerowych – czasem człek siedzi przed pustą kartką, a czasem nie może się zatrzymać. Jeżeli jesteście tak wielkimi miłośnikami gier space combat jak ja, szybko poznacie się na CF. Nie napisałem o wspaniałym wynalazku FRED, czyli edytorze misji i kampanii. Nie wspomniałem też o naprawdę niezłej SI...

Conflict: FreeSpace the Great War na zawsze znajdzie się w mojej grotece – jak kilka innych wyjątkowych GIER.

It. ZooltaR



Interplay/Volition, Inc. 1998

CD Projekt

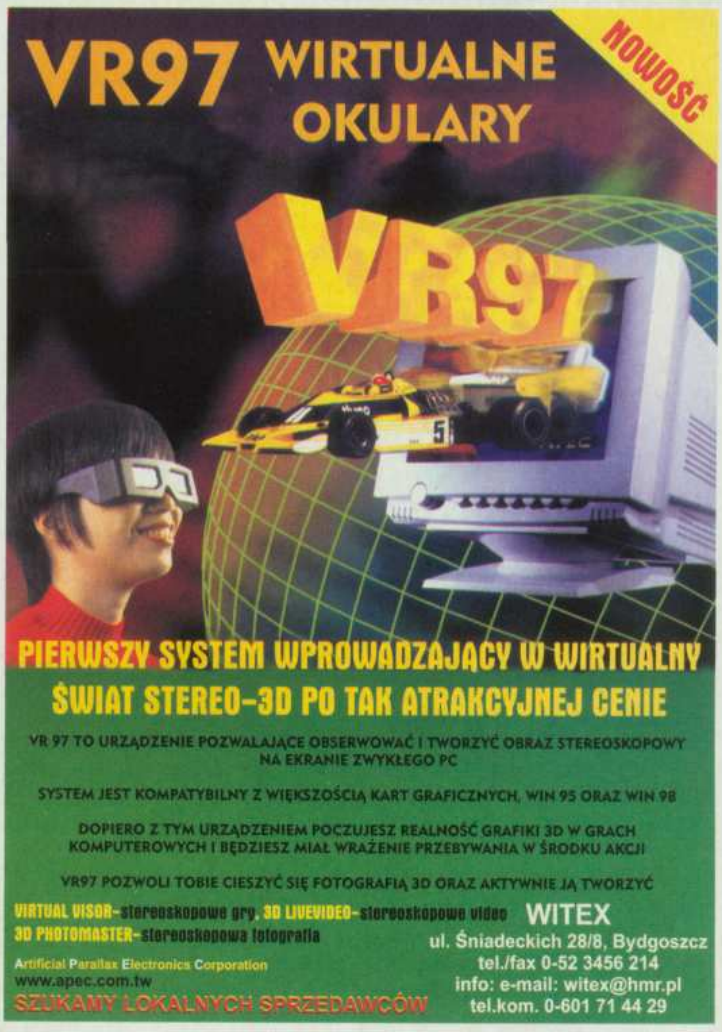
Symulacyjna

Grafika: 91%

Dźwięk: 77%

Ogółem: 83%

Wymagania sprzętowe:
P166 (P133 z Voodoo), 32 MB RAM, CD-ROM 8×, Windows 95





Zasoby naturalne na Ziemi zostały wyeksploatowane. Jedyne źródło surowców to kosmos. Kolonizacja staje się koniecznością. Oczywiście, natychmiast pojawiają się Obcy, z którymi ludzie już wcześniej toczyli wojny.

X-COM Interceptor to czwarta gra z serii. Jednak w odróżnieniu od poprzednich – strategicznych – akcja nie toczy się na planecie, tylko w kosmosie. Jest to gra typu space combat z elementami strategii.

Największa atrakcja gry to kampania. Oprócz niej dostępny jest także symulator, pozwalający rozgrywać misje losowe lub o tematyce wybranej przez gracza (np. atak na bazę Obcych).

Kampania nie składa się z serii predefiniowanych misji, ale jest dynamiczna: wydarzenia zmieniają się w każdej rozgrywce. Gra ma wątek główny – naszym zadaniem jest powstrzymanie ataku Obcych na Ziemię.

Część strategiczna Interceptora nie jest rozbudowana, sprowadza się do tworzenia baz kosmicznych. Ich liczbę ograniczono do 8, co uniemożliwia całkowitą likwidację Obcych przed końcem gry. Odniosłem też wrażenie, że gdy zostanie zniszczona ostatnia baza, komputerowy dowódca otrzymuje natychmiast kolejną, niezależnie od stanu funduszy...

Musimy kupować statki, ich wyposażenie (tarcze, pancerz, silniki, systemy obronne ECM, komputery celownicze), broń energetyczną, rakiety. Rekrutujemy też pilotów.

Początkowo gra jest trudna ze względu na niski poziom technologii naszych statków, jednak po wprowadzeniu nowego uzbrojenia staje się aż nazbyt prosta. Dlatego bardzo istotny jest rozwój technologii, szczególnie kwestia odpowiedniego planowania bardzo specyficznych badań (wyniki są transmitowane z Ziemi).

Utrzymanie baz kosztuje... Fundusze możemy gromadzić, sprzedając zdobyte w walce wyposażenie wroga, jednak głównym źródłem gotówki są opłaty korporacji górniczych za ochronę ich baz. Jeśli będziemy działać skutecznie, możemy spodziewać się dużych dochodów z tego tytułu.

Korporacje górnicze mają czasem własną ochronę. Nie jest zbyt duża, a pracujący w niej piloci, choć doświadczeni, nie prezentują umiejętności najwyższego poziomu. Jednak czasami potrafią pomóc flocie X-COM-u lub powstrzymać napastnika, zanim nasza eskadra dotrze do zaatakowanej przez Obcych bazy.



Sectoid



Muton



Ethereal



Aereon

Psilordowie potrafią przejąć kontrolę nad skrzydłowymi o niskim poziomie Psi!

Naszymi przeciwnikami w grze są nie tylko Obcy, ale także handlarze bronią i piraci (The Kabron Pirates).

Rozbudowa bazy

Bardzo istotny jest transfer danych. Dlatego przede wszystkim należy dobudować moduły Downlink – początkowo Standard, potem Hyper-Com i Hyper-Dimensional (wzrost transferu z 0,5 tqs do 0,6 tqs i 0,7 tqs). Jeżeli chcemy przeprowadzić modernizację, nie możemy ich po prostu rozbudować jak inne moduły. Musimy najpierw zlikwidować stare łącza i rozpocząć budowę nowych. Dlatego wymiana na Hyper-Com nie jest dobrym pomysłem, trzeba poczekać na Hyper-Dimensional.

Należy jak najszybciej zbudować dwa hangary oraz dodatkowy moduł dla personelu, ponieważ nasze myśliwce są najważniejszymi „systemami obronnymi" – lepiej zniszczyć wroga, zanim on zaatakuje naszą bazę, choć ze wsparciem bazy łatwiej pokonać silną eskadrę wroga.

Baza może bronić się sama, bowiem ma wyrzutnie rakiet i działa energetyczne. Dodatkowe zabezpieczenie daje tarcza: Deflector Shield Generator, potem Electroplasmic Shield i Trans-Dimensional Shield. Przed rakietami chronią ECM Module i Advanced ECM Module.



Psilord

Bardzo istotne są sensory pozwalające wcześniej dostrzec nadciągającego przeciwnika. W wersji podstawowej nie mają dużego zasięgu, jednak zwiększa się on po budowie Emmisions Tracking i AATS Sensors. Wzrost zasięgu sensorów oznacza również zwiększenie odległości, w których można budować nowe bazy. Ważne, by nie było luk w systemie wczesnego ostrzegania.

Czasami przydaje się moduł treningowy (warto pomyśleć o doszkoleniu niektórych pilotów), rzadziej – medyczny. Natomiast zbędny jest Tractor Module.

Broń energetyczna

Jednym z najważniejszych wynalazków w początkowej fazie gry jest Gatling Laser. Zasługuje na uwagę, bo zużywa niewiele energii, jest szybkostrzelny, ma dużą prędkość pocisku i przyzwoity zasięg. Jedyna wada to stosunkowo nieduża siła ognia. Jednak w porównaniu z innymi działami energetycznymi wypada bardzo korzystnie.

Zdecydowanie najlepsza broń to Tracer Cannon i jego następna wersja – Tracking Tracer Cannon. Niezbyt dużą siłę ognia przy sporym zużyciu energii rekompensuje wspaniała szybkostrzelność i niesamowita prędkość pocisków.

Na uwagę zasługuje ponadto Phase Cannon, dysponujący dużą siłą ognia i sporym zasięgiem, przy niezbyt dużym zużyciu energii i niezłej szybkostrzelności. Nietypową, ale niebezpieczną bronią jest Psi Blaster.



Spectre. Przeciwnik znacznie groźniejszy od Wraitha, szybki i bardzo zwrotny. Ma znacznie lepsze uzbrojenie i wyposażenie, jednak również nie stwarza poważnego zagrożenia.

Bardzo istotnym wyposażeniem jest Tachyon Pulser – pozwala zdobyć wrogie statki. Niezbędny, aby mogły się rozwijać badania naukowe.

Rakiety

Podstawowa rakieta X-Winder dysponuje stosunkowo dobrymi parametrami (siłą ognia i prędkością), jedyna jej wada – krótkie działanie (zapas paliwa). Jednak przez pewien czas jest to broń optymalna, szczególnie ze względu na niską cenę. Alternatywą jest Elerium Torpedo, o trochę większej sile ognia i prędkości oraz identycznym czasie działania.

Największą siłą destrukcji dysponuje Fusion Missile (Nova Bomb służy do niszczenia gwiazd, a nie instalacji nieprzyjaciela). To doskonała rakieta do atakowania wrogich baz. Jej jedyną wadą jest niewielka prędkość.

Dość dużą siłę rażenia mają także: Enveloping Fusion Torpedo (jeden z lepszych pocisków, prędkość bliska szybkości X-Winderów i dłuższy czas działania), Permeator Missile (prędkość i czas działania jak X-Winderów) oraz Sidestep Missile (bardzo szybka rakieta).



Wraith. Lekki myśliwiec wroga. Bardzo zwrotny i szybki. Kiepsko uzbrojony i słabo opancerzony. Nie sprawi nam (nawet gdy występuje w większej grupie) kłopotów.

Ze względu na dużą prędkość zasługują na uwagę: Parallax Torpedo (dobra siła ognia, niezły czas działania), Passive Cloaking Torpedo (siła ognia jak X-Winderów i długi czas działania) oraz Sidestep Missile.

Najdłuższy czas działania mają Doppelganger Missile (specjalny pocisk – tworzy holograficzną i psioniczną projekcję statku, z którego został wystrzelony; wymaga AATS) oraz Fusion Missile, Passive Cloaking Torpedo i Enveloping Fusion Torpedo.

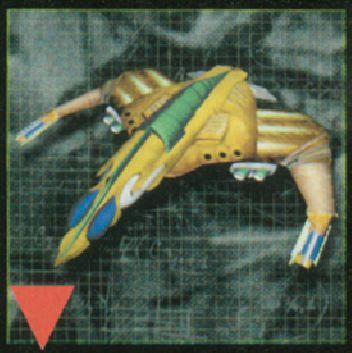
Wyposażenie statków

Najważniejsze, jak to w grach space combat bywa, są tarcze: Deflector, Electroplasmic i Trans-Dimensional. Ogromne znaczenie mają silniki. Jeśli nie dysponujemy lepszymi niż standardowe (Conversion Drive), to najczęściej nie możemy zaatakować baz wroga – zbyt mały zasięg. Dlatego należy jak najszybciej wynaleźć przynajmniej



Phantasm. Bardzo groźny, szczególnie w większych grupach. Jest przystosowany do akcji ofensywnych: wolniejszy i mniej zwrotny, ale silnie opancerzony i doskonale uzbrojony. Nie wolno lekceważyć eskadry złożonej ze statków tego typu.

Myśliwce to najważniejsze „systemy obronne". Zawsze lepiej zniszczyć wroga, zanim zaatakuje on naszą bazę.



Shade. Najniebezpieczniejszy statek wroga. Szybki i zwrotny, doskonale wyposażony i uzbrojony. Ma systemy maskujące, które jego piloci umiejętnie wykorzystują. Prawdziwe wyzwanie, szczególnie jeśli nie chcemy go zniszczyć, tylko schwytać...



Frachtowiec Obcych. Nieźle opancerzony, słabo uzbrojony. Może transportować Drony.



Drone. Niewielki myśliwiec obronny wystrzeliwany najczęściej z frachtowców. Może być sterowany z macierzystego statku (po jego zniszczeniu kontrolę przejmuje wbudowany w Drone'a komputer). Niezbyt niebezpieczny, ale najczęściej atakuje w grupach, więc może być groźny szczególnie dla osłabionych lub uszkodzonych myśliwców.

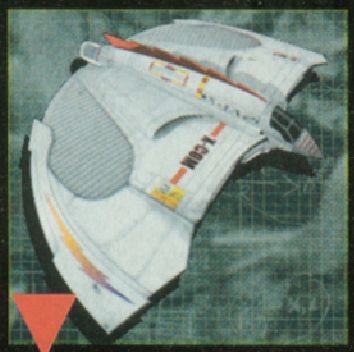
Gravity/Induction Drive, z Graviton Pulse Drive nie trzeba aż tak się spieszyć.

Ważne są też systemy celownicze. Standardowy jest kiepskiej jakości, dlatego należy szybko wynaleźć Emissions Targeting System i pomyśleć o Advanced Autonomous Targeting System (AATS).

Z dodatkowego wyposażenia istotny jest Tractor Beam, bowiem pozwala odholowywać schwytane wrogie statki do bazy. Warto pamiętać o ochronie przed rakietami wroga, którą zapewniają ECM Pod i Advanced ECM Pod. Dodatkowe silniki zwiększają manewrowość naszych statków (Vector Control Thrusters).



Harbinger Tug. Statek transportowy – holownik. Słaby pancerz i kiepskie uzbrojenie. Przeciwnik niewart większej uwagi.



X-1A „Lightning" II. Lekki myśliwiec. Szybki i dość zwrotny, choć i tak znacznie ustępuje statkom wroga. Ma 2 miejsca na działa energetyczne, 2 na rakiety oraz 4 na wyposażenie podstawowe (standardowo: pancerz, silniki, komputer celowniczy, tarcze) i 2 na dodatki (do wyboru system maskujący, ECM, komputer kontroli uszkodzeń, wiązka holująca oraz Vector Control Thrusters). Podstawowy myśliwiec, na którym latamy.



Superdynamics S-2 „Firestar". Doskonały myśliwiec. Najlepszy, jakim dysponujemy w grze. Ma 4 stanowiska dział energetycznych, 3 rakiet oraz 4 + 2 na wyposażenie. Podstawowy statek do zwalczania silniejszych eskadr wroga oraz atakowania jego baz. Łączy siłę ze sporymi możliwościami manewru i szybkością oraz dalekim zasięgiem.



Marsec M-3 „Super Avenger". Ciężki bombowiec, mało zwrotny i niezbyt szybki, ale dobrze uzbrojony (4 stanowiska dział, 4 rakiet oraz miejsce na Nova Bomb) oraz wyposażony (4 + 3). Niestety, jest to całkowite nieporozumienie: ma tylko 1 stanowisko rakiet więcej niż Firestar przy znacznie gorszej manewrowości; poważną wadą jest też niewielki zasięg. Niezbędny tylko przy realizacji ostatniej misji w grze, ponieważ jedynie on może przenieść bombę, potrafiącą zniszczyć olbrzymi statek Obcych.

Mniej ważny jest pancerz, najpierw Standard, potem Tri-Titanium i Trans-Dermal Armor. Niekiedy przydają się systemy maskujące (Cloaking Device).

Dimension Jump Drive jest niezbędny do ukończenia ostatniej misji, jednak nie montujemy go na myśliwcach – automatycznie trafia na krążownik. Minimalne znaczenie ma Ship Damage Control Computer.

Symulator

W grze mamy do czynienia z 5 gatunkami Obcych: Muton, Sectoid, Ethereal (mniej groźni) oraz Aereon i Psilord. Ci ostatni są najbardziej niebezpieczni, bowiem potrafią przejąć kontrolę nad skrzydłowymi o niskim poziomie Psi!

Latamy na statkach 3 typów (zaledwie). Na szczęście możemy tworzyć różne konfiguracje uzbrojenia.

X-COM Interceptor ma otoczkę charakterystyczną dla wszystkich symulatorów SF (uzbrojenie, systemy, rozkazy dla skrzydłowych – ale bez formowania skrzydła!), jednak symulacja nie jest najwyższej jakości. Walka jest chaotyczna, o planach taktycznych możemy tylko pomarzyć. Bierzemy udział w setkach prawie identycznych potyczek, w których walczy po kilka statków. Starcie trwa kilka, kilkanaście minut, czasami dłużej – gdy chcemy przechwycić statek, a nie mamy wielu myśliwców uzbrojonych w Tachyon Pulsery. Poważnym błędem autorów gry jest to, że musimy brać udział w każdej misji, nawet jeśli polega ona tylko na zlikwidowaniu bezbronnej sondy wroga – brakuje opcji automatycznego rozstrzygania walki.

Uczestniczymy tylko w misjach 6 typów: standardowa potyczka, obrona bazy,



Ocena

X-COM Interceptor to udane połączenie strategii z symulatorem. To dobra gra, choć byłaby znacznie lepsza, gdyby rozbudować jej główny wątek, wprowadzając przynajmniej kilkanaście bardziej skomplikowanych, lepiej przemyślanych i skonstruowanych misji. Gra jest atrakcyjna głównie dla wielbicieli serii X-COM.

ochrona własnych linii komunikacyjnych, atak na bazę Obcych, atak na transportowce oraz misja finałowa.

Największe znaczenie taktyczne ma możliwość ustalenia, gdzie skierować energię – broń, tarcze (także dowolna dystrybucja: na przód lub na tył, ewentualnie równomierne rozłożenie), co przypomina X-Winga. Jednak na wynik walki wpływa głównie odpowiedni dobór skrzydłowych oraz jakość techniczna wyposażenia naszych statków.

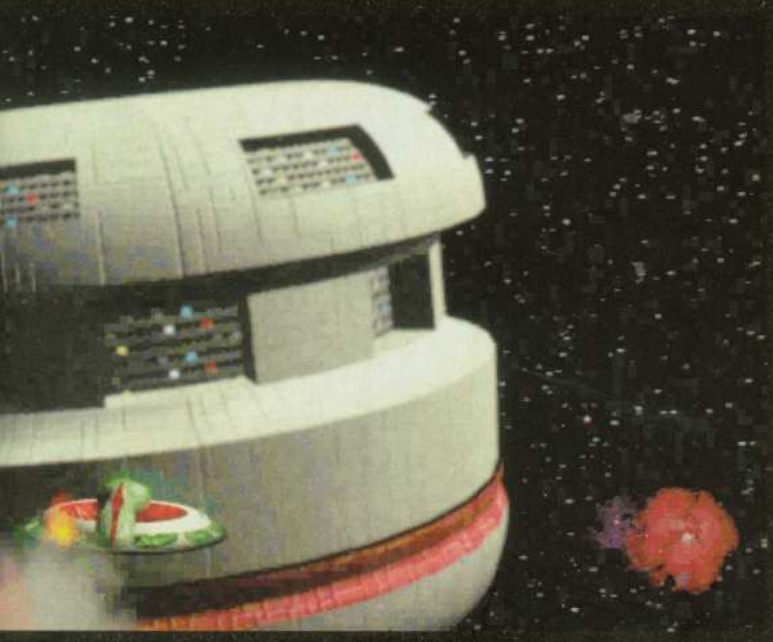


Główny wątek

Na szczęście autorzy gry pomyśleli o nim! Dzięki temu gra znacznie zyskuje (widać to choćby na przykładzie pierwszego Privateera, tam misje nie związane z głównym wątkiem również były generowane losowo).

Oto Obcy konstruują olbrzymi statek–działo, który chcą wykorzystać do ataku na Ziemię. Musimy zdobyć 3 części statku (Alien Structural, Drive i Weapon Component), przebadać je oraz rozszyfrować 5 komunikatów Obcych, z których dowiemy się o ich planach oraz lokalizacji bazy.

Niestety misje w większości są koszmarnie schematyczne: ciągłe ataki na konwoje (Tug holujący kontener, transportowiec oraz eskorta). Ostatnia misja jest najciekawsza (potyczka, atak na bazę oraz odpalenie rakiety Nova Bomb), jednak spodziewałem się czegoś więcej.



Do finałowej misji należy wyznaczyć najlepszych pilotów. Trzeba wybrać ich ze wszystkich baz, biorąc pod uwagę stopień, czyli liczbę zestrzeleń oraz skuteczność (w obu przypadkach przy wysokiej liczbie misji). W skład eskadry powinny wejść statki: Marsec M-3 „Super Avenger" (nosiciel bomby) oraz 4 Superdynamics S-2 „Firestar" (lub 3 i 1 X-1A „Lightning" II).

Sztuczna Inteligencja

nie najwyższej jakości. W walce nadrabia zwrotnością i szybkością. Odniosłem wrażenie, że w części strategicznej po prostu odpowiada na nasze posunięcia (od czasu do czasu podsuwa konwoje, których przejęcie prowadzi powoli do finału wątku głównego). Czasami komputerowy przeciwnik potrafi jednak niespodziewanie i szybko zaatakować... Podwyższenie poziomu trudności nie wpływa na SI, tylko na odporność statków i baz, którymi steruje komputer.

Możemy uczestniczyć w grze wieloosobowej przez Internet lub sieć (do 8 graczy) – walczymy każdy z każdym lub w grupach, niestety bez możliwości współpracy z Obcymi.

Jakość techniczna

Podstawowym problemem jest nadwrażliwość joysticka: statek reaguje zbyt gwałtownie. Na szczęście firma MicroProse opracowała patch, który rozwiązuje te kłopoty – wersję 1.2 możecie znaleźć na płytce Gamblera 9a/98.

Przydałoby się też inaczej rozwiązać sprawę przejścia od gry strategicznej do symulacji. W zwykłych symulatorach również trwa to długo, ale tutaj (przy znacznej liczbie misji) staje się problemem.

Powinien też powstać patch umożliwiający współpracę gry z kartami takimi, jak: Matrox Mystique, Matrox M3D, Power VR i STB Velocity 128.



Wnioski

Scenariusz X-COM Interceptor oparto na interesującym pomyśle: połączenie elementów symulacji i gry strategicznej. Dynamiczna, zmieniająca się w każdej rozgrywce kampania powinna być dużą zaletą gry. Niestety, pomysł nie sprawdził się, ponieważ doprowadził do monotonnej rozgrywki.

X-COM Interceptor to przeciętna symulacja SF. Niewiele brakuje, aby zaliczyć ją do gatunku gier zręcznościowych, mimo rozbudowanej otoczki i możliwości konfigurowania wyposażenia myśliwców (przydałoby się więcej typów statków). Sytuację ratują elementy strategiczne, choć można by je jeszcze rozbudować i zrezygnować ze sztucznego ograniczenia liczby baz.

X-COM Interceptor to czwarta gra w serii. Choć z zakończenia wynika, że może być ostatnia, to tylko pozory. MicroProse nie zdecydowała się na ostateczne zerwanie z serialem. Już teraz zapowiada na przyszły rok grę FPP X-COM Alliance. Widać Obcy znaleźli jakąś inną drogę do naszego świata...

Jacek Ilczuk



MicroProse 1998

IPS Computer Group

Symulacyjno-strategiczna

Grafika: 63%

Dźwięk: 60%

Ogółem: 64%

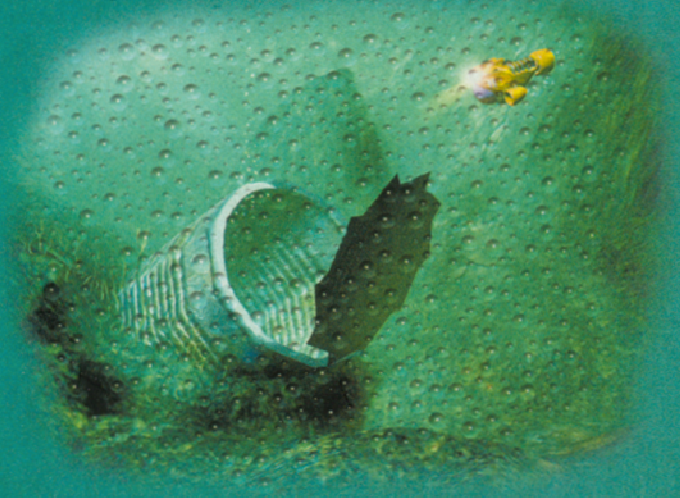
Wymagania sprzętowe:
Pentium 166 (Pentium 133 z kartą 3Dfx), Windows 95, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, co najmniej 235 MB HDD, SVGA (2 MB)

Sub Culture należy do rzadkiego gatunku gier SF, których akcja toczy się pod wodą. Bohater, znany pechowiec Bubba Kosh, jest właścicielem prywatnego okrętu podwodnego. Pływa w akwenie, który wygląda na przybrzeżne wody oceaniczne, ale wielkością przypomina kałużę. Jej mieszkańców trudno zaliczyć do olbrzymów...



Środowisko, w którym toczy się akcja gry jest dosyć przyjazne. Początkowo nie atakuje nas nic (sporadycznie jakaś ryba), potem okazyjnie piraci (najczęściej pojedynczo). Sytuacja zmienia się podczas wykonywania misji – wtedy najczęściej musimy toczyć mniej lub bardziej zażarte walki.

Tak jak w innych symulatorach możemy ulepszać wyposażenie statku – zakupić nową broń, zwiększyć jego wytrzymałość oraz odporność na promieniowanie... Niestety mamy do dyspozycji okręt tylko jednego typu.

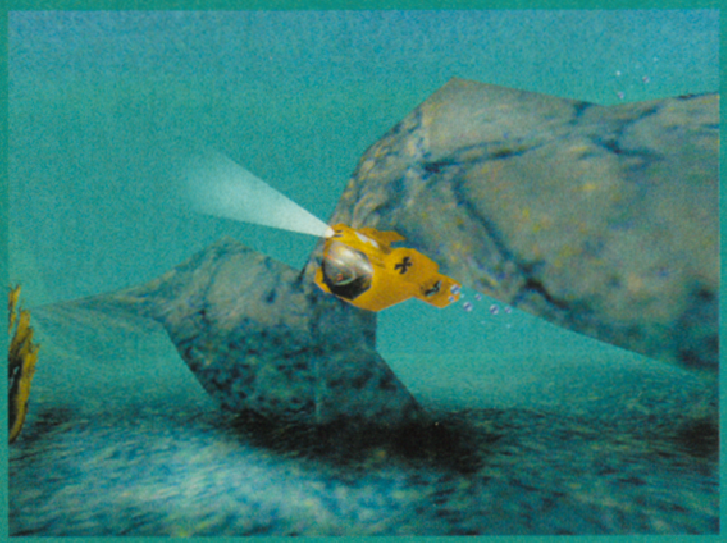


Fabuła

W kałuży mieszkają dwa narody – Bohine i Procha. Stosunki między nimi są napięte, zaś Bubba musi opowiedzieć się po jednej ze stron konfliktu. Decyzja zapada już w drugiej misji, kiedy trzeba dokonać wyboru, do kogo odwieźć naukowców. Wybór wpływa na stosunki z podwodnymi państwami. Oczywiście można je poprawić lub pogorszyć, wykonując kolejne misje.

Wydawałoby się, że podobne założenia powinny prowadzić do wielowątkowości. Niestety, nic bardziej mylnego! Praktycznie nie ma żadnego znaczenia, po której opowiemy się stronie. I tak możemy dokować w bazach „wroga", handlować z nim i wykonywać dla niego misje. Jedyna różnica to powitalne komunikaty, przedstawiające nas jako przyjaciela lub wroga.

Szybko dochodzi do eskalacji konfliktu. Jedna strona tworzy robota kroczącego, wyposażonego w broń o ogromnej sile ognia (zdobycie jego głowy i przetransportowanie do Touka Reef to jedna z kluczowych misji gry), druga szykuje flotę inwazyjną... Jednak szybko następuje pojednanie, oczywiście przy naszym czynnym udziale – musimy eskortować statek dyplomatów (kolejna bardzo istotna misja w głównym wątku gry). Walki o łowiska kończą się, konflikt zostaje złagodzony. Pojawienie się trzeciej siły – piratów – doprowadza do stworzenia jednolitego frontu obu mocarstw (porozumienie zostaje przypieczętowane w misji Retrieve Hijacked Filters).



Piraci stają się bardzo niebezpieczni. Uczestniczymy w serii misji: atakach na ich robota kroczącego, bazę materiałową, zasoby materiałów rozszczepialnych oraz zajęte przez nich więzienie Aquatraz. Wreszcie nadchodzi misja finałowa: atakujemy ukryte miasto piratów, musimy umieścić w nim bombę i... wszyscy żyją długo i szczęśliwie. No, może nie wszyscy...

Po podłożeniu bomby musimy uciekać do głównego kanału. Gdy dotrzemy na miejsce, możemy obejrzeć finałowy filmik i tutaj – niespodzianka. Okazuje się, że drogę ucieczki zagradza sterta żelastwa. Nie pozostaje nic innego jak wrócić, a wybuch już blisko... Autorzy gry zdecydowali się zabić na końcu głównego bohatera. Coś obrzydliwego! To nie pasuje do ducha gry i całkowicie psuje atmosferę. Nie mówiąc już o „zachęceniu" do kolejnego przejścia.

Nie ma żadnego znaczenia, po której stronie się opowiemy. I tak możemy dokować w bazach „wroga", handlować z nim i wykonywać dla niego misje!

Strategia

Podstawowym zadaniem strategicznym jest odpowiednie wyposażenie naszego statku. Musimy zdobyć gotówkę. Przede wszystkim nie należy przyjmować żadnych misji! Od początku mamy wyposażenie wystarczające, by odnieść sukces w handlu. Suck-O-Matic zapewni nam pierwszy zastrzyk gotówki, musimy znaleźć perlę (jeszcze lepiej dwie) i potem sprzedać w Beluga Basin.

Przy okazji poszukiwań poznamy okolicę. Warto „odkryć" Velcova Station – na północ i lekko w kierunku zachodnim. Potem Beluga Basin na zachód i trochę na południe od Velcova. Później możemy odwiedzić Tryton Institute – na północ i trochę na wschód. Wreszcie przychodzi kolej na Refinery – na wschód od Trytona. W ten sposób poznamy lokalizację wszystkich miejsc, w których możemy handlować.



Oczywiście, można zbierać kapsle, monety czy pety, ale tak naprawdę nie ma to sensu. Szkoda czasu! Jeden błyskawiczny (pełne wynurzenie oraz cała naprzód) kurs handlowy da nam znacznie więcej gotówki niż kilka żmudnych i nudnych holowań złomu.

Początkowo można zrobić kilka kursów Beluga – Tryton (szczególnie Plankton). Jednak później lepiej urozmaicić trasę, ponieważ ceny szybko przestaną wracać do poprzednich wartości. W ustaleniu opłacalnych kursów pomoże tabela, którą tu publikujemy.

Warto też pamiętać, że nie w każdym mieście istnieje identyczny popyt na dany artykuł, np. Sea Weed doskonale sprzedaje się w Tryton Institute, natomiast znacznie gorzej w Velcova Station. Można też wieźć Kelp Beer do Trytona, tylko zyski będą mniejsze, a wahania cen większe. Jeżeli ceny spadną w trakcie sprzedaży, należy trochę odczekać.

Najlepiej wybrać trasę prowadzącą przez wszystkie lokacje. Potem kilka kursów „okrężnych" pozwoli zakupić komplet wyposażenia (szczególnie istotne jest wzmocnienie kadłuba – drogie, ale konieczne). Tak naprawdę w Sub Culture pieniądze nie stanowią najmniejszego problemu, trzeba tylko pamiętać o zostawieniu żelaznej rezerwy w granicach 10 tys. Potem, gdy zabraknie kasy na amunicję lub pojawiające się wyposażenie, wystarczy wyruszyć w trasę handlową.

Gdy mamy już całe dostępne wyposażenie oraz odpowiedni zapas amunicji (40 torped samonaprowadzających oraz ponad 100 zwykłych), możemy rozpocząć wykonywanie zadań.

Misje

Jest ich około 30. Jednak można ukończyć grę, przechodząc mniej niż 20, bo gdy wykonamy te, należące do głównego wątku fabuły, inne stają się nieaktualne.

Zadania, które mamy wykonać, są interesujące i zaskakujące. Na przykład otrzymujemy wezwanie o pomoc z transportera. Gdy dotrzemy na miejsce i pochwycimy go magnesem, okaże się, że to bomba, za pomocą której piraci postanowili rozprawić się z naszym bohaterem. Nie można jej odczepić, trzeba wpłynąć do znajdującej się w pobliżu puszki, a bombę zostawić na zewnątrz...



Większość misji nie sprowadza się (na szczęście) do niszczenia wszystkiego, co się rusza. Oczywiście znajdą się także takie, np. po uratowaniu z jaskini pojazdu ze studentami lub podczas obrony Trytona przed zmutowanymi rybami zaakatuje nas znaczna liczba piratów.

Cele wielu misji zmieniają się już w czasie realizacji. Z jednej strony to zaleta, bowiem na każdym kroku możemy oczekiwać niespodzianek, z drugiej – wada, bo szykujemy się do misji szpiegowskiej, a tu niespodziewanie trzeba obrzucać bombami głębinowymi szyby bazy wroga lub atakować flotę inwazyjną.

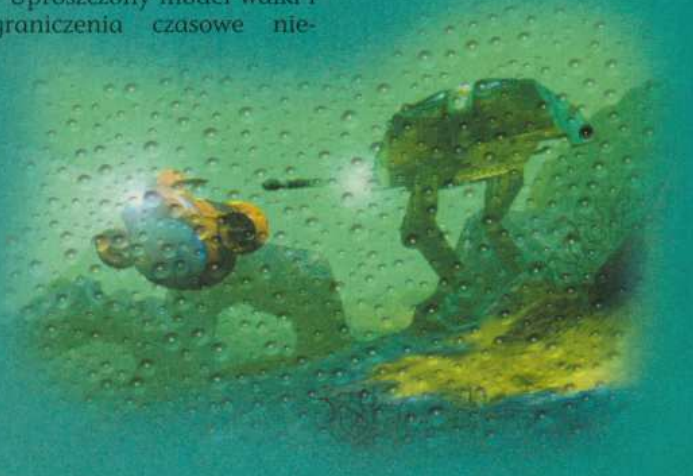
Niektóre misje są denerwujące. Czasami dostajemy tak niejasne dodatkowe rozkazy podczas wykonywania misji, że więcej czasu zajmuje np. odszukanie bazy wroga, niż wykonanie samego zadania.

Uproszczony model walki i ograniczenia czasowe niektórych zadań sprawiają, że Sub Culture staje się grą zręcznościową. Warto wspomnieć choćby misję ratowania załogi z „dryfującego" (w rzeczywistości zatacza się jak pijany i płynie całkiem szybko) statku opanowanego przez terrorystów, ucieczkę z jaskini z materiałami radioaktywnymi piratów czy też misję końcową, po umieszczeniu bomby w mieście piratów. Najczęściej misje są zbyt proste – na ich wykonanie wystarczy w zupełności kilkanaście minut.

Pewnym dziwactwem natomiast jest fakt, że koszty wykonania zadania najczęściej wielokrotnie przewyższają wartość nagrody. Oczywiście, możemy oszczędzać i liczyć każdą rakietę. Tylko po co? Pieniądze w SC to przecież żaden problem.

Wyposażenie statku

Najważniejsze jest zwiększenie odporności kadłuba (Hull Strenght) do 200 jednostek. Warto też zaopatrzyć się w tarczę zmniejszającą skutki od-



Autorzy zdecydowali się zabić na końcu gry głównego bohatera. Coś obrzydliwego!

działywania promieniowania (Radiation Shield), choć przyda się ona głównie w jednej misji – Neutralize Nuclear Stockpile.

Duże znaczenie mają urządzenia do zbierania przedmiotów i ratowania rozbitków: Suck-O-Matic, Escape Pod, Magnet i Grappling Hook (najmniej przydatny).

Podczas nocnych wypraw i zwiedzania jaskiń dobrze mieć Deep Sea Lights (standardowo), flary (FLR-1000 i FLR-1500) oraz Strobe (można z niej zrezygnować, bo w zasadzie uzupełnia tylko możliwości flar; pojawia się dopiero w późniejszej fazie gry). W niektórych zadaniach bardzo przydatny jest dopalacz – Woosh Drive.

Attractatron przydaje się w misjach związanych z rybołówstwem do nęcenia ryb. Natomiast Repellertron to wyposażenie niezbędne praktycznie tylko w dwóch misjach – obronie Trytona przed atakiem zmutowanych ryb i przy ataku na ich matkę.

Ciekawe możliwości daje ROV, zdalnie sterowany miniaturowy pojazd podwodny. Przydaje się w misjach szpiegowskich (możliwość nagrywania na taśmie wideo) oraz w misji ratowania uwięzionego w jaskini pojazdu, który musimy odepchnąć poza zasięg wybuchu pola minowego. W misjach szpiegowskich niezbędny jest także BigEars.



Wreszcie broń...

Standardowo statek wyposażony jest w broń energetyczną o niewielkim zasięgu i sile ognia – Zapper. W późniejszej fazie gry możemy dokupić Zapper Upgrade, co pozwala wycisnąć trochę więcej z „błyskawicy". Warto używać jej w tunelach i jaskiniach, gdy wróg nie ma dużego pola manewru.

Podstawowym wyposażeniem w początkowej fazie gry jest wyrzutnia rakiet (Missile Launcher). Należy koncentrować się raczej na torpedach samonaprowadzających – droższych, ale znacznie skuteczniejszych. Ich podstawową wadą jest system namierzania celu. Nie mamy nad nim kontroli – potrafi równie dobrze „zaryglować się" na wrogu, jak i na przyjacielu!



Znacznie rzadziej przydają się bomby głębinowe (Charge Launcher) – np. podczas ataku na ukrytą bazę Procha oraz przy zasypywaniu mającego wkrótce wybuchnąć wulkanu. Nie zauważyłem, by przydał się do czegoś Bubble Gun. W późniejszej fazie gry pojawia się działko szybkostrzelne Ripper. To doskonała broń, szczególnie podczas ataku na większe statki i bazy wroga.

Wreszcie gwóźdź programu – Electro Bolt, zdecydowanie najlepsza broń w grze. Pocisk wysyła błyskawice atakujące wroga – nie trzeba celować! Jej wadą jest długi czas przeładowywania oraz spory odstęp między naciśnięciem spustu a oddaniem strzału.

Taktyka

nie jest zbyt skomplikowana. O wymyślnych manewrach nie ma mowy. Wróg stosuje dwie taktyki: okrążanie lub atak prosto na nas. W drugim przypadku dochodzi do starcia „oko w oko", w którym o sukcesie decyduje to, kto ma lepszy pancerz (my) oraz silniejszą, szybkostrzelną broń (też my).

W wielu przypadkach możemy podczas misji zadokować w bazie, aby uzupełnić amunicję i naprawić pancerz.

Do walki z grupą wrogich okrętów doskonale nadają się rakiety samonaprowadzające: wystarczy namierzyć wroga i odpalić 3 sztuki. Potem w 99% przypadków możemy poszukać innego celu.

Jeżeli holujemy ciężki ładunek, ograniczający możliwości manewru, wskazane jest porzucenie go (na chwilę) i dopiero wtedy rozpoczęcie walki. Wyjątkiem jest misja transportowania głowy robota kroczącego – nie mamy wtedy tyle czasu. Warto pamiętać, że wróg widoczny jest na radarze, zanim rozpocznie atak.

Specyficzna jest ostatnia misja – Project Armageddon! Należy wybrać ją w Beluga Ba-



Informacja handlowa

Najkorzystniejsze ceny i największe zapotrzebowanie na produkty

Producenci	Odbiorcy				
	Beluga	**Tryton**	**Velcova**	**Touka**	**Refinery**
Beluga Basin	–	Sea Weed	Sea Weed	–	Sea Weed
	–	–	Kelp Beer	–	Kelp Beer
	–	Plankton	Plankton	–	Plankton
Tryton Institute	Rubber	–	–	Rubber	Rubber
	Cod Oil	–	–	–	Cod Oil
	Lionfish Venom	–	–	–	–
Velcova Station	Oxygen	Oxygen	–	–	–
	Caviar	–	–	–	–
	Medical Supplies	–	–	–	Medical Supplies
Touka Reef	–	Purified Water	–	–	Purified Water
	–	Methane	–	–	Methane
	–	Tobacco	Tobacco	–	Tobacco
Refinery	Refined Thorium	Refined Thorium	Refined Thorium	Refined Thorium	–
	Treated Copper	–	–	Treated Copper	–



sin lub Tryton Institute, które są blisko celu. Musimy przetransportować do kanałów bombę, która zniszczy miasto piratów. Mimo napomnienia udzielonego przez komputer okrętu, NIE należy brać jej ze sobą. Najpierw trzeba zniszczyć wroga na „powierzchni" (musimy zlikwidować wszystkie okręty, bo będą atakować bombę), potem wpłynąć do kanałów i również zniszczyć wszystko, co się rusza (bardzo przydaje się Elecro Bolt). Dopiero wtedy można wrócić po bombę. Przy okazji warto wymienić Electro Bolt na Woosh Drive (nie mamy z kim walczyć, a duża prędkość będzie potrzebna podczas ucieczki) oraz naprawić pancerz. Istotne jest, by uchwycić bombę w jej węższej części, inaczej będziemy mieli problemy z utrzymaniem kursu. Potem wystarczy już tylko zaciągnąć ją na miejsce, uruchomić przełącznik na „piętrze" (można wystrzelić serię flar), wrzucić do otworu i uciekać... po to, by się przekonać, że bohater i tak zginie.

Największą atrakcją gry jest nowy, interesujący świat. Jednak przy bliższym poznaniu okazuje się, że nie jest wcale tak wspaniały, jak wydawało się na początku. Podstawową wadą „wszechświata" Sub Culture jest zbyt mały obszar, na którym toczy się akcja: z jednego końca mapy na drugi można przepłynąć w kilka minut, zatrzymując się od czasu do czasu, by podziwiać ładne widoczki...

Do zalet gry można zaliczyć sporą liczbę interesujących, nietypowych misji. Wadą jest brak losowych zadań oraz liniowość (co prawda sprytnie zamaskowana) scenariusza. Struktura misji oraz zakończenie nie zachęcają do ponownego przejścia. Dla sporej grupy graczy poważną wadą będzie brak opcji gry wieloosobowej.

Jacek Ilczuk

Podsumowanie – subkultura?

W pierwszym momencie Sub Culture wygląda na przebój: fascynujący świat, nowy, interesujący pomysł... Szybko jednak wrażenie się pogarsza – pływamy w kałuży, przeciwnicy nie grzeszą nadmiarem inteligencji, ekonomia jest mocno uproszczona, a droga do sukcesu niezbyt długa i momentami nudna. Sub Culture nie może się równać z Archimedean Dynasty, nie tylko pod względem modelu walki, ale także konstrukcji i spójności świata. Wspaniały pomysł, gorsze wykonanie – to daje dobrą rozrywkę na kilka wieczorów (nasz recenzent ocenił grę wyżej, ja przyznałbym jej ocenę ogólną 62%).

Wnioski

Sub Culture to gra symulacyjno-zręcznościowa z elementami handlowymi. Chociaż istnieje możliwość rozbudowy wyposażenia okrętu, nie jest to rasowy symulator – ma zbyt uproszczony, wręcz prymitywny engine walki.

SUB CULTURE

UBI Soft/Criterion Studios 1997
L.E.M.
Symulacyjno-handlowa
Grafika: 92%
Dźwięk: 85%
Ogółem: 77%

Wymagania sprzętowe:
P90, Windows 95, 16 MB RAM, CD-ROM 4×

ODLOTOWA PROMOCJA!

extra cena



2 SUPER GRY!
REAH + AD2044
W sumie 8 płyt CD.
Uwaga: ograniczona ilość zestawów
139 zł



Gra przygodowa o perypetiach młodzieńca zamienionego w prosiaka.
29,90



Gra przygodowa na dwóch CD.
Dla pierwszych 50 osób zamawiających wysyłkowo grę AD 2044 koszulka gratis!
39,90



Zestaw 5 gier:
SFINX,
BASTION,
CARNAGE,
NOC,
SANTA,
WOLFSBANE,
29,90



Renderowana gra platformowa. Trzynaście dużych, odmiennych graficznie poziomów.
29,90



Zestaw 10 gier:
SOLTYS,
MEGA BLAST,
NEVERS OF STEEL,
INT. SOCCER,
OPERATION COMBAT 2,
THE MACHINES,
SINK OR SWIM,
ARNIE 2,
KARZEL,
FUNNY FRUITS.
29,90



Zabawna gra przygodowa z komiksową grafiką.
29,90



Zestaw 10 gier:
KOSMOS,
CA STARSHIP,
TYRIAN,
ISLE OF THE DEAD,
MANAGER PIŁKARSKI,
INT. TENNIS,
FRANKENSTEIN,
BODY SLAM WRESTLING,
SPY MASTER,
BALLTRIS.
29,90



Zestaw trzech gier:
AUTKA,
DARKMOON,
MR. TOMATO.
29,90



REAH (6 płyt CD)
+ kompakt
z muzyką z gry!
139 zł

Gry dostępne we wszystkich sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Uwaga:Cena gry REAH aktualna tylko w sprzedaży wysyłkowej.
W wypadku zamówienia wysyłkowego do łącznej ceny zamówionych gier należy doliczyć zryczałtowane koszty wysyłki - 6 zł

LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

Można zamawiać przez internet: office@lkavalon.com

www.lkavalon.com
tel. (017) 8522 707

LK AVALON

JOINT STRIKE FIGHTER

Sam planujesz misje, wyznaczasz cele i, używając JSF, niszczysz je. Możesz od podstaw planować własne misje.

Rozdział 1

o tym, co widać i słychać

Widać nieźle i całkiem sporo. Precyzyjna regulacja liczby detali pomoże posiadaczom słabszych maszyn. Zaskakują łagodnie opadające wzgórza i pagórki, a także dokładnie odtworzone obiekty naziemne i powietrzne. Wreszcie pojawiły się drzewa: lasy co prawda nie wyglądają „jak żywe", ale pierwszy krok został już zrobiony. Wszystko pięknie pokryte teksturami. W podwyższonej rozdzielczości nawet z minimum detali wygląda świetnie! Stalowoszare Joint Strike Fightery latają nad afgańskim stepem, ośnieżonym Półwyspem Kola lub zieloną Koreą. To trzeba zobaczyć. Wiernie oddany jest deszcz i śnieg.

Muzyka odgrywana z krążka (format audio) towarzyszy graczowi zarówno w Menu (można wyłączyć), jak i w locie (co ciekawe, wyłączyć nie sposób!). Jest to rodzaj transowego techno i sprawdza się wyjątkowo dobrze. Dźwięk na dobrym, standardowym obecnie poziomie – wyraźne gadki w eterze, wszelkie możliwe odgłosy silnikowo-hydrauliczne wydawane przez samolot itp. Tylko jakoś zaniedbano kwestię alarmu rakietowego – zwykle zaczyna wyć, gdy już za późno na jakikolwiek manewr...

Rozdział 2

o tym, gdzie widać i słychać

Gracz ma do dyspozycji cztery scenariusze różniące się warunkami pogodowymi i oczywiście stopniem trudności: Afganistan, Kolumbia, Korea i Półwysep Kola.

W Afganistanie Rosjanie niespodziewanie zaatakowali północ kraju. Należy wyeliminować ich siły naziemne. Cel nadrzędny to transporty z zaopatrzeniem. W Kolumbii toczy się wojna z baronami narkotykowymi, którzy posiadają normalną armię lądową i siły powietrzne. W Korei następuje atak Północy na Południe. Należy zniszczyć zaplecze frontu po północnej stronie. Na Półwyspie Kola Rosja zaatakowała Skandynawię. Atak można powstrzymać tylko przez zniszczenie zaplecza. Spotkasz tu najwymyślniejsze systemy plot i najnowocześniejsze wersje wschodnich myśliwców.

W Afganistanie działają stosunkowo słabe siły. Lotnictwo wroga nie będzie Ci zagrażać, o ile nie dasz się wciągnąć w walkę z przeważającymi siłami. Generalnie strzelasz do bombowców z dystansu, myśliwce rozwalasz w bezpośrednich walkach, a potem lecisz zbombardować cel. Jedynym zagrożeniem są wyrzutnie SAM-ów.

Scenariusze Kolumbia i Korea mają pośrednie stopnie trudności, natomiast na Półwyspie Kola spotkasz doborowe jednostki rosyjskie, wyposażone w samoloty i sprzęt naziemny (najnowsze typy). Tu każde zgrupowanie nieprzyjacielskie jest zagrożeniem, więc lepiej się nie ujawniać, tylko atakować znienacka, stosując taktykę Stealth.

Żaden scenariusz nie ma z góry zaplanowanego przebiegu. Stała jest tylko sytuacja początkowa, później wszystko zależy od Ciebie. Sam planujesz misje, wyznaczasz cele i, używając JSF, niszczysz je. Możesz korzystać z misji sugerowanych przez program lub od podstaw tworzyć własne. Pamiętaj tylko o celach kampanii.







Rozdział 3

o tym, w czym widać i słychać

Do dyspozycji masz dwa samoloty – X-32 i X-35. Obecnie znajdują się w stadium prototypu, któryś z nich będzie następcą F-16, czyli Joint Strike Fighterem. Obie maszyny różnią się głównie kształtem, szczególnych różnic w pilotażu nie widać, zabierają też tyle samo uzbrojenia.

Boeing X-32 to całkowicie nowa konstrukcja ze skrzydłami delta, wyposażona w jeden silnik. W wersji morskiej zainstalowane są dodatkowe dysze umieszczone w środku ciężkości. Ma cztery zaczepy w komorze bombowej, działko i cztery opcjonalne zaczepy podskrzydłowe. Osiąga ponad 900 węzłów.

Lockheed Martin X-35 to gruntownie zmodernizowany F-22. Ma jeden silnik i zabiera taką samą ilość uzbrojenia jak X-32. W wersji morskiej za kabiną ma wentylator, umożliwiający skrócony start i pionowe lądowanie (STOVL).

Rozdział 4

o tym, jak trudno widzieć i słyszeć, nie będąc widzianym i słyszanym

Pierwsza misja. Lecisz i... giniesz od pierwszej rakiety... Nie, tak nie można zaczynać! Proponuję najpierw uruchomić tryb Dogfight. Zacznij od jednego słabego przeciwnika w kiepskim samolocie (np. Mirage 5) uzbrojonym tylko w działko. Szybko dojdziesz do Asa w F-16, MiG-u 29 lub Su-27. Następnie włącz dwóch, trzech przeciwników. Kiedy będziesz sobie radził z 3–4

JSF

Eidos 1998

Mirage

Symulacyjna

Grafika: 96%

Dźwięk: 87%

Ogółem: 89%

Wymagania sprzętowe:
P133, 16 MB RAM,
CD-ROM 4×, Windows 95

Do dyspozycji masz dwa samoloty – X-32 i X-35 – obecnie w stadium prototypu. Któryś z nich będzie następcą F-16, czyli Joint Strike Fighterem.

przeciwnikami z działkiem lub co najmniej z dwiema rakietami (nie używasz, oczywiście, niczego poza działkiem), możesz zacząć kampanię.

Rozdział 5

o tym, jak widzieć i słyszeć, aby przeżyć

Można lecieć wysoko, miażdżąc wszystko, co się spotka w powietrzu i atakować cel naziemny z dużej wysokości. Wszyscy zainteresowani zauważą Cię i będziesz miał nielichą przeprawę z myśliwcami wroga. Nie będzie Ci natomiast zagrażać artyleria plot i SAM-y krótkiego zasięgu. Radary naprowadzające będą Cię alarmować, zyskasz więcej czasu na reakcję i obronę.

Można też przemykać się z brzuchem przyklejonym do ziemi, wykorzystując rzeźbę terenu do maskowania. Ryzykujesz wpakowanie się na nie oznakowane wcześniej wyrzutnie i zgrupowania artylerii plot. Jednak przy odrobinie szczęścia spokojnie, choć powoli dolecisz do celu. Dopiero Twój atak obudzi przeciwnika. Potem dopalacz i w nogi...

Pierwszy sposób można wykorzystać w Afganistanie i Kolumbii. W trudniejszych scenariuszach lepiej czołgać się po ziemi, choć bywają wyjątki. Można np. najpierw zaplanować kilka misji przeciw lotniskom i patrolom powietrznym, wyeliminować je z dalszej rozgrywki, a potem zająć się siłami naziemnymi, trzymając bezpieczną odległość od gleby i luf flaku. Można też zastosować odwrotny manewr: najpierw zmieść z powierzchni ziemi obronę przeciwlotniczą (w szczególności radary), a potem wyłączyć flotę powietrzną.





Rozdział 6

o tym że, jak Cię widzą, tak Cię traktują

A jak Cię nie widzą, to Ty ich traktujesz... bombą albo rakietą z zaskoczenia. Najlepiej udawać, że Cię nie ma – wróg da się nabrać. Dlatego albo lataj wysoko i stosuj metodę czołgu Stalina, albo nisko i ostrożnie. Gdy już Cię wykryją, musisz walczyć o przetrwanie (prędkość maksymalna stosunkowo mała, X-32 może ewentualnie próbować ucieczki). Uważaj, żeby w walce z innym samolotem nie zapędzić się nad stanowiska SAM-ów, bo dwóm przeciwnikom nie dasz rady.

Walka powietrzna to loteria. Jeśli przetrwasz wymianę ciosów na średnim dystansie, wywalcz pozycję na szóstej celu. Teraz możesz użyć Sidewinderów, ale lepiej sprzątnij cel działkiem. Chyba że wróg ma przewagę i na taką „zabawę" brakuje czasu.



Sidewindery warto zostawić na inne starcie. Najlepiej odpalać je w ataku czołowym w największej skutecznej odległości od atakującego nieprzyjaciela. W momencie odpalenia pocisku wróg skręci, wykonując unik, a wtedy łatwiej siąść mu na ogon.

Podsumowanie



Mocne strony JSF to realistyczna grafika i dźwięk, nieźle rozwiązany kokpit, dobrze opracowane pole walki i SI ponad przeciętność. Wady – prościutki model lotu i mizerna skuteczność własnych rakiet. Każdy symulotnik powinien zapoznać się z tym tytułem.

Epilog

o tym, czy warto widzieć i słyszeć

Czy warto? Moim skromnym zdaniem, Joint Strike Fighter jest najlepszym symulatorem lotu, jaki ukazał się od czasów F-22 ADF. Opóźnia się (jak zwykle) premiera Falcona 4.0, a na rynku dominują gry z doskonałą oprawą graficzno-dźwiękową, coraz lepszą Sztuczną Inteligencją i modelem lotu doprowadzonym do granic prostoty, oferujące sztampowe systemy opcji i sztampowe fabuły (scenariusze). Wiem, że trudno wymyślić coś nowego, ale przykłady (choćby słynny Top Gun) pokazują, że to możliwe.

Wiktor Kozłowski





COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Motto:
Sic volo, sic iubeo, sit pro ratione voluntas
(Tak chcę, tak rozkazuję, niechaj moja wola wystarczy za powód)
Iuvenalis

Commandos to gra logiczna z elementami strategii. Gdyby się uprzeć, można by zamieścić jej pełne rozwiązanie: krok po kroku podać, co i jak należy zrobić. Zajęłoby to, co prawda, kilkanaście stron, ale nie objętość zadecydowała o braku takiego tekstu. Mamy przecież drapieżny kapitalizm, więc byłoby niepedagogicznie dawać rybę, skoro można dać wędkę, aby każdy sam sobie tę rybę złapał. Aktywność (szarych komórek) nade wszystko!

Gra polega na osiąganiu celów misji i doprowadzeniu wszystkich komandosów do bazy – najprawdopodobniej autorzy nie potrafili uwzględnić w następnych scenariuszach sytuacji, w której jeden z nich zginie. Za szybkie wykonanie misji i zadanie dużych strat przeciwnikowi dostaje się punkty, które mogą wynieść do stopnia marszałka polnego (nikt nie potrafi wyjaśnić, co żołnierz w stopniu brygadiera czy generała robi za niemieckimi liniami).

Aby osiągnąć cel, należy przygotować plan akcji, a podczas realizowania go za wszelką cenę unikać wszczynania alarmu, zanim wykona się podstawowe zadania. Zdarzają się sytuacje wyjątkowe, ale dyskrecja nade wszystko. Rzadko dysponujemy taką siłą ognia, by zrobić krzywdę przeciwnikom uzbrojonym w pistolety maszynowe.

Wartownicy

Wartownicy dzielą się na spacerowiczów i leni. Do pierwszych zaliczają się nie tylko ci, którzy podążają utartą trasą, ale także – stojący. W podziale tym chodzi bowiem o typ reakcji na bodźce zewnętrzne.

Spacerowicze nie przepuszczą okazji do sprawdzenia dokładnie każdego świeżego, obcego śladu na śniegu czy podejrzanego dźwięku. Natomiast lenie kontentują się zwróceniem swej osoby w kierunku podejrzanych odgłosów, nie ruszając się z miejsca.

Wartownicy zazwyczaj rozglądają się badawczo dookoła. Im szybciej to robią, tym mniejszy mają zasięg widzenia. Lenie są wyjątkowo niebezpieczni, bowiem patrzą daleko, choć łatwo przewidzieć, dokąd i kiedy spojrzą. Spacerowicze im szybciej biegną, tym mniej widzą, ale często nerwowo rozglądają się na boki i do tyłu – trudno przewidzieć ich zachowanie.

Wartownicy nie zawsze postępują sensownie (podobnie jak komandosi). Oddzieleni od naszych żołnierzy ścianą ognia (misja Stop Wildfire) będą w nią włazić i ginąć. Gdy zobaczą trupa na torach, potrafią tak długo nad nim deliberować, aż nadjedzie pociąg (misja The Force of Circumstances). Czasami jednak mogą utrudnić zadanie, stając niespodziewanie w miejscu, w którym przedtem ich nie było, a które odgrywało istotną rolę w przygotowanym planie.



Wabienie

Zwabianie wartowników zawsze obciążone jest ryzykiem wszczęcia alarmu, choć nieocenione przy wyciąganiu spacerowiczów z miejsc pilnie strzeżonych w okolice, gdzie spokojnie można przysunąć im w głowę z gwarancją zachowania anonimowości. Jedyna zasada ogólna to takie ustawienie wabika, aby był widoczny lub słyszalny tylko dla interesującego nas Niemca (rzadziej Niemców). Nic nie wyjdzie z niespodzianki, jeśli na miejscu stawi się cały garnizon z automatami gotowymi do strzału.

Sposobów wywabiania jest pięć: od subtelnych po desperackie. Do najdelikatniejszych należy pozostawienie śladów na śniegu (misje skandynawskie) lub piasku (misje w Afryce Północnej). Rzecz jasna nasz żołnierz dawno już leży w ukryciu, czekając na ofiarę. Trzeba jednak pamiętać, że ślady po niedługim czasie znikają, wtedy wartownik gubi trop i nici z zasadzki. Z kolei zbyt świeże ślady pomogą zdemaskować nawet „Zielonego Bereta" zakopanego pod śniegiem.

Przeciwnik zazwyczaj nieruchomieje z wycelowaną w nas bronią i... czeka (zapewne na tego z naszych, który go zajdzie od tyłu).



Jednym z mniej subtelnych, ale najczęściej wykorzystywanych sposobów jest brzęczyk (Decoy) podkładany przez „Zielonego Bereta". Ma niewielki zasięg, toteż w przypadku rzadko rozstawionych straży można go używać selektywnie. Znakomicie działa z sidłami (Trap). Wadą jest „jednorazowość" zabawy: jeśli żołnierze niemieccy sprawdzą, co brzęczy, więcej nie zwrócą na to uwagi. Aby znów uznali dźwięk za intrygujący, trzeba brzęczyk podnieść i położyć, choćby w tym samym miejscu. Sposób ten nie działa na wartowników, którzy podjęli już pościg za komandosami.

Następne 3 rodzaje działań poruszą nawet leni (uwaga: potrafią wszcząć alarm bez sprawdzania źródła niepokoju). Pierwszy z nich można nazwać „na trupa". Wystarczy wyciągnąć całkiem świeże (nie widziane przez przeciwnika) zwłoki wartownika na widok publiczny. Trup zauważany jest nawet wtedy, gdy leży w zasięgu widzenia pozwalającym dostrzec tylko osoby stojące. Przejęci Niemcy zaraz się przy nim zjawią, będą się rozglądać i po chwili ogłoszą alarm, ale pozostawienie siedeł na zwłokach i zapraszanie gości pojedynczo znacznie im to utrudni. Wada tego rozwiązania? Nie można szybko sprzątnąć eksponatu, więc wywołane zainteresowanie znacznie przewyższa nasze oczekiwania (i potrzeby).

Metoda „znikający punkt" polega na podczołganiu się w zasięg wzroku wartownika, ale tak, by mógł nas widzieć dopiero, gdy się podniesiemy. Wstajemy na chwilę, a gdy nas zauważy, kładziemy się i wycofujemy, czołgając. Wartownik biegnie do miejsca, w którym nas widział. Sposób ów niezbyt nadaje się do wzbudzania zainteresowania u patrolu, zwłaszcza 5-osobowego z pistoletami maszynowymi. W tym ostatnim wypadku można wykorzystać wersję akustyczną – strzał z pistoletu. Jednak użycie broni palnej w pobliżu posterunków wroga natychmiast wywołuje alarm.

Najefektowniejszy jest sposób „na jeńca". Wchodzimy śmiało w pole widzenia wartownika i zatrzymujemy się na jego pierwsze wezwanie (albo i zanim ono padnie). Zazwyczaj przeciwnik nieruchomieje z wycelowaną w nas bronią i... czeka (zapewne na tego z naszych, który go zajdzie od tyłu). Zachowanie wartownika jest zaraźliwe, jeśli zauważą go koledzy, z pewnością przybiegną, by przypasować do nas swe muszki i szczerbinki. Ten sposób absorbowania uwagi przeciwników praktycznie rozwiązuje misję Upon the Roof. Stosowanie tej metody ma pewne ograniczenia. Po pierwsze, przechodzące w pobliżu patrole wieloosobowe, widząc celujących żołnierzy, podchodzą i dokonują egzekucji. Po drugie, spacerowicze, w polu widzenia których znajdziemy się w ostatniej chwili (np. wyjdą zza rogu budynku, przy którym stoimy), stają się bardzo nerwowi i strzelają, a w ich ślady idzie cała reszta.

Ostatni sposób nie należy już do metod wabienia, polega bowiem na odwracaniu uwagi. Wspominam o nim dla porządku, ponieważ stosuje się go prozaicznie – przebrany w mundur niemieckiego oficera szpieg zagaduje żołnierzy przeciwnika.

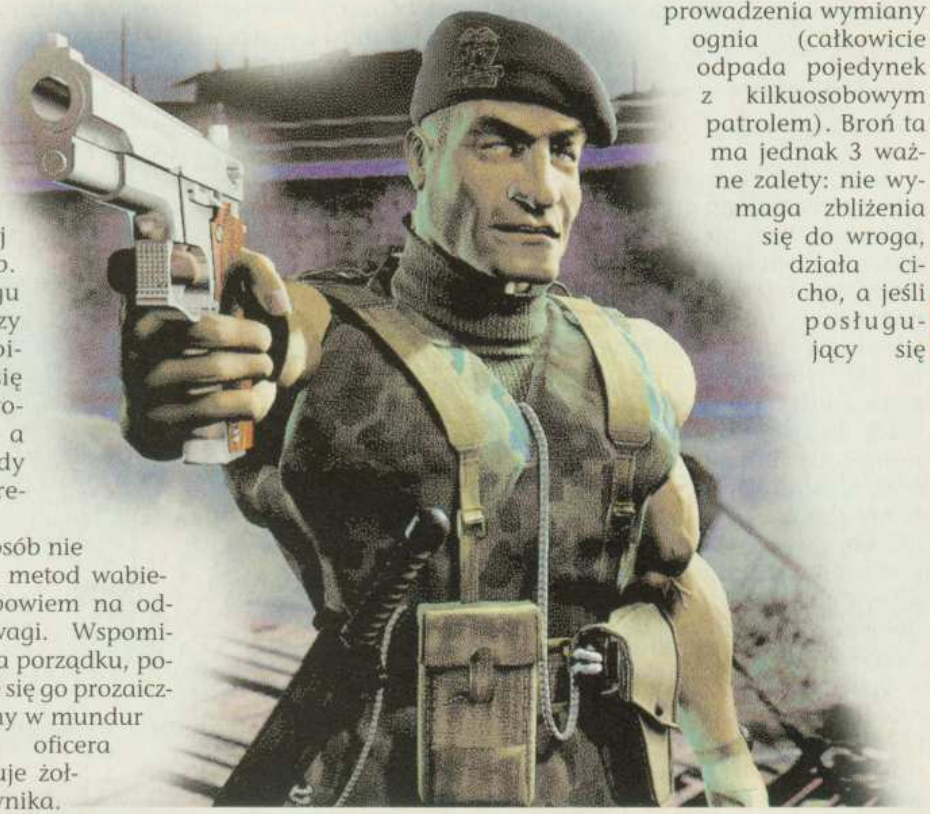


Likwidacja przeciwnika

O tym, że należy to robić w miejscach ustronnych i unikać broni palnej, już pisałem. Najwięcej sposobów likwidacji istnieje dla pojedynczych przeciwników. Nadają się do tego nóż, harpun, sidła i zastrzyk.

Nóż powinien być stosowany wyłącznie od tyłu. Próby dźgnięcia od przodu mogą oznaczać wszczęcie alarmu. Atakowany szamocze się – to utrudnia trafienie i wydłuża całą operację. Najlepiej, gdy wykonuje ją „Zielony Beret", gdyż może od razu ukryć ciało. Koledzy atakowanego nie słyszą jego charczenia, nawet jeśli stoją 2 kroki dalej.

Harpun ma niewielki zasięg i ładuje się go powoli, toteż nie nadaje się do prowadzenia wymiany ognia (całkowicie odpada pojedynek z kilkuosobowym patrolem). Broń ta ma jednak 3 ważne zalety: nie wymaga zbliżenia się do wroga, działa cicho, a jeśli posługujący się



Wartownicy, widząc trupa na torach, potrafią tak długo nad nim deliberować, aż nadjedzie pociąg.

nią nurek zostanie wykryty, może się jeszcze uratować – gdy mierzący z karabinu wartownik stanie zbyt blisko, zostanie bezszelestnie zlikwidowany, nie zdąży nawet krzyknąć.

Sidła są bezkonkurencyjne w pierwszych misjach jako broń na patrole jedno- i wieloosobowe (warto zauważyć, że zgon członka patrolu wieloosobowego nie wywołuje alarmu!). W późniejszych misjach trzeba się liczyć z koniecznością łapania ludzi w odludnych miejscach (łączenie z brzęczykiem i sygnałami wizualnymi). Wadą tej broni jest konieczność otwierania jej po każdym użyciu oraz fakt, że saper, mający sidła, musi wstawać za każdym razem, gdy je zakłada i zdejmuje.



Dossier każdego komandosa to jeden z kilkunastu dokumentów, które można znaleźć w opatrzonej napisem „Top Secret" teczce, zawierającej materiały promocyjne gry.

Śmiertelny zastrzyk serwowany przez szpiega działa natychmiast, lecz, podobnie jak nóż, nie powinien być aplikowany od przodu. Gdy ofiara nas wykryje, tracimy na chwilę mundur. Jeśli nie zostaniemy dostrzeżeni, możemy go znów założyć. Szpieg widziany przez kogoś jeszcze bezpowrotnie traci mundur (i, najczęściej, życie). Zastrzyk przeznaczony jest przede wszystkim dla wartowników stojących w miejscu, bardzo trudno zaserwować go chodzącym – może się to skończyć zdemaskowaniem szpiega.

Sposób likwidacji patrolu zależy od jego liczebności. W początkowych misjach wystarczą sidła i trochę cierpliwości. Później trzeba odrobiny finezji. Można łączyć sidła z harpunem i nożem. Można zatrzymywać patrol, wykorzystując szpiega. Dowódcę stojącego z przodu zlikwidować uda się harpunem, a dwóch pozostałych żołnierzy – nożem (zaczynamy akcję, leżąc u ich pięt). Wbrew pozorom nie należy strzelać z harpuna do ostatnich ludzi z patrolu. Pozostali mają tendencję do „wyrównywania szyku" i natychmiast dostrzegą, co się stało, a zazwyczaj są na tyle daleko, że nie zdążymy dobiec z nożem.

Można także użyć broni palnej. O ile nasz człowiek w pojedynku z 3-osobowym patrolem uzbrojonym w karabiny zazwyczaj zwycięża (trzeba czekać na patrol za załomem muru; w otwartym polu nie mamy szans ze względu na większy zasięg karabinów), o tyle wynik walki w trzema przeciwnikami wyposażonymi w pistolety maszynowe jest niepewny. A 5 ludzi z pewnością pośle naszego podwładnego do piachu. Kiedyś udało mi się, co prawda, wystrzelać cztery 4-osobowe patrole z pistoletami maszynowymi, ale zostali wzięci z zaskoczenia i w jednym czasie ogień prowadziło nie więcej jak 2–3 wrogów, podczas gdy moich czterech ludzi walczyło na maksymalnych obrotach.

Bezpieczniejszym sposobem na pozbycie się patrolu jest zdetonowanie czegoś w jego pobliżu. Może to być beczka (skuteczna nawet przy patrolach 7-osobowych) lub ciężarówka (trzeba ją dość długo ostrzeliwać z pistoletów).

Samochody opancerzone niszczy się zazwyczaj granatami lub zdobyczną bronią ciężką – czołgami i działami. Tylko w jednym scenariuszu, David and Goliath, można zniszczyć taki pojazd, strzelając z pistoletu.

Aby zapobiec nadejściu posiłków, trzeba wysadzić w powietrze wartownię (można też zaczaić się przed wyjściem i próbować po kolei wybijać wychodzących członków patroli). Gwarantowanym sposobem jest podłożenie bomby. Zdetonowanie beczki z paliwem też zdemoluje budynek, część załogi może jednak przeżyć wybuch.

Po każdej udanej likwidacji należy pamiętać o ukryciu zwłok. Zabiera to trochę czasu, ale gwarantuje uniknięcie dodatkowych atrakcji, np. wyjście wzmocnionych patroli wprost na naszych żołnierzy przygotowujących się do ataku.

Podsumowanie



Zbrodnią byłoby rozpatrywać tę grę w kategoriach strategicznych. Choć elementy strategii niewątpliwie się w niej znajdują, brak realizmu mógłby ją zdyskwalifikować. Natomiast nie ulega wątpliwości, że Commandos znakomicie potrafi wciągnąć w rozwiązywanie zagadek logicznych. Mimo pozornej liniowości, każdy scenariusz można przechodzić na kilka sposobów, a fabuła... Wspaniałe!

Przeszkody obiektywne

W zasadzie w grze nie zdarzają się sytuacje całkowicie nieprzewidywalne. Trzeba jednak bardzo uważać na szczegóły, które mogą mieć duże znaczenie. Nieuważne zabicie psa na brzegu rzeki (nie można go przenieść) w scenariuszu Frustrate Retaliation wywołało alarm i niezwykle utrudniło i bez tego skomplikowaną misję.

Do niespodzianek zaliczyć można samochody, które przyjeżdżają na miejsce akcji, aby zabrać komandosów, a w rezultacie ich rozjeżdżają (np. w misji Pyrotechnics). Po prostu jadą w wyznaczone miejsce, nie zwracając uwagi na to, co po drodze (podobnie czynią komandosi – trzeba uważać zwłaszcza na pociągi).

Jedyną rzeczą, która całkowicie mnie zaskoczyła było wywołanie alarmu (przypadkowe?) przez wartownika, który wpadł pod pociąg w misji The Force of Circumstances. Skończyło się to nad wyraz pomyślnie, ale wtedy po raz pierwszy i ostatni poczułem, że nie panuję nad sytuacją (na chwilę przed alarmem cichutko pozbawiłem życia dwóch przeciwników i zastanawiałem się, co za tajny agent widział mój niecny postępek).

Przedstawiony tu opis nie objął przygotowywania planów. Tę najprzyjemniejszą czynność zostawiam Wam, Drodzy Czytelnicy. W razie problemów zawsze służę radą. Powodzenia!

Sir Haszak





Eidos/Pyro 1998

Mirage

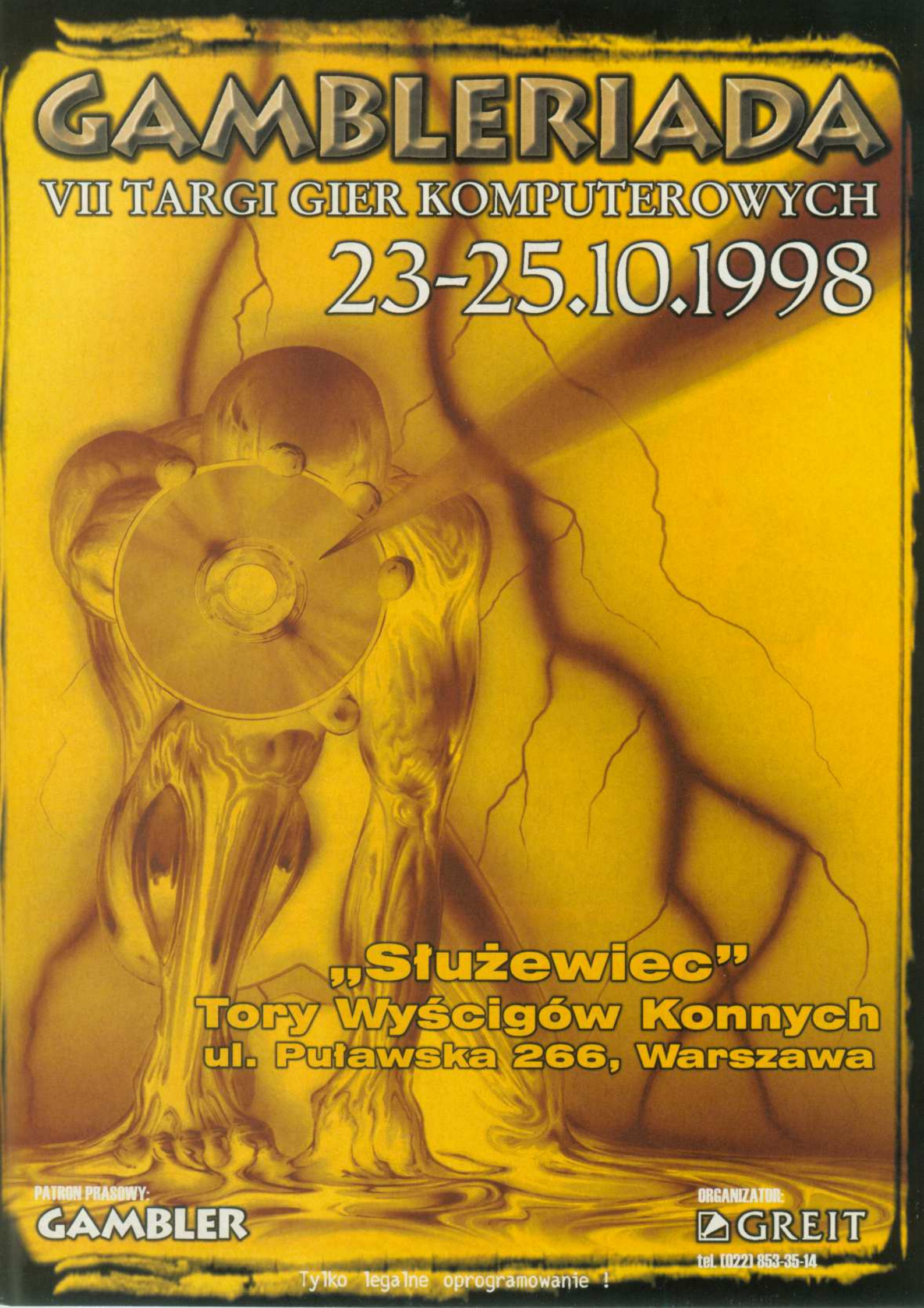
Logiczna

Grafika: 85%

Dźwięk: 80%

Ogółem: 88%

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


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
Tylko legalne oprogramowanie !

NAJNOWSZE KONTROLERY

INTERACT

JUŻ W SPRZEDAŻY

SV-228
MORAYPAD
- 6 X Fire
- WIN 95/98

55zł





SV-210
PC RAIDER PRO
- 4 x Fire w podstawie
- dla prawo i lewo ręcznych

55zł

INTERACT



169zł

SV 751
AEROSPACE EXTREME PLUS
- 100 W PMPO
- 100-15000 Hz
- surround
- słuchawki gratis

SV 752
AEROSPACE ULTRA PLUS
- 100 W PMPO
- 80-18000 Hz
- BBE
- słuchawki gratis



189zł



SV 753
AEROSPACE SURROUND PLUS
- 120 W PMPO
- 100-18000 Hz
- surround
- słuchawki gratis

199zł

Dostępne między innymi w sieci EMPiK, Vobis, Media Markt Carrefour i innych dobrych sklepach z konsolami.

Import, dystrybucja i informacja o punktach sprzedaży:

MULTI-STYK

MULTI-STYK s.c.
04-744 Warszawa,
ul. Kossakowskiego 42

tel.: (22) 815 68 44
(22) 613 39 04
fax: (22) 815 68 43
e-mail: multi1@ikp.com.pl
http://www.interact.nom.pl

SPEED Link



19⁹⁰zł

SV 608
SNEAKER MOUSE
- rozdzielczość do 1600 dpi
- MS lub PC
- PS/2
- driverWIN 95/98



SV 609
SNEAKER MOUSE EXTRA
- rozdzielczość do 1600 dpi
- standard: MS lub PC
- driverami WIN 95/98
- płyta CD z niespodzianką !!!

26⁹⁰zł

Gwarantujemy 12 miesięcy bezawaryjnej pracy

Jeśli słoń nadepnął Ci na ucho nie kupuj głośników

SOUND Link

Jeśli masz dobry słuch to kupisz:



SV 800SL
- 40 W PMPO
- 100 - 18000 Hz

89zł



SV 820SL
- 120 W PMPO
- 80 - 20000 Hz

165zł



SV 810SL
- 70 W PMPO
- 100 - 20000 Hz

119zł



SV 845SL
- 240 W PMPO
- 50 - 20000 Hz

229zł

Dostępne między innymi w sieci EMPiK, Vobis, Media Markt Carrefour i innych dobrych sklepach z komputerami PC.

Import, dystrybucja i informacja o punktach sprzedaży:

MULTI-STYK

MULTI-STYK s.c.
04-744 Warszawa,
ul. Kossakowskiego 42

tel.: (22) 815 68
(22) 613 39
fax: (22) 815 68
e-mail: multi1@ikp.co
http://www.interact.no

Environmental Audio™ – So Real It Has To Be Live!



Doprawdy warto wypróbować tę najnowocześniejszą kartę dźwiękową! Sound Blaster Live! wprowadza nowy wymiar dźwięku i dystansuje profesjonalny sprzęt audio stosowany w studiach filmowych Hollywood. Sound Blaster Live! realizuje technikę generowania dźwięku przestrzennego Environmental Audio™, tworząc dźwięk tak realistyczny, że wydaje się być słuchany na żywo! Dzięki wspaniałej syntezie muzycznej 256 ścieżek i wzbogacaniu dźwięku na bieżąco możemy się rozkoszować muzyką jak podczas koncertu na żywo - tak dynamiczną, jakbyśmy się znajdowali w samym środku orkiestry. Sprzętowo przyspieszana funkcja Environmental Audio Extensions™(EAX™) karty Sound Blaster Live!, obsługująca najnowsze programy, dostarcza wrażeń wykraczających daleko poza tradycyjny dźwięk przestrzenny (3D). Oferuje również nowe możliwości i oszałamiające efekty, które wzbogacają dźwięk we wszystkich istniejących grach i programach multimedialnych poprzez użycie prawdziwego cyfrowego przetwarzania.

Sound Blaster Live! with Environmental Audio — So Real It Has To Be Live!

Korzyści oferowane przez Sound Blaster Live!

1 **Profesjonalnej jakości syntezatory** i cyfrowe wejście/wyjście zapewnia jakość dźwięku, która porównywalna jest jedynie z cyfrowymi systemami dźwiękowymi stosowanymi w kinach.

2 **Wydajny system przetwarzania dźwięku.** Dzięki procesorowi dźwięku EMU10K1 każdy sygnał jest przetwarzany z 32-bitową dokładnością, 192 dB, 48kHz z ośmiopunktową interpolacją, aby wygładzić dźwięk pochodzący z dowolnego źródła.

3 **Environmental Audio** udoskonala dźwięk w istniejących programach. Doświadczcie głębokości i realizmu wykraczającego poza istniejące systemy dźwięku przestrzennego. W istniejących grach i aplikacjach możecie zastosować zaprogramowane środowisko, takie jak sala koncertowa, jaskinia lub „pod wodą", aby uzyskać niewiarygodne efekty dźwiękowe.

4 **Wyjście do wielu głośników.** Otaczające dźwięki (surround-sound) w komputerze osobistym tworzone są dzięki wbudowanej obsłudze dwóch lub czterech głośników.

5 **Karta cyfrowego wejścia/wyjścia.** Ta opcja sprzętowa zapewnia cyfrowe wejście/wyjście S/PDIF i przełom w stosowanych wejściach/wyjściach MIDI przez zastosowanie złącza MIDI DIN. Złącze Digital DIN umożliwia dołączenie w przyszłości do ośmiu cyfrowych głośników.

6 **256-ścieżkowa synteza muzyki.** Niezwykła możliwość generowania do 256 ścieżek oferuje daleko lepszą jakość i wydajność niż profesjonalny sprzęt muzyczny.

7 **Standard Sound Blaster PCI.** Sound Blaster Live! zapewnia niemal idealną zgodność ze standardem Sound Blaster na magistrali PCI.

8 **Environmental Audio Extensions™ (EAX™).** Obsługa programu sterującego karty. EAX™ jest otwartym standardem, który umożliwia najszersze wsparcie producentów oprogramowania.

9 **Internetowa strona Sound Blaster Live!** – www.sblive.com Odwiedźcie naszą stronę WWW, by znaleźć na niej ostatnie aplikacje, rozszerzenia i sterowniki.

10 **Bogaty zestaw oprogramowania.** Zadziwiający pakiet oprogramowania wzbogacającego korzyści oferowane przez kartę Sound Blaster Live!



CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Creative Labs (Irl) Ltd., Oddział w Warszawie, 00-764 Warszawa, ul. Sobieskiego 110/3; tel./fax: +22 646 52 15, tel. +22 646 52 16

Autoryzowani Dystrybutorzy:

ABC Data Sp. z o.o. /CHS (tel.:+22 676 09 00); COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 51 79200); DATRONTECH Poland (tel. +22 675 28 30); JTT Computers S.A. (tel. +71 374 58 00).

© Creative Technology Ltd. All brand and product names listed are trademarks or registered trademarks, and are properties of their respective holders

ZESTAWY głośnikowe

WSZYSTKIE GŁOŚNIKI POSIADAJĄ WBUDOWANY ZASILACZ. OBJĘTE SĄ 12-MIESIĘCZNĄ GWARANCJĄ POSIADAJĄ ZNAK BEZPIECZEŃSTWA B.

ENCORE

P-901

- ✔90 WATT PMPO
- ✔80-20000 Hz
- ✔płynna regulacja tonów
- ✔SURROUND





P-801

- ✔60 WATT PMPO
- ✔100-20000 Hz
- ✔płynna regulacja tonów



XP-101

- ✔500 WATT PMPO
- ✔20-20000 Hz
- ✔4 pasma equalizer
- ✔opcja pilot (XP-101A)



- ✔Moc 300 WATT PMPO
- ✔20-20000 Hz
- ✔SURROUND (2 EFEKTY)
- ✔mute
- ✔dwudrożny
- ✔płynna regulacja tonów niskich i wysokich

P-705



P-703

- ✔Moc 60 WATT PMPO
- ✔100-20000 Hz
- ✔płynna regulacja tonów

B.H. STAWICKI S.C. Bezpośredni importer

01-170 Warszawa, ul. Młynarska 48, tel/fax 022/631-26-73, tel. 022/632-64-20