Prenumerata PROMOCJA za pół ceny!

GAMBLERCD 11/97

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1427-0307 Indeks 321753
Cena 9 zł 99 gr

CD

NUMER 11/97

ECSTATICA II
WIELKI KONKURS!!!

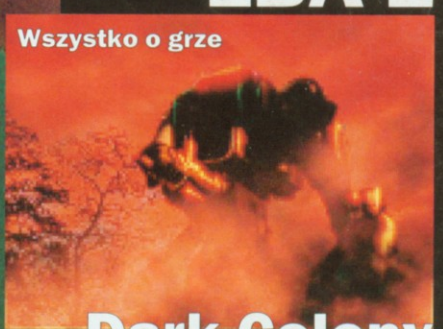
Dopalacze 3D
- mamy standard!

Rozmowa ze specjalistą ds. uzależnień:
Komputer to tylko maszyna

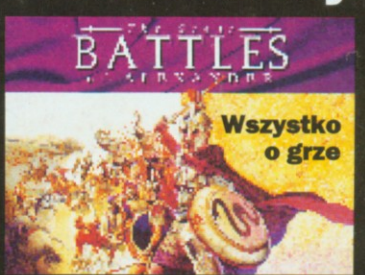
Gramy!



LBA 2



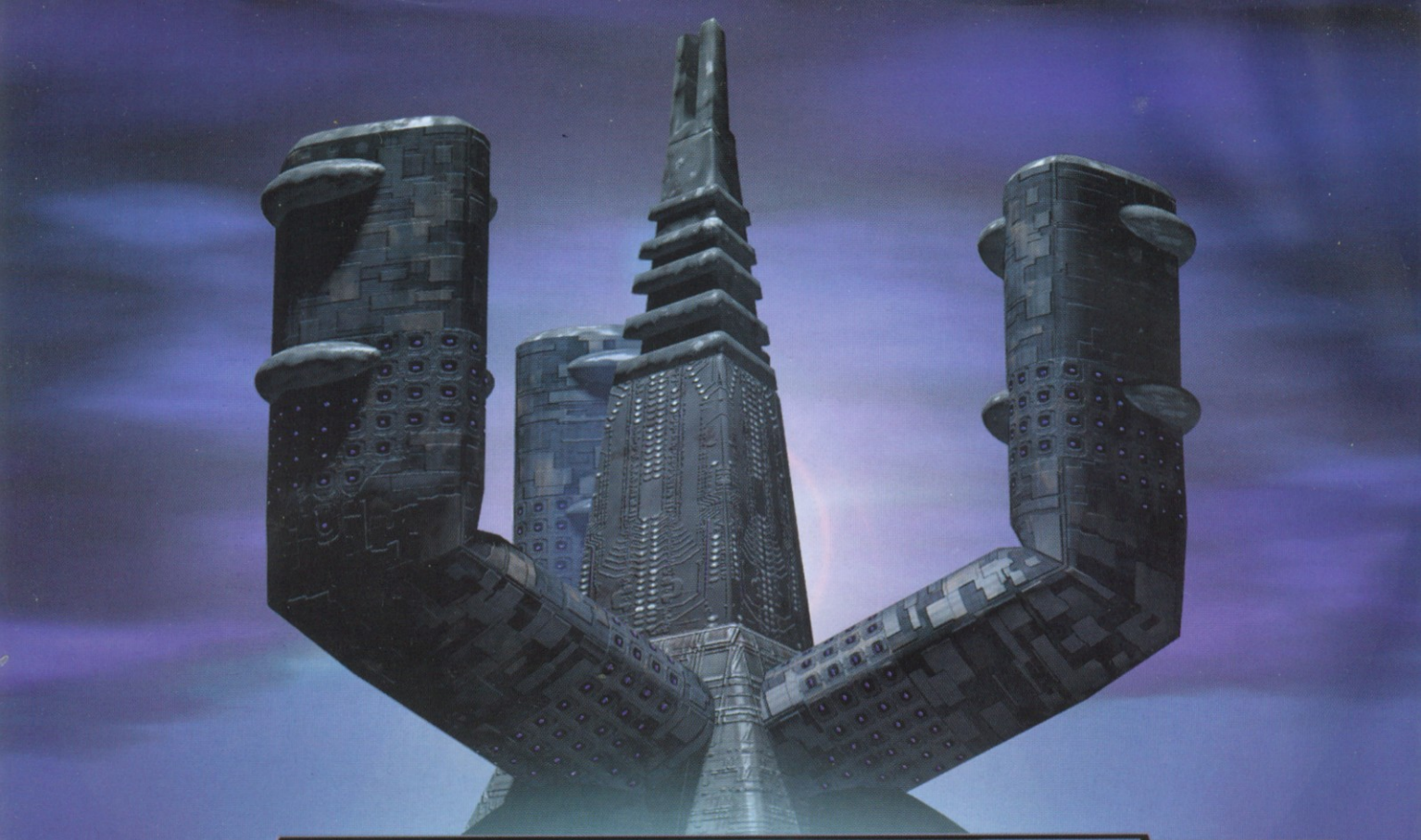
Dark Colony





Warlords 3

Pliki pieniędzy



DARK REIGN

THE FUTURE OF WAR

NAJLEPSZA STRATEGIA CZASU RZECZYWISTEGO TEGO ROKU







INFORMACJA HANDLOWA:
www.optimus-bis.com.pl
OPTIMUS BIS /034/ 652-974
OPTIMUS S.A. /018/ 437-797

OPTIMUS BIS

AURAN

ACTIVISION®

CONSTRUCTOR

DO ROBOTY! TO NIE CYRK NA KÓŁKACH!

Constructor jest jedną z najbardziej oryginalnych gier strategicznych – przykuwa uwagę niespotykanym połączeniem taktyki, akcji, humoru i wspaniałej grafiki 3D. Twoim ostatecznym celem jest władza nad miastem. Wspomagany przez bankierów i lokalne sknery będziesz tworzył fabryki, zakłady usługowe, osiedla, a nawet ich mieszkańców. Twoim zadaniem jest nie tylko rozwijanie własnej działki, ale również sabotowanie działalności rywala.

Do czterech graczy może toczyć walkę z komputerem lub przeciwko sobie.

Wszystko jest dozwolone, gdy chce się zostać milionerem w świecie, który Ty kontrolujesz!





Grywalne demo dostępne jest na stronie internetowej
www.cdprojekt.com.pl

Acclaim

SYSTEM 3

CD PROJEKT

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51,
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
Nowe centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 672 80 18

Constructor™ & © 1997 Acclaim Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Acclaim jest zastrzeżonym znakiem handlowym Acclaim Entertainment. Koncepcja gry została opracowana przez System 3.
Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt, 00-626 Warszawa, ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 25 07 03, 25 71 51, 25 82 01. CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.

PC CD-ROM GRY



- Road Rash,
- Earthworm Jim,
- Ceasar II,
- Heroes of Might and Magic,
- U.S. Navy Fighters,
- A-10 Cuba!,
- Missionforce: CyberStorm,
- Creature Shock,
- Genewars,
- 3D Ultra Pinball 2:Creep Night

Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 wspaniałych gier. Dołączona polska instrukcja.

MEGAPAK 7 *169,99*



Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 wspaniałych gier. Wielostronicowa instrukcja po polsku.

- Actua Soccer,
- Magic Carpet 2,
- Chaos Overlords,
- Comanche,
- Fantasy General,
- Terra Nova.

MEGASIXPAK *139,99*



Fascynujące połączenie w jednej grze sztuki walki, strategii i umiejętności przeżycia. Ocal cywilizację ludzką przed najazdem obcych istot z kosmosu.

CONQUEST EARTH *144,99*



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

DUNGEON KEEPER *139,99*



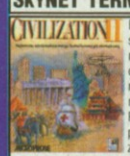
Kontynuacja jednej z najlepiej przyjętych przez krytykę i graczy gier przygodowych. Ponad 300 animowanych w czasie rzeczywistym postaci, izometryczne rzuty pięknie wyrenderowanych wnętrz. Rzeczywista perspektywa trójwymiarowych krajobrazów.

LITTLE BIG ADVENTURE 2 *139,99*



Filmowy Terminator na ekranie Twojego komputera. Gra dla 1-4 graczy. 17 śmiercionośnych broni do Twojej dyspozycji. Wspaniały wielokanałowy dźwięk 3D. Konfigurowalny pulpit uatrakcyjnia i ułatwia grę. Ponad 20 modeli animowanych robotów 3D.

SKYNET TERMINATOR *79,99*



Długo oczekiwana w pełni spolszczona wersja strategicznej gry wszechczasów. Stań na czele armii, negocjuj z wrogami i buduj cuda świata, wykorzystując nowe technologie. Podejmuj decyzje społeczno-polityczne i ekonomiczne aby zapewnić rozkwit Cywilizacji.

CIVILIZATION II PL *139,99*



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

UFO 3 X-COM APOCALYPSE *144,99*



Dwie supergry strategiczne, w pakiecie, na płycie CD-ROM. W UFO 1 jesteś dowódcą XCOM organizacji powołanej do walki z rosnącym zagrożeniem ze strony obcych cywilizacji. W UFO 2 Obcy atakują z głębi oceanów a ich broń jest niezwykle skuteczna.

UFO 1/X-COM (UFO2) *79,99*



Zupełnie nowa wersja najlepszego symulatora helikoptera. 30 misji w dzień i w nocy. Nowa technologia renderingu dająca superrealistyczne krajobrazy i efekty 3D. Możliwość gry dla 8 graczy oraz nagrywania Twojej misji. Dźwięk w systemie Dolby Surround.

COMANCHE 3 *139,99*



Witaj w świecie który nie zna litości. Kontrolujesz cyborgi należące do Eurocorp oraz oszalałych fanatyków Kościoła Nowej Epoki. Masz do dyspozycji, w arsenale Syndykatu, dodatkowe 15 nowych rodzajów broni. Ponad 30 miast do zdobycia w 60 misjach.

SYNDICATE WARS *79,99*

688 HUNTER KILLER	139.99
ACE VENTURA	119.99
A.D. COP	99.99
A.D. 2044 - 2CD	114.99
A.T.F. GOLD	139.99
AGE OF RIFLES	139.99
A.M.O.K.	139.99
ATLANTIS	149.99
A-TRAIN	49.99
AVALON CLASSIC 1	69.00
AVALON CLASSIC 2	69.00
AXELERATOR	119.99
BATTLESHIP	144.99
BEASTS & BUMPKINS	139.99
BIOFORGE	49.99
BLAM! MACHINEHEAD	139.99
BLOOD	139.99
BLOODWINGS	49.99
C.&C. - RED ALERT	144.99
CAPITALISM+	139.99
CARMAGEDON	139.99
CATZ	79.99
CHESSMASTER 5000 *(Win. 95)*	139.99
CITY OF LOST CHILDREN	129.99
CIVILIZATION 1 + COLONIZATION	79.99
CIVILIZATION 2 wersja polska	139.99
CLANDESTINY	79.99
COMANCHE 3.0	139.99
COMPLETE GREAT NAVAL BATTLES - FINAL FURY - 4 CD	159.99

Na 4 płytach CD-ROM zawiera 4 wojenne gry: Great Naval Battles IV: Burning Steel 1939-42, Great Naval Battles II: Guadalcanal 1942-43, Great Naval Battles III: Fury in the Pacific 1941-44, Great Naval Battles I: North Atlantic 1939-43. Instrukcja po polsku.

CONQUEST EARTH	144.99
CONSTRUCTOR	139.99
JET FIGHTER III	149.99
KAJKO I KOKOSZ	69.00
KICK OFF '96	88.50
KKND	139.99
KRAZY IVAN	129.99
LITTLE BIG ADVENTURE	59.99
LITTLE BIG ADVENTURE 2	139.99
LOMAX	99.99
LONGBOW AH - 64D GOLD	139.99
LORDS OF THE REALM II	139.99
MASTER OF ORION 2	139.99
MDK	139.99
MECHWARRIOR 2	139.99
MEGAPAK 6 - 10 CD	154.99

Na 10 płytach CD-ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Riddle of Master Lu, Druid, Allied General, Pinball 3D, Legend of Kyrandia III, Steel Panthers, Manic Karts, Death Gate, Action Soccer, Al Unser Jr. Arcade Racing. Instrukcja po polsku.

MEGAPAK 7 - 11 CD	169.99

Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Road Rash (Win 95), Earthworm Jim(Win 95), Ceasar II, Heroes of Might and Magic (Win 95), U.S. Navy Fighters, A-10 Cuba (Win 95), Missio Force: Cyberstorm, Creature Shock (Win 95), Genewars, 3D Ultra Pinball 2: Creepnight Wielostronicowa instrukcja po polsku.

MEGARACE II	119.99
MEGASIXPAK	139.99

Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 wspaniałych gier: Actua Soccer, Magic Carpet 2, Chaos Overlords, Comanche, Fantasy General, TerraNova. Wielostronicowa instrukcja po polsku.

MONOPOLY	144.99
MONSTER TRUCK	139.99
MOTO RACER	139.99
NECRODOME	144.99
OUTLAWS	139.99
PERFECT WEAPON	139.99

ZAMÓW PRZEZ TELEFON !!!

(0-94) 402-541

KAŻDY KLIENT OTRZYMUJE KARTĘ RABATOWĄ
oraz 3-MIESIĘCZNĄ PRENUMERATĘ NASZEJ OFERTY.
Gra TERMINATOR 2049 lub wysyłka *GRATIS !!!*
- szczegóły kupon zamówienia.

COUNTERSTRIKE (misje RED ALERT)	84.99
CREATURES	129.99
CRUSADER NO REGRET	59.99
DARK HOUR - poziomy do QUAKE	88.50
DARKLIGHT CONFLICT	139.99
DEADLOCK	129.99
DEATH RALLY	88.50
DEATHWARE	119.99

Zestaw zawiera pełne wersje gier DUKE NUKEM oraz DUKE NUKEM II oraz grywalne demonstracje gier: Quake, Heretic, The Ultimate Doom, Duke Nukem 3D, Terminal Velocity, Descent Test Flight, War Wind, Necrodome, Mega Race II, Wolfenstein 3D.

DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2 - 12 gier, 4 CD	139.99

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

DESTRUCTION DERBY II	139.99
DIABLO - WIN '95	144.99
DIE HARD TRILOGY *(Windows 95)*	139.99
DOUBLE PLAY	139.99

Na dwóch płytach CD-ROM zawiera dwie doskonałe gry zręcznościowe: **PITFALL** oraz **EARTHWORM JIM** zaprojektowane specjalnie dla Windows 95. Dodatkowo otrzymasz doskonały 6-przyciskowy **PCGAME PAD (SV-233)** wart **70 zł!!** Także zaprojektowany dla Windows 95.

DOWN IN THE DUMPS	88.50
DRAGON LORE II	88.50
DUNGEON KEEPER	139.99
ECSTATICA II wersja polska	139.99
EUROFIGHTER 2000 - WIN 95	159.99
EXTREME ASSAULT	144.99
EXTREME PINBALL	49.99
EYE OF BEHOLDER III	49.99
FALLEN HAVEN	139.99
FATAL RACING	59.99
F/A - 18 HORNET 3.0	139.99
FIFA SOCCER	49.99
FIFA SOCCER MANAGER	139.99
FORMUŁA 1	179.99
FRAGILE ALLEGIANCE	88.50
GENE MACHINE	79.99
GNOME	139.99
GOOSEBUMPS - Microsoft	154.99
GRAND PRIX 2 - Formuła I	134.99
GUTS AND GARTERS	139.99
HARVESTER	88.50
HELFIRE ZONE	49.99
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	144.99
HIND	139.99
HYPERBLADE *(Windows 95)*	139.99
IMPERIUM GALACTICA	144.99
IF - 22 RAPTOR	149.99
INDEPENDENCE DAY	139.99
INTERN. RALLY CHAMPIONSHIP	144.99
INTERSTATE '76	129.99
INWESTOR	129.99
PHANTASMAGORIA II - WIN 95	99.99
POD	129.99
PODWÓJNE KŁOPOTY BUDA TUCKERA	99.99

Przygodówka w całości po polsku.

POLANIE CD	84.99
POWER F1	139.99
PRIVATEER 2 - Darkening	149.99
PSYCHIC DETECTIVE	49.99
REALMS OF THE HAUNTING	99.99
REDNECK RAMPAGE	139.99
RETURN FIRE	88.50
RISE OF THE TRIAD	49.99
ROAD WARRIOR	59.99
S.T.O.R.M.	88.50
SCARAB *(Windows 95)*	139.99
SCORCHED PLANET	59.99
SCORCHER	79.99
SETTLERS II	137.99
SETTLERS II - nowe misje	79.99
SHELLSHOCK	88.50
SHERLOCK HOLMES II	79.99
SIDELINE	69.99
SIM ANT	49.99
SIM EARTH	49.99
SIM FARM	49.99
SIMPSONS CARTOON STUDIO	139.99
SKY NET - THE TERMINATOR	79.99
SMURFY	125.00
STAR CONTROL 3	129.99
STAR GENERAL (Windows 95)	139.99
STEEL PANTHERS II	139.99
SWIV 3D	139.99
SYNDICATE WARS	79.99
TACTICAL OPERATIONS II	79.99
TEENAGENT	69.00
THE 11-th HOUR	59.99
THEME HOSPITAL	139.99
TILT	79.99
TIME WARRIORS	139.99
TOMB RIDER	139.99
TOONSTRUCK	99.99
TOUCHE- przygody muszkieterów	119.99

Przygodówka w całości po polsku.

TUNEL B-1	139.99
UFO 1 + X-COM (UFO 2)	79.99
UFO 3	144.99
WAR COLLEGE	79.99
WAGES OF WAR	139.99
WARCRAFT II	139.99
U.S. NAVY FIGHTERS '97	139.99
WARHAMMER - CIEŃ ROGATEGO SZCZURA	139.99
WAR WIND (Windows 95)	134.99
WATERWORLD STRATEGY	149.99
WERSAL 1685	139.99

Przygodówka w całości po polsku.

WIPEOUT '2097	169.99
WOODEN SHIPS & IRON MAN	139.99
XS	139.99

TimSoft

COMPUTER SOFTWARE ®

SKLEP WYSYŁKOWY

PC 3,5" HD GRY

3XLOGIC GAMES	34.90
7 DNI 7 NOCY	42.90

Gra przygodowa po polsku dla dorosłych.

ARNIE II	29.90

4 misje komandosa Arniego.

BATTLE ISLE	29.90

Gra strategiczna

CRAZY CARS II	24.90

Symulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z policjantami.

EKSPERYMENT DELFIN	52.90

Gra przygodowa po polsku.

ELEKTROBODY	35.90

Gra przygodowo-zręcznościowa

F-29 RETALIATOR	39.00

Symulator lotniczy. Ponad 100 misji.

FLIPER	35.90

Wszystkie elementy fliperów. 8 stołów.

FRANKENSTEIN	29.90

Przygodowa. Szalony baron Frankenstein i .....

FRANKO	42.90

Walki uliczne.

FRONT LINES	59.90

Strategia wojenna.

HAROLD'S MISSION	49.00

Poruszasz się po wnętrzu komputera. Humor plakat.

HIGH SEAS TRADER	59.00

Strategia. Średniowieczny handel morski.

INTERN. SOCCER	29.90

Piłka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.

ISHAR III	48.80

RPG wędrówka po krainie Elfów, zagadki magia.

JAZZ JACKRABBIT	35.90

Doskonała gra platformowa.

JAZZ JACKRABBIT II	35.90

Dalsze przygody królika.

KA-50 HOKUM	48.80

Symulacja śmigłowców - walka z morskimi piratami.

KAJKO I KOKOSZ	49.00

Przygodówka na podstawie komiksu. Dobra zabawa.

KUPIEC	39.90

Gra decyzyjno-handlowa.

LAZARUS	39.90
LIGA POLSKA MANAGER '97	49.99
LORDS OF THE REALM	59.90

Średniowieczna strategia.

MEGABLAST	29.90

Gra logiczna.

MEGALOMANIA	29.90

Strategia.

POLANIE	54.90
ROBBO	35.90

Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.

SKAUT KWATERMASTER	44.90
SLATERMAN	34.90
SUICIDE SPEED	39.90
THE GAMES-OLIMPIADA	24.40

Symulator 30 dyscyplin sportowych.

TYRIAN	43.90

Kosmiczna super strzelanina.



Manager piłkarski. Możliwość prowadzenia jednego z zespołów Polskiej Ekstraklasy, pełne kompendium wiedzy o polskiej piłce nożnej. Duży pakiet funkcji managerskich i trenerskich. W pełni animowane akcje podczas meczy.

Liga Polska Manager '97 *49,99 zł*



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

SKAUT KWATERMASTER *44,90 zł*



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

POLANIE *54,90 zł*



Grą należącą do bardzo popularnej grupy wyścigów samochodowych, widzianych z lotu ptaka. Czekają Cię morderczo trudne zawody na 16 torach.

- Gra dla 1 lub 2 graczy
- Supergrafika, duży dynamizm gry - szczególnie w trybie znacznego zbliżenia trasy

SUICIDE SPEED *39,90 zł*

PC CD-ROM EDUKCJA



3 płyty CD-ROM z bezsprzecznie najlepszym pakietem programów do nauki języka angielskiego. EuroPlus to trzyletni kurs języka dla młodzieży i dorosłych oparty na Flying Colours firmy Heinemann z Oxfordu. Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i wieloma scenkami wideo.



Tylko u nas przy zakupie Euro*Plus*+ Prof. Pack otrzymasz bezpłatnie multimedialne słuchawki z mikrofonem i regulacją głośności (o wartości 40 zł).

Euro*Plus*+ ProPack	*409,90 zł*
3D ATLAS	149.90

Multimedialny program geograficzny po polsku.

ATLAS ŚWIATA	88.95
CZAROWNICA AGATA	89.90

Bajka interaktywna

DYKTANDO	96.90

Produkt roku 1996!!! (PC Kurier)

ENCYKLOPEDIA *KOSMOSU*	99.00

Multimedialna encyklopedia kosmosu zawierająca wiele zagadnień z dziedziny astronomi.

ENCYKLOPEDIA *Przyrody*	169.95
ENCYKLOPEDIA PWN	239.95

Największe wydarzenie na rynku programów multimedialnych!!!

ENCYKLOPEDIA *Wszechświata*	169.95
Euro*Plus*+ 1 Niemiecki	215.00
HISTORIA ŚWIATA	169.95
JAK TO DZIAŁA	169.95
LITERAT	96.90

Multimedialne kompendium wiedzy z zakresu literatury (poziom liceum).

MOJE PIERWSZE ABC	88.90

Multimedialny program dla dzieci od lat 3 do nauki pisania i czytania.

PROFESOR HENRY	69.90

Angielski. (SŁOWNICTWO)

PROFESOR HENRY	88.95

Angielski. (GRAMATYKA)

PROSTE DROGI	84.90

Samochodowe, polityczne i fyczne mapy POLSKI, NIEMIEC, EUROPY. Wyszukuje miasta, ulice i optymalne połączenia.

SEKRETY KRÓLA	82.90

Interaktywna bajka (3 - 10 lat) po polsku.

SŁOWNIK J. Polskiego	139.00

zawiera trzytomowy Słownik Języka Polskiego PWN oraz Słownik Wyrazów Obcych. Współpraca z edytorami WORD oraz WORD PERFECT dla WIN.

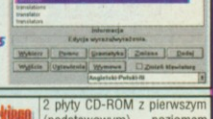
WORD TRANSLATOR *249,99 zł*

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Pakiet zawiera:

- Słownik Niemiecko-Polsko-Niem. - **105000** haseł
- Słownik Angielsko-Polsko-Ang. - **150000** haseł
- Angielski Słownik synonimów
- Kilkanaście innych słowników narodowych

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

Wersja dla WINDOWS 95





2 płyty CD-ROM z pierwszym (podstawowym) poziomem kursu języka niemieckiego w środowisku Euro*Plus*+ (nagr. godłem Teraz Polska). Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.

215,00 zł

Euro*Plus*+ Sprachkurs Deutsch



Multimedialna encyklopedia po polsku (Optimus-Pascal). Od prehistorii do współczesności, od Ameryki i Afryki do Europy, w tym Polski. Ponad 700 ilustr., 30 filmów, 100 animacji i 180 min. dźwięku. Program zalecany przez MEN dla szkół podstawowych i średnich.

HISTORIA ŚWIATA *169,90 zł*

PRO PAD SV-234 **88,50 zł**



PAD do PC

8xFIRE

analogowo-cyfrowy

79,90 zł Już przy zakupach powyżej 89,00 zł

Szczegóły - kupon zamówienia

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

Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 01.12.97.

GRATIS! Szczegóły w kuponie zamówienia.

Wysyłka bezpłatnie już od **89 zł!!!**



GRATIS! Szczegóły w kuponie zamówienia.

AMIGA

Przy zakupie minimum 2 programów na Amigę otrzymasz: **ALFRED CHICKEN...bezpłatnie**



GRATIS! Szczegóły w kuponie zamówienia.

C-64

ETERNAL możesz wybrać ***bezpłatnie*** przy zakupach minimum 3 programów na C-64.

ZADZWOŃ od 8^{00} do 18^{00} czekamy na Twoje zamówienie:

(0-94) 402-541

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

PC 3,5" HD EDUKACJA

ABC CHEMII	**34.90**
BRZDĄC	**34.90**
EDUKACJA	**59.90**
GEOGRAFIA	**34.90**
HISTORIA	**34.90**

HYPER SŁOWNIK 49.90 Dla Windows. Słownik ang.-pol, pol.-ang. Tłumaczy wyrazy i zdania.

JĘZYK ANGIELSKI	**34.90**
JĘZYK NIEMIECKI	**34.90**
KURS PRAWA JAZDY	**44.90**

Testy przygotowujące do egzaminu na prawo jazdy A, B, C, D, T. 2000 pytań, 300 ilustracji!!!

MATEMATYKA kl. VII-VIII	**37.90**
MATMANIA	**37.90**
ORTOMANIA	**34.90**
PITAGORAS 3 WIN	**49.90**

Matematyka liceum kl. 1-2

PITAGORAS 4 WIN	**49.90**

Matematyka liceum kl. 3-4

PITAGORAS 5 WIN	**49.90**

Matematyka liceum przygot. do matury.

WORD TRANSLATOR

dla Windows 3.11 i Windows 95

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Dostępny w kilku wersjach:

- ✔ Niemiecko-Polsko-Niemiecki 105 tysięcy haseł **144,90**
- ✔ Angielsko-Polsko-Angielski 150 tysięcy haseł **144,90**
- ✔ Power Pack - oba słowniki razem **199,99**



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

ABC Chemii 34,90



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

EDUKACJA 59,90



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

Matematyka kl. VII-VIII 37,90



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

ORTOMANIA 34,90

AMIGA

DYSKIETKI

No Name 3,5" DD, 20 szt.	**29,90 zł**
Maxell, BASF, lub Verbatim 3,5" DD, 20 szt.	**39,90 zł**

MYSZKI

MYSZ (do wszystkich modeli)	**39,90 zł**

ROZSZERZENIA PAMIĘCI

A500 DO 1MB RAM	**54,90**
A600 DO 2MB CHIP RAM	**94,90**

EDUKACJA

ABC CHEMII	**29,90**
DEUTSCH TESTER	**14,90**
ENGLISH TESTER	**14,90**
GEOGRAFIA	**14,90**
HISTORIA	**14,90**
ORTOTRIS	**14,90**
PITAGORAS 1 (klasy. V-VIII)	**25,90**
PITAGORAS 3 (klasy I-II liceum)	**25,90**

GRY AMIGA 1 MB

ALFRED CHICKEN	**29,90**
ASTRAL	**29,90**
CLASSIC BOARD GAMES	**25,00**
DOMAN-GRZECHY ARDANA	**36,90**
DREENSHAR - DZIEŁO MAGÓW	**35,99**
EPIC	**25,00**
FOREST DUMB FOREVER	**29,90**
FRANKO	**24,90**
INTERCALARIS	**42,00**
JAGUAR XJ 220	**25,00**
KAJKO I KOKOSZ	**29,90**
KNIGHTS OF THE SKY	**29,90**
KUPIEC	**29,90**
LAZARUS	**29,90**
LEGION - Nowość 1 MB	**39,90**
LIGA POLSKA MANAGER '96	**39,90**
MIASTO ŚMIERCI	**29,90**
MIKI	**38,99**
MR. TOMATO	**29,90**
OLIMPIADA '96	**29,90**
PINBALL HAZARD	**29,90**
RAJD PRZEZ POLSKĘ	**29,90**
ROAD RASH	**29,90**
SEEK AND DESTROY	**39,90**
TOTAL FOOTBALL	**49,90**
TRAPS & TREASURE	**39,90**
TYRAN	**39,90**
SKAUT KWATERMASTER	**29,90**
SZACHISTA	**35,99**
W POTRZASKU	**35,99**
WACUŚ the DETECTIVE	**35,99**
ZESTAW GIER 1 (4 dyski)	**29,90**

GRY A500+, 600, 1200

ISHAR II	**39,90**
ISHAR III	**42,00**
LEGION - (2MB CHIP RAM)	**39,90**
MISTRZ POLSKI	**42,90**
WHIZZ	**29,90**

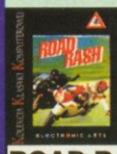
PROGRAMY UŻYTKOWE

AMILAB	**24,90**
AMITEKST PRO GOLD	**44,90**
ASYSTENT PRO	**26,90**
DIGI BOOSTER	**25,90**
NOVAPAINT IV	**49,00**



Walki powietrzne i rycerze przestworzy w I Wojnie Świat. 20 typów samolotów, setki misji w siedmiu kategoriach (zrzuty, bombardowania..). Akcja widoczna z 13 różnych kierunków a nawigacja na podstawie szczeg. mapy w oparciu o punkty orientacyjne.

KNIGHTS OF THE SKY 29,90



Uliczne wyścigi motocyklowe, przeciwko 14-tu wrogo nastawionym przeciwnikom na 5 torach. Unikaj zderzeń z przeszkodami, omijaj policyjne patrole, odbierz przeciwnikowi kij a wygrasz i zdobędziesz fundusze na modernizację swego motoru.

ROAD RASH 29,90



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

KUPIEC 29,90



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

LEGION tylko 39,90



Wytrop i zniszcz - jako pilot śmigłowca APACHE. Wystartuj w dziesiątkach morderczych misji, na terytorium wroga. Do wyboru różne rodzaje broni - w tym pociski powietrze-ziemia. Możliwość gry dla dwóch graczy (jeden jest pilotem, drugi steruje bronią).

SEEK & DESTROY 39,90



Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

Skaut Kwatermaster 29,90



- gra przygodowo-zręcznościowa
- pięć rozbudowanych, doskonałych scenerii,
- skomplikowane, zagadkowe misje, różne rodzaje broni,
- mnóstwo różnych potworków,
- żywa grafika, realistyczne, przestrzenny dźwięk płynne, wielokatkowe animacje.

LAZARUS 29,90

COMMODORE C-64

EDUKACJA

CHEMIA	**7.95**

Test. 25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.

GEOGRAFIA	**7.95**

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

HISTORIA	**7.95**

Test. 17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.

JĘZYK ANGIELSKI	**7.95**

Język angielski, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.

JĘZYK NIEMIECKI	**7.95**

Język niemiecki, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.

ORTOTRIS	**7.95**

Gra ucząca ortografii, w stylu TETRIS'a.

HARDTRACK COMPOSER	**8.90**

Profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie własnych i odtwarzanie gotowych utworów.

GRY

CHWAT	**7.95**
DEMON BLUE (kaseta)	**7.95**
DRIP	**7.95**

Agent Drip atakowany przez stwory zbiera pogubione monety .

ETERNAL	**7.95**

Android Eternal bada napromieniowaną, byłą fabrykę robotów. Super grafika,wiele etapów.

KLAX (kaseta)	**7.95**

Gra logiczno-zręcznościowa.

KLEMENS	**7.95**

Bohater w pełnym niebezpieczeństw świecie ratuje swych braci..256 komnat !!!

KOŚCI & POKER	**7.95**

Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.

KUPIEC - wersja całodyskowa	**19.90**
KUPIEC - wersja kasetowa	**7.95**
LATER	**7.95**

Wyprowadź małego Latera z groźnych lochów

LAZARUS	**7.95**
MIECZE VALDGIRA II	**7.95**
NIGHTBREED (kaseta)	**7.95**

Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa

PUFFY'S SAGA (kaseta)	**7.95**

Wieloetapowa gra zręcznościowa.

PUZZNIC (kaseta)	**7.95**

Gra logiczno-zręcznościowa.

RODEO GAMES - (kaseta)	**7.95**

Gra zręcznościowa. 7 konkurencji rodem z Dzikiego Zachodu.

SKATE WARS (kaseta)	**7.95**

Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej

SLATERMAN	**7.95**

Pomóż kosmicie naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma stworkami.

SPY WHO LOVED ME (kaseta)	**7.95**
TRIADA - 3 gry	**7.95**

TIMTRIS-jak Tetris, ASHIDO-układanie kamieni wg reguł, BOMBI-zniszcz wroga bombami.

AKCESORIA

ACTION PLUS 6.7	**36.90**

Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 20 razy !!!. Bardzo wiele dodatkowych funkcji.

FINAL III	**24.90**

Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 15 razy !!!. 60 dodatkowych funkcji.

NN 5,25" DD pud. 20 szt.	**12.90**

Dyskietki bezfirmowe, paczka 20 szt. Nośnik BASF.



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

CHWAT tylko 7,95



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

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



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

ETERNAL 7,95



Jedna z najlepszych gier zręcznościowych, jakie stworzono na COMMODORE C-64. Twoim zadaniem jest uwolnienie bohatera z niesamowitego świata pełnego najróżniejszych stworzeń. Korzystając z ukrytych narzędzi, dających energię znajdź 8 kluczy. KASETA

DEMON BLUE 7,95



Niesamowita misja najsłynniejszego szpiega. JAMES BOND i agent sowieckiego wywiadu - ANYA AMASOWA muszą odkryć tajemnicę zniknięcia dwóch łodzi podwodnych, radzieckiej i brytyjskiej. Wiele przygód, różne rodzaje broni. KASETA

The Spy Who Loved Me 7,95



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

MIECZE VALDGIRA II 7,95



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

LAZARUS 7,95

JAK ZAMAWIAĆ

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

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

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE

(0-94) 402-541

codziennie od 8^{00} do 18^{00}

Szczegóły - kupon zamówienia

ZAMÓWIENIA POCZTOWE

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

TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1

Korzystając z okazji zapraszamy Państwa serdecznie do wstępowania w szeregi **KLUBU STAŁEGO KLIENTA**. Stworzyliśmy go z chęci podniesienia jakości naszych usług.

KLUB STAŁEGO KLIENTA

Aby zostać członkiem KLUBU należy, składając zamówienie na programy, opłacić roczną składkę: 7,95 zł. Członkowie klubu nie mają obowiązku dokonywania żadnych zakupów.

Przywileje członków KLUBU:

- bezpłatna oferta - min. sześć razy w roku (co 1-3 miesiące)
- szybka wysyłka - większość paczek wysyłamy w ciągu 3 dni. Przy ograniczonej ilości któregoś z programów realizujemy w pierwszej kolejności zamówienia klubowiczów
- bezpłatne zamówienia pocztowe - nie jest potrzebny znaczek, jeśli wyślesz zamówienie na otrzymanym od nas druku zamówienia.
- bezpłatna wysyłka (opcjonalnie) już przy zamówieniach powyżej **39,00 zł!!!**

G11 Kupon zamówienia

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

Nazwisko, imię: . . . . . .

ul./miejsc. . . . . .

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

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

RAZEM:

Moje zamówienie przekracza 89,00 zł (członkowie klubu 39,00 zł). Wybieram więc jedną z poniższych propozycji:

BEZPŁATNE CZŁONKOSTWO W KLUBIE	❑ BEZPŁATNIE
BEZPŁATNA WYSYŁKA PACZKI	❑ BEZPŁATNIE
PC PRO PAD SV 234	❑ 79,90 zł
TERMINATOR 2049 (CD-ROM)	❑ BEZPŁATNIE

lub przy zakupach minium 3 gier na COMMODORE C-64:
Eternal ❑ BEZPŁATNIE

lub przy zakupach minimum 2 programów na AMIGĘ:
ALFRED CHICKEN ❑ BEZPŁATNIE

DOLICZ KOSZTY WYSYŁKI PACZKI 7,95 zł

Tak, po zapoznaniu się z zasadami funkcjonowania KLUBU, chcę zostać jego CZŁONKIEM.
Zakreślam pole obok, aby opłacić roczną składkę w wysokości 7,95 zł. ❑ 7,95 zł

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

G11

Na płycie ..... **str. 8**

NEWS ..... **str. 10**
Piotr Moskal

RECENZJE

16
Przewodnik Czytelnika

16

LBA 2: Twinsen's Odyssey
Tymotelli

18

Beasts & Bumpkins
Sir Haszak

19

Monopoly
ViZ

20

Pacific General
Jacek Ilczuk

21
Warlords 3: Reign of Heroes
ViZ

22
Shadow Warrior
Alex

23

688(I) Hunter/Killer
Robaquez

24

Inwestor
Sir Haszak

24
Su-27 Flanker Mission Disk
Wiktor Kozłowski

25

Battleship
(at)Random

26

Comics' Planet
Patcjusz

26

Batman & Robin
Patcjusz

Promocja Gamblera!!! ..... str. 13

RYNEK
Young Electronic Arts '97 ..... str. 14
Otwarcie Centrum
Rozrywki Sieciowej Granet ..... str. 14
Zasłyszane ..... str. 14
TopWare wchodzi! ..... str. 15
Promocja Lupusa ..... str. 15

HARDWARE
Karty graficzne 3D ..... str. 28
PiŁA

GamblerClub ..... **str. 32**

KONKURSY
Konkurs Ecstatica II ..... str. 34

TEMAT NUMERU
Pliki pieniędzy ..... str. 36
Alex

Felieton
Widziane z Zacisza ..... str. 42
Nacz. w st. spocz.

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

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

INFORMACJE
Dystrybutorzy gier z numeru 11/97 ..... str. 63
Indeks gier w numerze ..... str. 63
Numery archiwalne ..... str. 63
Oferta specjalna: GAMBLER CD 3/97 .... str. 63

PUBLICYSTYKA
Komputer to tylko maszyna ..... str. 60
Jacek Piekara

REAKCJE REDAKCJI.. str. 62
Don Pedro

VARIA'tkowo
Wojenne prawa Murphy'ego ..... str. 68

Pocztówka z kosmosu ..... str. 68

Golf ..... str. 68

NewsPad ..... **str. 70**

PSX
Rally Cross ..... str. 72
ZooltaR

Reportażyk z Paryżyka ..... str. 72
ZooltaR

Wild Arms ..... str. 74
Jacek Piekara

SATURN
Sonic Jam ..... str. 76
YuYo

NINTENDO 64
Blast Corps ..... str. 78
YuYo

NBA Hangtime ..... str. 79
YoYo

OPISY

82

Birthright
Frogger

86

Dark Colony
Jacek Piekara

90

Great Battles of Alexander
Jacek Ilczuk

94

Axelerator
Tymotelli

Promocja Gamblera CD na stronie 13

Spis ogłoszeń

Albion ..... str. 69
AMI-COMM ..... str. 80
Artem ..... str. 42
ArWal ..... str. 97
AVAX ..... str. 66
CD Projekt ..... str. 3, 97
CD Projekt Plus ..... str. 11
EMITER ..... str. 97
Intel ..... str. 64-65
IPS CG ..... str. 99
Laser ..... str. 85
L.E.M. ..... str. 27, 33
L.K. AVALON ..... str. 61, 80
MATT ..... str. 93
Mercury Media ..... str. 89
Mirage ..... str. 81
Multimedia ..... str. 95
Multi-Styk ..... str. 98
Optimus ..... str. 2, 35, 100
Radio WAWa ..... str. 61
Samsung ..... str. 75
Sony ..... str. 41
Techland ..... str. 67
TimSoft ..... str. 4-5
TopWare ..... str. 30-31
Wirtualny odlot ..... str. 39
Wirtualny Świat ..... str. 9, 20

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
LISTOPAD 1997

Gambler Numer 11 (48), rok piąty
Nakład: 30 000 egz.
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN: 1230-8676
Gambler CD Numer 11
Nakład: 37 500 egz.
Numer indeksu: 321753
Numer ISSN: 1427-0307

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

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

WYDAWNICTWO LUPUS

Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem
Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

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: Piotr Kakiet
Redakcja techniczna: Jolanta Balcer
Korekta: Jolanta Jamiołkowska
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 – 19.00

Dział Marketingu i Sprzedaży Konrad Kleczkowski

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

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

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

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

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

Potworyzacja

Po trwającej ponad rok walce mamy wreszcie standard akceleratora 3D – karty oparte na chipach 3Dfx, na czele z najbardziej u nas znanym Diamond Monster 3D (tekst na str. 28, polecam też kącik 3Dfx na płytce Gamblera CD). Ogłoszenie tego faktu nie jest specjalnie odkrywcze, ja jednak uważam się za konserwatystę (przynajmniej w dziedzinie gier) i staram się rozważnie rekomendować Czytelnikom nowinki, zwłaszcza te oznaczające wydatki powyżej 600 zł. Zbyt dobrze pamiętam, jak pod koniec 1994 r. szef firmy sprzedającej w Polsce hełmy VFX-1 ze szczerym entuzjazmem przedstawiał mi perspektywy rychłych obniżek cen z 1000 aż do 300, 200, a może nawet 100 USD... Cóż, mamy koniec roku 1997, „wirtualia" jakoś nie trafiły pod strzechy i nie zanosi się na to szybko, a jeśli ktoś wydał na nie ponad 3000 zł, to współczuję. Wracając do akceleratorów 3D: moją nieufność dodatkowo potęgował fakt, że już raz się „sparzyłem", kupując kartę bazującą na chipie ViRGE, którego zła sława „deakceleratora" jest już powszechnie znana.

Tak więc po długim namyśle i godzinach poszukiwań w Internecie nabyłem „potwora" i nie żałuję. Jak mówi RooS, nasz redakcyjny guru od gier akcji w ogóle, a takiej jednej na literę Q w szczególności, „gry na 3Dfx mają to do siebie, że nawet najbardziewniejsze wyglądają tak pięknie, że aż się chce w nie grać." Szczera prawda! Przyzwyczajeni do wiecznego redukowania detali i rozdzielczości pecetowcy otrzymują produkty działające w wysokiej rozdzielczości – 65 tys. kolorów i zazwyczaj nie mniej niż 30 klatek animacji na sekundę. Są to często sztandarowe tytuły z konsol, np. Turok: The Dinosaur Hunter, Shadows of the Empire czy Resident Evil. Inaczej mówiąc, po włożeniu do PC – wartego co najmniej tyle co 5 superkonsol – karty graficznej w cenie jednej superkonsoli otrzymujemy maszynę, która nareszcie potrafi tyle samo, co owa superkonsola...

Na pojawienie się kart z chipem 3Dfx (czy też w ogóle akceleratorów graficznych) powinniśmy też spojrzeć jak na zjawisko historyczne. Po raz pierwszy w historii PC mamy sprzęt przeznaczony – zgodnie ze sloganem reklamowym firmy Diamond – „For games and games only". Pomijam tu joysticki, bo jednak nie zdobyły sobie miana obowiązkowego wyposażenia peceta gracza, chyba że ktoś jest miłośnikiem X-Wing vs. TIE Fighter. Znów przypomnę historię sprzed 3–4 lat, kiedy to pojawiły się liczne tzw. zestawy multimedialne, składające się z karty muzycznej i CD-ROM-u. Zestawy MULTIMEDIALNE... Podejrzewam, że ich procent, który posłużył do uruchamiania encyklopedii i programów edukacyjnych jest porównywalny z wyborczym wynikiem KP Emerytów i Rencistów...

Miło więc, że mamy teraz coś tylko dla nas. Widać przy tym wyraźnie, że tworzy się standard komputera do grania, arcade'owej maszyny wyposażonej w procesor MMX, szybki CD-ROM i dobrą kartę muzyczną, duży monitor, sporą pamięć i wreszcie, *last but not least*, akcelerator 3D (najczęściej obok szybkiej karty 2D) oraz połączenie z Internetem. I nikt nie mówi, że jest to „komputer multimedialny", tylko „do gier". Po prostu „do gier".

Ale jest i trzecia strona. Oto kiedy zachwycamy się wspaniałą płynnością, filtrowaniem tekstur, sprzętowym cieniowaniem i innymi efektami, nie zapominajmy, że tak naprawdę nakład pracy włożonej przez autorów w tworzenie grafiki gry nie zmienił się ani na jotę. Piękną grafikę na 3Dfx od „brzydkiego kaczątka" wyświetlnego w 3 klatkach na sekundę dzieli zazwyczaj tylko kilkusetkilobajtowy patch. Źródła grafiki i animacji nie zmieniły się wcale. Zaś w gruncie rzeczy nie to jest ważne – liczy się tylko efekt i nie interesuje mnie, jakimi sposobami go osiągnięto. Natomiast obawiam się, że w najbliższym czasie może nam grozić zalew słabych gier, których autorzy będą liczyli, że potężny sprzęt pomoże zatuszować brak umiejętności, chęci i pieniędzy. I okaże się, że musimy oceniać gry w dodatkowej kategorii: unplugged.

Alex

NA PŁYCIE

Uprising



Numer Jeden tego wydania Gamblera CD. Połączenie strategii w czasie rzeczywistym ze światem 3D. Uwaga! Przed zainstalowaniem zapoznaj się z opisem w menu na płycie.

Minimalne wymagania: P90, 12 MB RAM, DX 5

MageSlayer



Demo kolejnej gry 3D (gracz obserwuje prowadzoną postać z góry), utrzymanej w klimacie fantasy.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DX 3

Age of Empires



Kolejna (w pewnym stopniu) wersja Cywilizacji, ograniczona do starożytności, rozgrywana w czasie rzeczywistym. Rewelacyjna oprawa graficzna.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DX 5

Worms 2

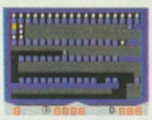


Druga część wspaniałej kontynuacji starego pomysłu, znanego m.in. z gry Scorched Earth.

Minimalne wymagania: DX 5

Boulderdash (pełna wersja)

Boulderdash, przebój lat 80., zawitał również na ekrany PC. P100, 300 kB RAM



Da Craft (pełna wersja)

Gra arcade. Autorem jest nasz czytelnik – Andrzej Skoczylas. 386DX, 342 kB RAM, 3 MB HDD



Claw

Niby zwykła platformówka, ale popatrzcie na wykonanie! Gracz pokonuje bandę piratów oraz omija sprytnie umieszczone pułapki. P90, 16 MB RAM, DX 3



Counter Action

Strategia w czasie rzeczywistym. Symulowana walka na froncie wschodnim podczas II wojny światowej. 17 MB HDD



Dark Angael

Gra przygodowo–zręcznościowa. Akcja toczy się w pomieszanym świecie fantasy i SF. P100, 16 MB RAM, DX 3



Defiance

Gra 3D FPP. Bronimy świata przed straszliwą bronią biologiczną. P100, 16 MB RAM, DX 3, 31 MB



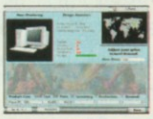
Earth 2140

Strategia w czasie rzeczywistym. Dwie frakcje walczą o źródła surowców na planecie. P75, 16 MB RAM, 37 MB HDD



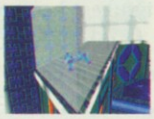
Entrepreneur

Gra strategiczna, której akcja toczy się w świecie biznesu.



Galapagos

Gra strategiczno–logiczna. Próba pokazania sposobu uczenia się Sztucznej Inteligencji. P90, 10 MB RAM, DX 5



G-Police

Silnie opancerzony i bogato wyposażony w broń pojazd lata nad miastami złoczyńców. P133, 16 MB RAM, DX 5, 22 MB



Guimo

Zabawna platformówka, również dla najmłodszych. Specjalny tryb gry znacznie ułatwia poruszanie postacią. 486DX2/66, 8 MB RAM, 18 MB



Man Of War

Strategia morska z podziałem na tury. Bitwa (15 tur) Anglików z Duńczykami (1797 r.) pod Camperdown. P60, 8 MB RAM, 50 MB HDD



Nuclear Strike

Czwarta już część słynnej serii Strike'ów – po Desert, Jungle i Soviet Strike. 32 MB HDD



Postal

Gra przypominająca Syndicate Wars, jednak bardziej krwawa.



Planet Blupi

Gra logiczno–przygodowa dla całej rodziny. Gracz pomaga miłym stworkom. P60, 8 MB RAM, 31 MB HDD



Robby

Cykl edukacyjny dla dzieci w wieku przedszkolnym. Część I – kształty i kolory, II – przepisy ruchu drogowego.



SODA Off-Road Racing

Wyścigi samochodów o dużej mocy i pojemności silnika. P75, 16 MB RAM, DX 3



Surface Tension

Gra zręcznościowa + symulator. Trochę przypomina starszą wersję Comanche'a. 486DX2/66, 8 MB RAM





Wanderer of Absu (pełna wersja)

Gra przygodowa, grafika jakby z lat 80., dobry pomysł i prosty interfejs.



DDTpack #21 i TeTepack #21

Edycja 21., uaktualniona do numeru 10/97 Gamblera.



Kącik 3Dfx

Na dobry początek kilka patchy i sterowników oraz 3 demka: Turok, Shadows of the Empire, specjalna edycja Need for Speed 2.



Kącik EKG

10 map do Warcrafta 2, scenariusz do HoM&M 2 i trzy scenariusze do Red Alert w wersji multiplayer.



Kącik muzyczny

Moduły i MID-y nadesłali:

Łukasz Wrona; Mariusz Zdrodowski i Robert Alabrudziński; Paweł Pomorski, „Papik"; „Rod" i Marcin Smajek („Spark")



Kącik techniczny

Sterowniki DirectX 5.0 dla Windows 95 (wersje angielska i polska), patche i narzędzia.



Wszystkie gry w wersji playable

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
tel./fax (0-22) 25-81-71
tel. 0-90 287-611
Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18



NIE CZEKAJ NA OSTATNIĄ CHWILĘ – GWIAZDKOWY PREZENT KUP JUŻ DZIŚ!



Wirtualny Świat poleca * Wirtualny Świat poleca



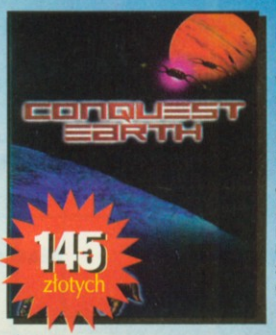
HEXEN II

Hexen II daje możliwość gry w czterech różnych światach, a każdy z nich to kilkanaście rozległych poziomów. Do wyboru mamy cztery postacie, każda obdarzona innymi cechami i charakterystycznym dla siebie uzbrojeniem. Gra oparta jest na poprawionym enginie Quake'a. Grafika w wysokiej rozdzielczości, obsługuje również karty graficzne z chipsetem 3D.



SETTLERS II ZŁOTA EDYCJA

Słynna Gra ekonomiczno-strategiczna powraca w nowym wydaniu i zawiera w jednej edycji Settlers II , Settlers II Nowe Misje, 130 nowych map i edytor własnych scenariuszy.



CONQUEST EARTH

Conquest Earth to wspaniała strategia w czasie rzeczywistym, w której możemy opowiedzieć się po jednej ze stron - Ziemian lub Obcych. Gra posiada wspaniałą grafikę w trybie SVGA co w połączeniu z kilkudziesięcioma misjami dla każdej ze stron daje olbrzymią ilość godzin grania.

W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry i programy w wersji PC CD-ROM

GRY								SUPER CENA		PROGRAMY	
688 (I) Hunter/Killer	136 zł	Flying Corps	139 zł	MS Close Combat	109 zł			Albion	79 zł	3D Atlas pl.	144 zł
A.D. 2044 pl.	110 zł	Formula 1	179 zł	NBA Live 97	137 zł			Alien Trilogy	79 zł	Encyklopedia PWN	199 zł
Admiral Sea Battle	138 zł	Guts'n Garters	135 zł	Need for Speed 2	137 zł			Archimedean Dynasty	79 zł	Euro Plus+ Pro. Pack	365 zł
Ace Ventura pl.	**119 zł**	Heroes of Might and Magic 2 pl.	145 zł	Polanie CD pl.	79 zł			Destruction Derby 2 + Koszulka	99 zł	Euro Plus+ Deutsch level 1	205 zł
Baba Jaga i zaczarowane Gęsi pl.	89 zł	Interstate' 76	136 zł	Podwójne kłopoty Buda Tuckera pl.	95 zł			Discworld 2	99 zł	Dyktando	95 zł
Blood	135 zł	Inwestor pl.	125 zł	Redneck Rampage	135 zł			Iron Man X-O Manowar In Heavy Metal	79 zł	Prof. Henry - Słownictwo	68 zł
C&C Red Alert Counterstrike	86 zł	Jet Fighter III	149 zł	Rally Championship 2	Tel.			Katharsis	59 zł	Słownik Colinsa	189 zł
Carmageddon pl.	**146 zł**	**Katharsis + Lew Leon + Teenagent CD pl.**	**119 zł**	Settlers 2 Nowe Misje	69 zł			Krazy Iwan	79 zł	33 lektury do szkoły średniej	29 zł
Comanche 3.0	137 zł	KKnD	139 zł	Settlers 2 'Veni,Vidi,Vici'	119 zł			Lew Leon	79 zł		
Command & Conquer Red Alert	145 zł	Lomax	89 zł	Smurfy „Smurfoteletransporter" pl.	99 zł			Riot	79 zł	**ZAPOWIEDZI NA LISTOPAD**	
Cywilizacja 2 pl.	**136 zł**	**M.A.X. + Ready & Alert**	**129 zł**	Speedster	129 zł			Shattered Steel	79 zł	Diablo Expansion Pack: Hellifre	
Die Hard Trilogy	136 zł	Master of Orion 2	137 zł	Theme Hospital	137 zł			Teenagent CD	49 zł	Jedi Knights	
Dungeon Keeper pl.	**136 zł**	**MDK pl.**	**135 zł**	Time Warriors	136 zł			UFO + X-Com	79 zł	Longbow 2	
Ecstatica II pl.	**129 zł**	Megapak 7	169 zł	Tomb Raider	136 zł			Virtual Pool	69 zł	NBA 98	
Extreme Assault	**139 zł**	Monopol	145 zł	**Waterworld Strategy**	**Tel.**			Lords of the Realms 2	89 zł	Panzer General 2	
Fifa Soccer Menager	137 zł	Monster Truck Psygnosis	135 zł	Wipeout 2097	169 zł			Dragon Lore 2	89 zł	Total Annihilation	
		Moto Racer	137 zł	**X-Wing vs. Tie-Fighter**	**169 zł**						

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

UWAGA - SUPER PROMOCJA



x1 Wśród osób, które zamówią dowolny produkt z naszej oferty między 1.11.1997 a 31.12.1997 zastanie rozlosowana konsola Sony Playstation.



dla każdego Każdy klient kupujący dowolny program w naszej firmie między 1.11.1997 a 31.12.1997 otrzyma GRATIS prawdziwy hit, płytę muzyczną z tematami muzycznymi z takich gier jak: Wipeout, Wipeout 2097, Destruction Derby 1 i 2, Speedster, Formula 1, Assault Rigs. TEJ PŁYTY NIE KUPISZ W ŻADNYM SKLEPIE.

Co zyskujesz kupując u nas:

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

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLE:

SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN, NINTENDO 64
ORAZ GRY I AKCESORIA NA TE PLATFORMY

Tylko trzy przygodówki...

The Feeble Files

Firma Adventure Soft znana jest miłośnikom gier przygodowych głównie z 2-częściowego cyklu Simon the Sorcerer. Jej najnowsze dzieło to The Feeble Files, przygodówka, której bohaterem jest niewydarzony kosmita. Według zapewnień autorów, gra pod względem jakości dowcipów dorówna popularnemu Simonowi. Termin: już jest. Producent: Adventure Soft. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Of Light & Darkness

Akcja umieszczona jest w odległym, siódmym tysiącleciu. Siły Zła i Dobra starły się w ostatecznej bitwie o panowanie nad światem. Nasz bohater walczy o przetrwanie oraz zachowanie swojego człowieczeństwa. Z mroczną atmosferą gry bardzo dobrze komponuje się grafika, wykonana przez Gila Bruvela, artystę o światowej sławie. Nieliniowość scenariusza i nietypowość intrygi – to mają być główne atuty L&D. Termin: listopad 1997. Producent: Interplay. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



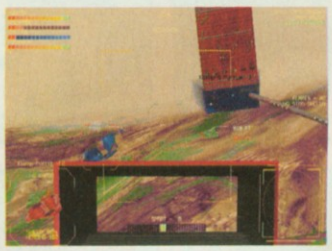
Star Trek

Interesujące przygody statku Enterprise i jego dzielnej załogi kontynuowane są w nowej przygodówce firmy MicroProse. W tej chwili na rynku znajduje się sporo gier, stworzonych na podstawie popularnego serialu, mimo to MicroProse zamierza wkrótce wydać swój produkt. Pod względem wykonania nowy Star Trek przypomina poprzednie części. Zarówno sterowanie, jak i podstawowe mechanizmy gry pozostaną bez większych zmian. Termin: koniec 1997. Producent: MicroProse. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



HardWar

HardWar to połączenie symulatora ze zręcznościówką. Akcja osadzona jest w odległej przyszłości, a Ty jesteś pilotem futurystycznego myśliwca. Jako kupiec (a może raczej pirat?) musisz dbać o swoje interesy, co często oznacza po prostu eliminację konkurencji. Na początku gry możesz zresztą wybrać rodzaj swej kariery – czy chcesz zostać spokojnym ciułaczem, czy też rzucisz Galaktyce rękawicę i zostaniesz zuchwałym przemytnikiem. HardWar daje graczowi wielką swobodę działania i może stać się dużym przebojem. Termin: koniec 1997. Producent: Interplay. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



MechWarrior 3

Trzecia część znanego symulatora robota bojowego z pewnością nie będzie długo czekać na sukces. Mimo rosnących wymagań sprzętowych, cykl cieszy się niesłabnącym powodzeniem. I nic dziwnego – jak dotąd jest to (moim zdaniem) najlepszy tego typu symulator dostępny na rynku. MechWarrior 3 wyróżniać się ma jeszcze lepszą grafiką, oferować też będzie kilka nowych opcji ułatwiających życie pilota (kiewrowcy?). Strach tylko pomyśleć, jaki komputer będzie potrzebny do uciągnięcia grafiki w takiej rozdzielczości? Termin: koniec 1997. Producent: MicroProse. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Magic: The Gathering Expansion

Wiadomość ta powinna zelektryzować wszystkich fanatyków popularnej karcianki (czyli, między innymi, większość naszej redakcji). Długo oczekiwany dodatek do komputerowej wersji gry już wkrótce ukaże się na rynku. Jako pierwsze pojawią się stare edycje (m.in. Revised i Arabian Nights). Będzie można wreszcie nacieszyć się posiadaniem w deku podwójnych lądów i sławnych Juzam Djinnów. W następnej kolejności MicroProse ma zamiar dorzucić pozostałe, nowsze dodatki do M:TG. Termin: koniec 1997. Producent: MicroProse. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Nightmare Creatures

Na monitory naszych komputerów zawita wkrótce kolejna nietypowa gra. Dzięki Nightmare Creatures będziesz mógł poznać mnóstwo przeróżnych potworów, od wilkołaka po zombi. Gra wyglądem przypomina nieco Alone in the Dark – widok z kamery zmienia się w zależności od tego, co dzieje się w danej chwili. Wszystkie obiekty są zbudowane z poligonów, co niestety trochę widać, mimo wysokiej rozdzielczości. Gra jednak zapowiada się interesująco. Termin: koniec 1997. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



UEFA

Kolejne setki obietnic ze strony producentów. Według ich zapewnień, ma być to najlepiej wykonana, najbardziej rewolucyjna i najlepiej zanimowana piłka nożna, jaka ujrzała światło dzienne. Trochę dużo tych „naj". Kilka informacji od producenta: licencja UEFA, zaawansowane algorytmy Sztucznej Inteligencji, ponad 50 różnych drużyn, w pełni trójwymiarowe środowisko, digitalizowane głosy komentatorów. Termin: koniec 1997. Producent: Infogrames. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Actua Ice Hockey

Actua Ice Hockey jest szumnie zapowiadany jako pierwszy hokej wykonany w stu procentach techniką motion capture. W tworzeniu gry uczestniczył Chris Kelland, były kapitan brytyjskiej drużyny hokejowej, co jest dostateczną gwarancją jej jakości. Na screenach Actua Ice Hockey prezentuje się naprawdę imponująco – niektóre ujęcia przypominają zdjęcia z prawdziwych rozgrywek. Prawdopodobnie AIH stanie się na dłuższy czas hitem wśród gier sportowych. Termin: koniec 1997. Producent: Gremlin. Platforma: PC CD-ROM, PSX. (frogger)



Chatka Małolatka

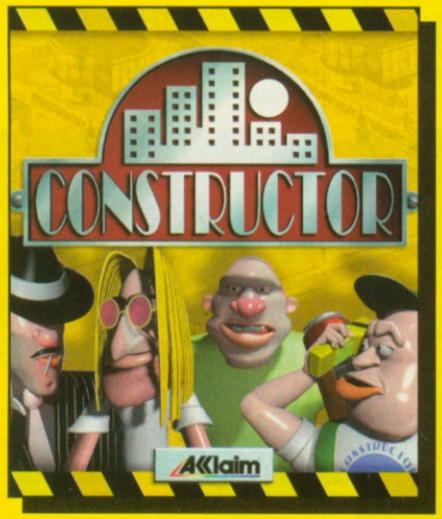
Firma Merlin Multimedia z Łodzi przygotowała nowy program do nauki angielskiego dla dzieci. Twórcy skoncentrowali się na motywowaniu małych uczniów do nauki. System składa się z nagród – są to imienne świadectwa, które dziecko otrzymuje po przerobieniu większej partii materiału (można je wydrukować). Po ukończeniu 4 części kursu dziecko będzie mogło wybrać się do kina, gdzie obejrzy jeden z trzech filmów animowanych wytwórni Semafor, o łącznej długości 23 min – pomysł świetny i nie spotykany do tej pory. Dodatkową zachętą do nauki ma być system punktowy, pozwalający porównywać swe rekordy np. w gronie kolegów (program zawiera przy tym sporo elementów spotykanych w grach – ograniczona liczba żyć, limit czasu itp.).

Program Chatka Małolatka będzie komunikował się z użytkownikiem po polsku, a jedna z wyróżniających go cech to fakt, że postacie mówią dziecięcymi głosami. Termin: październik 1997. Producent: Merlin Studio. Dystrybutor: CD Projekt. Platforma: PC CD-ROM. (SH)

TYLKO W SKLEPACH CD PROJEKT

CO MIESIĄC NOWA OFERTA SPECJALNA

NIE PRZEPŁACAJ! - KUP TANIEJ



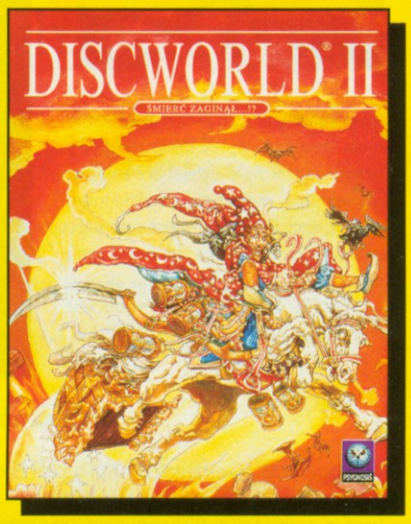
CONSTRUCTOR

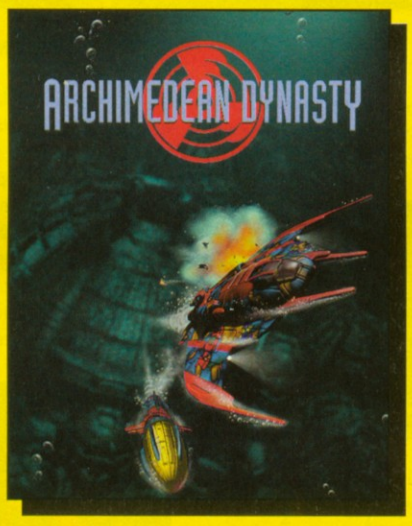
TYLKO U NAS SPECJALNA WERSJA Z SUPER PŁYTĄ MUZYCZNĄ - ORYGINANY SOUNDTRACK Z GIER PSYGNOSIS

DISCWORLD II
EDYCJA KOLEKCJONERSKA

LISTOPADOWA CENA ~~155 zł~~

89 zł

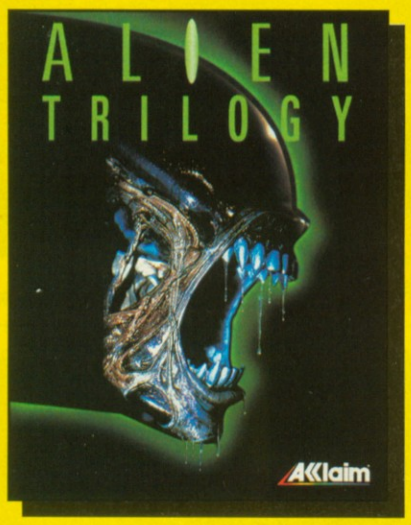




ARCHIMEDEAN DYNASTY

LISTOPADOWA CENA ~~155 zł~~

49 zł



ALIEN TRILOGY

LISTOPADOWA CENA ~~148 zł~~

49 zł

Kupując pirackie kopie programów pamiętaj:

- Popełniasz przestępstwo,
- Nie masz żadnej gwarancji, że nabyty produkt jest pełną wersją, że będzie poprawnie działał oraz, że nie posiada bardzo złośliwych wirusów (co ostanio zdarza się coraz częściej)

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

OFERTA WAŻNA TYLKO W LISTOPADZIE.
ILOŚĆ PRODUKTÓW OGRANICZONA. CENY DOTYCZĄ STAŁYCH KLIENTÓW SKLEPÓW CD PROJEKT.

Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18, Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
Nowe centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 672 80 18

PROFITEER

Wbrew pozorom, Profiteer nie jest tylko kolejną trójwymiarową strzelaniną. Wprawdzie Twoim głównym zajęciem będzie rzeczywiście latanie myśliwcem nad powierzchnią planety i eliminowanie Obcych, lecz nie jest to jedyna atrakcja gry. Oprócz tego będziesz nadzorować działania handlowe swojej firmy, wynajmować ludzi i kupować sprzęt. Połączenie jest może trochę dziwne, ale wydaje się, że ma szanse na sukces.



Termin: koniec 1997. Producent: Psygnosis. Platforma: PC CD-ROM.

(frogger)

THE REAP

Dobre zręcznościówki, podobnie jak dobre strategie, nie starzeją się. Wśród tych najlepszych ma szansę znaleźć się nowa strzelanina kosmiczna – The Reap. Grafika wykonana w rzucie izometrycznym nie wzbudza zachwytu przy pierwszym kontakcie, ale jest dostatecznie przyjemna, aby gra była interesującą. O tym, co w The Reap trzeba robić, nie będę pisał – łatwo się domyślić. Wyznam tylko, że może stanowić miłą odmianę po nowoczesnych, zbyt udziwnionych produkcjach z ostatnich miesięcy. Termin: już jest. Producent: EA. Platforma: PC CD-ROM, PSX. (frogger)



INCUBATION

Najnowsza gra strategiczna firmy Blue Byte, wykorzystująca engine strzelaniny Extreme Assault, nawiązuje do Battle Isle. Jest w istocie jej nieco nieformalną kontunuacją – ten sam klimat, ci sami bohaterowie, tym razem w konfrontacji z potworami, które powstały na skutek kompilacji genu ludzkiego z rasą zamieszkującą planetę, miejsce akcji. Zmienią się reguły: nasze oddziały liczyć będą nie więcej niż 12 robotów, z których każdy będzie miał współczynniki na wzór RPG, a członkowie oddziału podczas walki będą zdobywali doświadczenie. Do wyboru będzie tuzin rodzajów broni, uzupełnionych dodatkowymi przedmiotami (np. apteczki).



Gracz będzie miał do przejścia 30 misji. W ich trakcie będzie mógł podziwiać grafikę 3D w trybie hi-color, znakomite (zdaniem autorów) efekty specjalne i... nabawi się siwych włosów przez wypadających znienacka przeciwników. Termin: jesień 1997. Producent: Blue Byte. Dystrybutor: CD Projekt. Platforma: PC CD-ROM. (SH)



WORMS 2

Trudno dociec, dlaczego Robale zdobyły tak wielką popularność. Zresztą, zastanawianie się nad tym nie ma chyba większego sensu. To po prostu fakt. Nikogo nie powinno zatem dziwić, że w końcu rozpoczęto prace nad drugą częścią gry. Różnić się będzie od jedynki przede wszystkim oprawą graficzną – poczciwy tryb 320×200 zastąpiono porządnym hi-resem. Zmieniono także same robaki – są



teraz większe i zdecydowanie bardziej cartoonowe. Druga część Worms oferować będzie spory zestaw nowych typów broni, bez których gra straciłaby cały swój urok. Termin: koniec 1997. Producent: MicroProse. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

MINIKĄCIK RPG

DIE BY THE SWORD

Gra z wyglądu przypomina trochę Tomb Raidera (stylem grafiki i sposobem prowadzenia kamery), na tym jednak podobieństwa się kończą. Akcja gry Die by the Sword osadzona jest w klasycznym świecie fantasy. W poszukiwaniu sławy i skarbów gracz będzie musiał przebyć dziesiątki kilometrów korytarzy oraz wiele dzikich obszarów. Jego przeciwnikami są stwory rodem z książek Tolkiena – orki, gargulce, szkielety i mnóstwo innego paskudztwa. Z wielką starannością opracowano system walki, ma to być najmocniejszy punkt gry. Termin: koniec 1997. Producent: Interplay. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



FORSAKEN

Jest to gra role-playing z tzw. gatunku Dark Fantasy. Wypowiedzi autorów są dosyć kontrowersyjne. Z jednej strony – grafika w 65 tys. kolorów, light sourcing i w pełni trójwymiarowe środowisko. Z drugiej jednak strony – w tekście reklamy czytamy: „przed Tobą ponad 16 różnych potworów...". 16 potworów? Kpiny jakieś, czy co?! Nie będę jednak osądzał gry, dopóki jej nie zobaczę. Na razie przyjrzyjcie się grafice. Termin: początek 1998. Producent: Eidos. Platforma: PC CD-ROM.

(frogger)

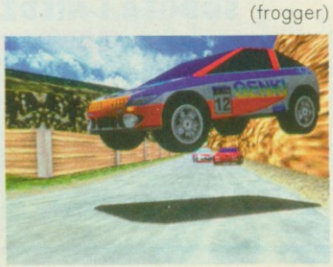


MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Jedna z nielicznych (na razie) gier napisanych specjalnie dla Nintendo 64. W pełni wykorzystuje graficzne możliwości konsoli i jej moc obliczeniową. Oferuje kilkanaście tras, na których można się ścigać z komputerowym przeciwnikiem, a także z kolegą.

Warto zwrócić uwagę na wyrenderowane z wielką starannością tła oraz płynną animację. Termin: już jest. Producent: Infogrames. Platforma: N64.

(frogger)



Promocja!!!

Gambler CD o 50% tańszy! Tylko 5 zł za egzemplarz!

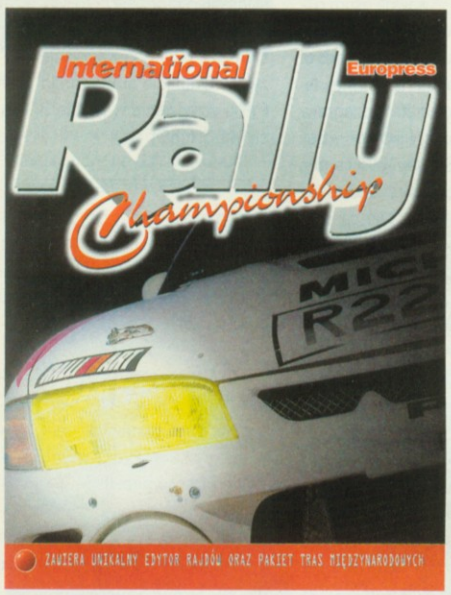


IPS CG

X-COM: Apocalypse

Broken Sword 2

Atlantis the Lost Tales
FIFA Road to the World Cup '98
Jedi Knights
Galapagos



L.E.M

Dark Colony

International Rally Championship

Total Anihilation
Unreal
Rayman Gold
War Gods



Mirage

Conquest Earth

Fighting Force

Stone Axe
Tomb Raider 2
Flight Unlimited 2
I-War

Szukaj w sklepach tych gier!

Gambler postanowił docenić tych, którzy kupują oryginalne produkty. Od początku września w pudełkach zawierających wybrane gry firm IPS Computer Group, Mirage i LiComp–EMPiK–Multimedia, znajdują się specjalne kupony rabatowe. Pozwolą one złożyć zamówienie na roczną prenumeratę Gamblera CD w cenie 60 zł. Wystarczy kupić grę biorącą udział w promocji, wypełnić znajdującą się w pudełku ulotkę i przesłać ją pod adresem redakcji z dołączoną kopią dowodu wpłaty na konto wydawnictwa Lupus (przy dokonywaniu wpłaty można skorzystać z naszego kuponu prenumeraty ze str. 57 tego numeru, wpisując kwotę 60 zł jako wartość prenumeraty Gamblera CD). Honorowane będą tylko oryginalne kupony. Promocja trwa do 31 grudnia 1997 r.

Kolorem czarnym zaznaczone są tytuły gier znajdujących się już w sprzedaży, **czerwonym** – wchodzące na rynek, **szarym** – zapowiedzi.

Nigdy jeszcze pismo z CD nie było tak tanie!

YEA YEA YEA

Young Electronic Arts '97

Wszystkim młodym twórcom grafiki komputerowej przypominamy, że 31 grudnia 1997 r. upływa termin nadsyłania prac na szóstą edycję konkursu Young Electronic Arts. Jak podaje twórca i organizator konkursu w Polsce, prof. Zdzisław Pokutycki, co roku udział w konkursie bierze ok. 200 uczestników w wieku od 6 do 26 lat. Prezentują prace w kategoriach: artystycznej i użytkowej grafiki komputerowej, animacji komputerowej oraz multimedialnych i interaktywnych produktów techniki komputerowej. Tegoroczna edycja została wzbogacona o nową kategorię: internetowe prezentacje multimedialne – strony WWW.

Jest o co walczyć. Główną nagrodę ufundował szef marketingu firmy Microsoft w Polsce, p. Jacek Myrcha – jest to pakiet oprogramowania o wartości 5000 zł (nie musimy chyba dodawać, jakiej firmy).

Prace można nadsyłać pocztą tradycyjną (dyskietki, kasety wideo) i elektroniczną. Wyniki zostaną ogłoszone przed końcem marca 1998 r. Uroczyste zakończenie YEA '97 (wręczenie nagród, wystawa prac, aukcja grafik) odbędzie się podczas targów Infosystem '98 w Poznaniu.

Adres organizatora:
Zdzisław Pokutycki
Young Electronic Arts '97
skr. poczt. 57092
53-638 Wrocław 57
e-mail: yeaplpz@pwr.wroc.pl

Szczegółowe informacje o konkursie (łącznie z formularzem zgłoszeniowym) można uzyskać na internetowych stronach YEA '97 – http://www.pwr.wroc.pl/yea.

Warto też zajrzeć do klubu młodych twórców sztuki komputerowej „Oko Sieci" – http://www.yea.gnet.pl/, gdzie prezentowane są prace uczestników dotychczasowych konkursów. (ws)

Otwarcie Centrum Rozrywki Sieciowej Granet

12 września, w sobotę, miała miejsce ceremonia otwarcia w Warszawie kolejnej „gralni sieciowej". W niewielkim lokalu przy ulicy Pereca 2 (100 m od giełdy) stanęło 8 mocnych komputerów połączonych siecią lokalną. W tej chwili na fali jest Quake (bardzo dziwne...). Aby zagrać w inne gry, należy je przynieść ze sobą (ze względu na skomplikowaną sytuację prawną).

Największą atrakcją salonu są akceleratory Monster 3D. Dzięki nim Quake (a także wszystkie inne gry wykorzystujące ich możliwości) działa bardzo płynnie w wysokiej rozdzielczości.

W planach jest zorganizowanie turniejów Quake'a, Red Alerta, Diablo i innych, w zależności od zainteresowań klientów.

C.R.S. Granet otwiera swoje podwoje codziennie o 11:00, a zamyka po wyjściu ostatniego klienta. Bardziej szczegółową relację z wizyty w Granecie oraz w gralni EMPiK-u znajdziecie w Klubie 3D na str. 46. (RooS)

Zasłyszane

Kraj

IPS CG zapowiedziała wydanie nowej serii tanich gier pod nazwą SuperBudget. Znajdą się w niej gry nie pierwszej już młodości, ale dobre i, co równie ważne, tanie – 19,99 zł. Jako pierwsze pojawią się: Gene Wars, Strike Commander, Privateer, Magic Carpet, Populous II/Powermonger, Wings of Glory, Little Big Adventure, US Navy Fighters. Jednocześnie nadal będzie się ukazywała Kolekcja Klasyki Komputerowej (gry w cenie 39 zł). W najbliższym czasie ukażą się w niej: Time Commando, Road Rash, Theme Park, Firefight, Wing Commander III, Syndicate+.

* * *

CD Projekt przygotowuje reedycję Lwa Leona, która, jak zapewnia wydawca, ma być bardzo tania. Wznowiona gra otrzyma nowe pudełko wzorowane na estetycznie wykonanych opakowaniach bajek firmy Davidson.

Redneck Rampage to najbardziej spóźniona gra w dziejach CD Projektu. Miała być gotowa na wiosenną Gambleriadę, będzie – na jesienną.

* * *

Mirage wydała mocno opóźnione gry: Cavewars (recenzja – Gambler 4/97) i Eradicator (recenzja – Gambler 12/96). Obie gry będą sprzedawane w cenie 110 zł.

Zagranica

Do połowy lipca **Bandai** sprzedała 10 mln elektronicznych kurczaków Tamagotchi, wirtualnej odmiany drobiu hodowanej na ciekłokrystalicznych ekranach. Do końca roku planuje sprzedać ponad 13 mln sztuk. Moda wchodzi już na nasz rynek, gdzie chińska podróbka jajka kosztuje 60 zł (mutacje w postaci psów, żółwi czy dinozaurów można kupić już za 35 zł).

* * *

Playmates Toys i **Shiny Entertainment** podpisały umowę z **Mainframe Entertainment**, na mocy której na podstawie gry MDK powstanie serial animowany. Planowany jest na jesień '98. Główny bohater gry – Kurt Hectic – zagości też na półkach sklepów z zabawkami. Nie jest to pierwsze przeniesienie gry Shiny Entertainment na ekran. Można już oglądać nadawaną obecnie w USA kreskówkę Earthworm Jim.

* * *

Electronic Arts jest organizatorem pierwszych profesjonalnych zawodów golfowych w Internacie na EA Sports.Net. Nagrodą dla 12 finalistów w klasyfikacji łącznej po pięciu turniejach, składających się na zawody, będzie 60 tys. USD do podziału (w tym 10000 USD dla zwycięzcy). Warunkiem uczestnictwa jest posiadanie legalnej wersji PGA Tour Golf Pro, konta w Internecie i... obywatelstwa amerykańskiego. Zawody rozpoczęły się 28 września i potrwają do 2 listopada.

* * *

Podczas weekendu 21–22 września **Ensemble Studio** i **Microsoft** urządziły w Dallas uroczystą premierę gry Age of Empires. Jedną z atrakcji był Legends of Gaming Tournament (turniej legend growego świata) rozegrany na Age of Empires, w którym wzięli udział: Bruce Shelley, twórca gry, John Romero, twórca Daikatany oraz Chris Roberts, twórca serii Wing Commander. Bruce Shelley, choć był współgospodarzem imprezy, nie wykazał się gościnnością i wygrał. W drugim turnieju musiał jednak uznać wyższość programisty AOE, Tima Deena. Pieniądze z imprezy zostały przekazane na cele charytatywne.

* * *

Blue Byte zapowiedziała wydanie Limited Edition swej nowej gry strategicznej – Incubation. Pierwszych 10 tys. sztuk gry będzie zawierało dodatkowe 3 misje, które nie pojawią się w wersji sklepowej, oraz na oddzielnej płytce muzykę z Incubation, Archimedean Dynasty i Extreme Assault.

* * *

W połowie września w USA i Kanadzie pojawiła się w sklepach gra **Dark Reign**. Tydzień później ukazała się równocześnie w 58 krajach (bez Polski). Tymczasem wykryto w niej poważny błąd w konfiguracji: gdy gracz wybierze poziom easy – otrzymuje poziom medium, gdy wskaże medium – gra działa na poziomie hard, natomiast hard oznacza wybór poziomu easy. Wkrótce powinien się pojawić patch likwidujący tę pomyłkę.

* * *

Firma **Bungie Software** oznajmiła, że przegotowywana przez nią gra Myth: Fallen Lords będzie miała od początku zaimplementowane procedury obsługi kart 3Dfx. Tym samym Myth zyska miano pierwszej gry strategicznej, która wykorzystuje karty 3D.

* * *

GT Interactive wykupiła firmę MicroProse. Najprawdopodobniej zaowocuje to zmianą dystrybutora MicroProse w Polsce – dotychczasowego, IPS CG, zastąpi L.E.M.

* * *

Activision zerwał z tradycją niepublikowania grywalnych demek przed premierą gry i pozwolił id Software na wydanie sharewareowej wersji Quake'a II.

26 września w First Warsaw Golf & Country Club w Rajszewie odbyła się impreza promocyjna Wydawnictwa Lupus, na którą zostali zaproszeni potencjalni i obecni reklamodawcy.

Licznie przybyli goście (około 200 osób) mogli porozmawiać – niekoniecznie o biznesie (choć trudno było uniknąć tego

Casinos Poland

TopWare wchodzi!

Na początku listopada spodziewane jest wejście do sprzedaży pierwszych 5 produktów obecnej już w Polsce od 2 lat, choć jeszcze mało znanej, niemieckiej firmy TopWare (pisaliśmy o niej w Gamblerze 6/96). W Niemczech firma opanowała ok. 60% rynku CD-ROM, sprzedając produkty m.in. firm: Sierra, Coktel, Take 2, Attic, Infogrames, Blue Byte, Ascom i Merit. W Polsce firma ma trzy oddziały: centralę w Bielsku-Białej (właśnie stanęła tam imponująca, nowa, 5-piętrowa siedziba) oraz filie w Krakowie i Rzeszowie. W sumie zatrudnia 130 osób (znikomą część personelu stanowi administracja), co – na polskie warunki – można określić tworzeniem oprogramowania na skalę przemysłową.

Premiera topware'owej piątki (wśród nich są 3 gry, które powstały w Polsce: przygodówka Jack Orlando, strategia czasu rzeczywistego Earth 2140, platformówka Freddy) jest o tyle ciekawa, że ceny produktów nie przekroczą magicznej granicy 39,95 zł, a więc zbliżą się do cen giełdowych. Jednocześnie będą 2,5- lub 3-krotnie niższe od cen premierowych tytułów oferowanych przez innych dystrybutorów i wydawców polskich. Czy oznacza to wojnę cenową?

– „TopWare ma jedna zasadę – nie bierzemy jeńców. To może spłyca problem, ale mamy ambicję ukształtować polski ~~rynek~~. Chcemy, żeby okrzepł, znormalniał. By każdego było stać na kupno programu. Oczywiście, pracujemy dla pieniędzy, ale chcemy je zarabiać dzięki dużemu obrotowi – tłumaczy filozofię TopWare'u Jarosław Owczarek, dyrektor marketingu polskiego oddziału. – Ukształtowaliśmy rynek niemiecki w ten sposób, że 100–150 tys. sztuk jest normą sprzedaży naszego produktu. Gdy wprowadzamy produkt na rynek wiadomo, że jest on dobry. Nie oferujemy produktów rewolucyjnych, ale – osiągalne dla każdego. Wiadomo, że wcześniej były Red Alert czy Warcraft, ale grę Earth 2140 może kupić każdy."

Gwarancją zachowania niskich cen ma być pozostawienie sobie przez TopWare praw do prowadzenia sprzedaży wysyłkowej.

Wśród tych, którzy już słyszeli o firmie, panuje opinia, że potrafi ona zwracać na siebie uwagę w sposób niekonwencjonalny (fundusze na „zwracanie uwagi" wzrosły ze 180 tys. DM w 1993 r. do ok. 11 mln DM w roku bieżącym). Firma sponsoruje drużynę piłki nożnej Mannhaim, grającą w II lidze Bundesligi, wyścigi samochodów Porsche oraz motocykli w klasie 500, a także jest jednym ze sponsorów teamu Ferrari w wyścigach Formuły I.

Najbliższa przyszłość pokaże, jakie fajerwerki czekają nas w Polsce. (SH)



Earth 2140



Earth 2140





Jack Orlando

Jack Orlando



Co sądzi konkurencja?

Grzegorz Onichimowski, prezes IPS CG: – „Odpowiedź na ofertę TopWare wyszła z naszej strony zupełnie niezamierzenie – właśnie wprowadzamy nową serię SuperBudget w cenie 19,90 zł. Będą to produkty w pierwszym gatunku, choć nie najnowsze. Z naszych obserwacji rynku wynika, że polski klient jest konserwatywny, kupuje rzeczy uznane na świecie. Konkurencji TopWare specjalnie się więc nie boimy."

Marcin Turski, prezes L.E.M: – „Uważam, że będą to bardzo kiepskie gry pod względem opracowania graficzno-software'owego (pomysł i fabuła mogą być dobre). Mając doświadczenie na rynku gier i wiedząc, ile gry kosztują, uważam pomysł TopWare za turbinkę Kowalskiego. Jeśli przedsięwzięcie się powiedzie, oferta TopWare może stanowić dopełnienie rynku. Kierowana do mniej zamożnych klientów, na pewno nie stanowi konkurencji dla firmy L.E.M. Wejście TopWare na rynek, jak każdą inicjatywę konkurencji, obserwujemy z uwagą, ale daleko nam do strachu".

Marek Niesiołkowski, prezes MarkSoft: – „Na pewno będzie to konkurecja, odbierze część rynku, ale niezbyt dużą. Produkty TopWare nie są wybitne, ale nie są też złe. Mają bardzo dobre ceny. Na razie jednak się nie boję. Co będzie później, zobaczymy."

Tomasz Mazur, dyrektor marketingu Mirage: – „Życzę szczęścia, choć z biznesowego punktu widzenia to totalna bzdura. Nasz rynek w pewnych okolicznościach nie kieruje się ceną, choć jest ona oczywiście ważna. Liczy się tytuł. Czasem klient woli kupić jeden produkt za 140–150 zł niż 3 za 50 zł. Działanie TopWare nie jest więc niebezpieczne dla rynku, ale dla samej firmy. Produkty TopWare widziałem. Są fajne, na przyzwoitym, średnim poziomie. Chętnie pomogę w sprzedaży, włączając je do oferty swojej hurtowni, bo sam chciałbym, aby gry były tańsze. Uważam jednak, że eksperyment z tak niską ceną raczej się nie powiedzie. Nie powinno się walczyć ceną na rynku tak trudnym jak polski. Doceniam chęć walki z piractwem, ale jeśli TopWare wypromuje swe produkty, rynek piracki natychmiast na to odpowie. Czysta płyta CD kosztuje przecież teraz tylko 7 zł."

Promocja Lupusa

tematu w tak homogenicznym gronie) – spożywając prosięta nadziewane kaszą gryczaną. Uzupełnieniem atrakcji kulinarnych były produkty: Lecha Browarów Wielkopolski, Vinpolu i Cafe Prima. Wszyscy mogli spróbować szczęścia na specjalnym kole, przy którym wygrywało się gadżety Casinos Poland.

Główną atrakcją były telefony komórkowe ufundowane przez sponsorów imprezy, firmy: Motorola (telefon StarTac) i Wolf Telekom Service (4 telefony z aktywacją). W wyniku losowania, prowadzonego przez Jolantę Grus-Nowak i redaktora Ryszarda Cebulę z RMF FM, nowym właścicielem StarTaca został Michał Kiciński z CD Projektu. Gratulujemy!

Wszystkim gościom dziękujemy za przybycie. Dziękujemy także wszystkim firmom, które przyczyniły się do powodzenia lupusowej imprezy. (red.)

MOTOROLA Telefony Cyfrowe GSM
Cafe PRIMA

Przewodnik Czytelnika

Chcąc ułatwić czytanie niniejszego działu, przedstawiamy w skrócie, jakie informacje umieszczane są przy tekstach.

Metryczka

Do każdej recenzji dodana jest metryczka gry. Oto znaczenie poszczególnych pól:



1. **Tytuł** – obrazek tytułowy z gry.
2. **Wydawca i rok wydania** – nazwa firmy, zazwyczaj zachodniej, która jest właścicielem praw do gry; rok produkcji oznacza premierę na Zachodzie (zwykle w Wielkiej Brytanii).
3. **Dystrybutor** – nazwa firmy, która zajmuje się dystrybucją gry na terenie Polski; jej adres i telefon można znaleźć w rubryce „Dystrybutorzy gier z numeru" na str. 59.
4. **Rodzaj gry** – nazwa jednego (lub więcej) z 15 gatunków, na które podzieliśmy gry.
5. **Platforma sprzętowa** – typ sprzętu, na którym chodzi recenzowana gra.
6. **Grafika** – pierwsza z ocen pomocniczych, określająca stronę graficzną gry.
7. **Dźwięk** – druga ocena pomocnicza, wypadkowa not za: muzykę, digitalizowaną mowę i efekty dźwiękowe.
8. **Ogółem** – nasz wyrok końcowy, oprócz ww. elementów, obejmuje także klimat, grywalność, płynność działania, słowem to, co nieuchwytne i wielu przypadkach wielce subiektywne.
9. **Wymagania sprzętowe** – przytaczana za wydawcą informacja o minimalnej konfiguracji, na której gra się uruchamia.



Oceny

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

Znaczki

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

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



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



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



Multimedia

Część działu przeznaczona jest na recenzje programów multimedialnych. Mamy nadzieję, że uzupełni ona informację o tym, co dzieje się na rynku oprogramowania. W końcu, jeśli ktoś kupił komputer za 5 tys. zł, to nie tylko do grania.

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

GRA MIESIĄCA • GRA MIESIĄCA



Little Big Adventure 2
Twinsen's Odyssey

Nie da się wyrazić słowami mojej radości na wieść o wydaniu długo oczekiwanej LBA 2. Stęskniłem się za planetą Twinsun i jej mieszkańcami. Pierwsza część gry należy do najlepszych przygodówek, jakie widziałem.

Przygoda rozpoczyna się na usłanej wyspami planecie Twinsun (bliźniacze słońca). Dość oryginalne rozłożenie stref klimatycznych jest powodem dumy mieszkańców tego globu. Na naszej Ziemi równik zalewany jest żarem słonecznym – Twinsun w tym miejscu ma strefę lodowobejrzenia; spotkacie np. potwora morskiego). Niezwykłą zaletą owych miejsc, w odróżnieniu od innych growych światów, jest witalność mieszkańców. Spacerują sobie po ulicach, łowią ryby... Miejscowy wagarowicz ostrzeliwuje z procy wejście do apteki. Tu i ówdzie lata sobie ptaszek, pasie się krowa. W przedszkolu dzieciaki szaleją, niektóre stoją w kącie. Przedszkolanka wyprowadza je na spacer, gdy tylko pogoda na to pozwala. Nie twierdzę, że na Twinsunie jest tłok jak na warszawskich ulicach



cową, opasującą całą planetę. Natomiast tam, gdzie u nas są mroźne bieguny, rozciągają się pustynie. Wszystko to dzięki dwóm słońcom – każde oświetla planetę z przeciwnej strony.

Świat ten zmienił się trochę od czasu, kiedy widzieliście go po raz ostatni. Zniknęły budynki militarne. Pojawiło się wiele nowych lokacji, choć niektóre wyglądają jakby znajomo. Sporo wydarzeń ma miejsce na niebezpiecznej planecie Zeelich (nowiutkie, piękniutkie rzeczy do w godzinach szczytu, niemniej jednak nigdy nie spotkałem gry przygodowej z taką liczbą detali, mających na celu tylko i wyłącznie tchnięcie życia w otoczenie.

Wszystkie postacie w grze są renderowane w czasie rzeczywistym. Każda ma inny charakter. To, że spotykamy kilkanaście słoni, wcale nie znaczy, że wszystkie są takie same. Różnice dostrzegamy w wyglądzie zewnętrznym i sposobie mówienia. Kreacje trąbalskich (i nie tylko) są urzekające. Chodzą w turbanach

(słonie-beduini), spodniach i koszulach (słonie-przechodnie) czy dla odmiany w kombinezonach kosmonautów (słonie-armstrongi). Do wdzianek dopasowany jest głos i oczywiście słownictwo. O charakterze postaci decydują też drobne scenki, w których biorą one udział. Obserwujemy je jakby w tle głównej akcji. Czarodziejowi przypala się wywar, kelner przewraca się na schodach... Wszystko to sprawia, że wśród nie obdarzonych mimiką stworków rozróżniamy mądre, nijakie, niezdarne, zwinne, miejscowych głupków albo dla odmiany głupków zamiejscowych. Słowem, ta gra żyje. Już w LBA 1 świat był przedstawiony w sposób dynamiczny, część druga jest pod tym względem znacznie lepsza. Ach, byłbym zapomniał - pojawiło się sporo nowych postaci (np. MechWarriory).

Budynki od wewnątrz ukazane są w rzucie izometrycznym (jak poprzednio), wnętrza ślicznie wyrenderowane. Tutaj, poza



wystrojem, niewiele się zmieniło. Natomiast świat zewnętrzny to pokryte ślicznymi teksturami bryły budynków, wzgórz... Istna rewolucja! Tak pięknie wycieniowanych, trójwymiarowych plansz jeszcze nie spotkałem. Bohatera można oglądać z kilku kamer, regulować wysokość ich umieszczenia i w dowolnej chwili włączyć kamerę za jego plecami. Dzięki temu systemowi łatwo wszędzie zajrzeć i dokładnie celować w przeciwników. Nie wiem tylko, czemu brak opcji płynnego podążania kamery za postacią bohatera. Myślę, że szybsze komputery bez problemu sprostałyby temu zadaniu, a efekt byłby tak fantastyczny jak w Tomb Raider. Szkoda, może w trzeciej części :). Poza światłem i cieniem, do pracy przy tworzeniu nastroju zaprzęgnięto efekty atmosferyczne i dźwięk. Poruszanie się po okolicy zalewanej potokami rzęsistego deszczu, rozjaśnianej błyskawicami i przepełnionej hukiem piorunów wywołuje nie lada emocje. Twinsenem sterujemy analogicznie jak w części pierwszej. Są cztery tryby zachowania: normalny, sportowy, agresywny, dyskretny. Mądry wybór jednego z nich daje gwarancję uzyskania odpowiedniego efektu. Na przykład, obok strzelających ze ścian posągów najlepiej przechodzić po cichutku, wtedy nie trafiają lub w ogóle nas nie wyczuwają. Nowością są nowe typy broni (inne od magicznej kulki). Ich siła rażenia zależy od poziomu magii, jaką dysponuje bohater. Bez odpowiedniego stopnia wyszkolenia magicznego nie da się utłuc niektórych przeciwników.



Bardzo sprytnie rozwiązano tutorial. Pomocne informacje przekazywane są już w czasie pierwszych rozmów z mieszkańcami Twinsun. W ten sposób gracz niepostrzeżenie uzyskuje ważne informacje z zakresu obsługi gry (niektóre z nich są niezbędne, aby przejść kolejne poziomy). Ogromnym ułatwieniem jest też mapa holograficzna. Uruchamiając ją, otrzymujemy trójwymiarowy obraz planety z zaznaczoną naszą pozycją, a także, jeśli chcemy, zbliżenie okolicy, w której się znajdujemy. Zgubić się z takim przewodnikiem po prostu nie sposób.

Osadzona w bajkowych realiach przygoda Twinsena jest czarno-biała. Mamy dobro, zło i żadnych w tej materii kontrowersji. Wiadomo, która siła wygrywa. Nie! Bando zdegenerowanych czubków, nie zło wygrywa, lecz dobro! Przemocy jest znacznie mniej niż w bajkach Andersena. Gdy zabijamy jakieś straszydło, to jego flaki nie walają się po podłodze - zamienia się w schludny bonusik. Właśnie dlatego LBA2 jest taką słodziutką grą. Mimo wspomnianej prostoty, LBA 2 wciąga i to jeszcze jak! Nie mogłem się oderwać od komputera. Cud, że powstała ta recenzja.

Akcja szybko nabiera tempa. W rezultacie, w sposób niezauważalny przechodzimy od leczenia rannego przyjaciela do ratowania planety przed nieuchronną zagładą. W czasie poszukiwań jakiegoś przedmiotu trafia-



my na ślad innego, który będzie nam potrzebny później. Rzeczy do znalezienia nie ma zbyt wielu, zawsze wiadomo, co z którą zrobić, nie próbujemy zatem wszystkiego na wszystkim. Trzeba umieć kojarzyć fakty i pamiętać treść odbytych rozmów.

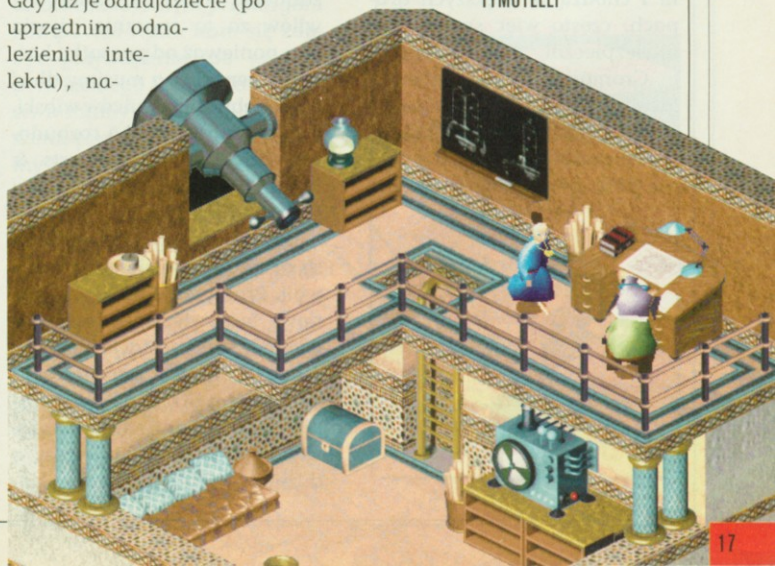
Wybranie odpowiedniego miejsca poszukiwań wymaga wprawienia w ruch intelektu. Gdy już je odnajdziecie (po uprzednim odnalezieniu intelektu), natraficie na zręcznościowo-logiczne przeszkody. To kolejna mocna strona gry. W części pierwszej dominował element zręcznościowy. Tym razem producenci znaleźli złoty środek. Zręczność i inteligencja, z lekką przewagą tej drugiej, są nieodzowne do rozwiązania zagadek. I to właśnie jest to, co tygrysy lubią najbardziej.

Błędów prawie nie ma. Zdarza się, że giną tekstury, gdy stoimy blisko budynku, a kamera jest ustawiona za postacią. Poza tym w jednym miejscu, przy wyjściu z podziemi, Twinsen czasem się blokuje.

Muzyka jest świetna. Znany z jedynki wątek, ubrany w nowe brzmienia współtworzy nastrój bajkowości. Wszystkie dialogi nagrano w wersji audio, wyraźne i odczytane przez profesjonalnych aktorów. Odgłosy otoczenia brzmią świetnie. Jeżeli na drodze bohatera leży skrawek tapety, to na chwilę (jeden krok), jaką zajmuje mu przejście po niej, zmienia się odgłos chodzenia.

LBA2 jest najlepszym dowodem na to, że gry polegające tylko na bezsensownym mordowaniu jakichś oblechów pozostają daleko w tyle za produktami stawiającymi na intelekt gracza. Wartka i wciągająca akcja toczy się w pełnym życia, bajeczne kolorowym świecie. Oferuje intrygujące logiczno-zręcznościowe zagadki. Śliczne otoczenie, postacie i filmiki. Niestety, poza spolszczoną instrukcją i napisami na okładce pudełka, w LBA 2 nie znajdziemy nawet śladu naszego języka. Wielka szkoda. Wystarczyłoby przetłumaczyć napisy dialogów i tym sposobem więcej osób mogłoby zagrać w tę, według mnie, najlepszą z przygodówek.

TYMOTELLI



twinsen's odyssey

Adeline Software/Electronic Arts
1997
IPS CG
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 93%
Dźwięk: 95%
Ogółem: 96%

Wymagania sprzętowe: Pentium 75, 8/16 MB RAM - DOS/Windows 95, CD-ROM 4×

BEASTS & BUMPKINS

Czy może istnieć połączenie strategii czasu rzeczywistego z grą przygodową? Hybryda to egzotyczna, ale już występuje w przyrodzie dzięki firmie Electronic Arts. To gra Beasts & Bumpkins.

Ta z pozoru zwykła strategia ma niekiedy czysto przygodówkowe zadania: weź przedmiot i użyj go gdzieś, aby dostać coś,



co pozwoli ukończyć misję. Czasem trzeba jeszcze rozwiązać zagadkę, jak zastosować posiadane przedmioty – są to zazwyczaj klucze i magiczne przedmioty, pozwalające zabijać potwory lub zarobić kilka tysięcy sztuk złota.

Właśnie – potwory. Naszym zadaniem jest tak zorganizować wioskę, by mogła odeprzeć napady bestii: wilków, ogromnych pszczół, nietoperzy czy zombich. Ich ataki nie są skoordynowane – działają pojedynczo lub parami, więc póki nie pojawią się wielkie stwory, łatwo sobie z nimi poradzić. Od czasu do czasu napadają na nas również ludzie. Ci jednak są zorganizowani i chodzą w większych grupach, często więc są bardziej niebezpieczni.

Gromadzenie wojska nie jest łatwe. Autorzy gry zadbali, aby działo się w niej coś więcej niż tylko bezustanne kolekcjonowanie dóbr wszelakich i tępienie



wroga – wprowadzili naturalny zgon. Mieszkańcy doglądanej przez nas osady rodzą się, dojrzewają, mają dzieci, po czym starzeją się i umierają. Jeśli źle pokierujemy ich losem, nie zapewniając im wystarczającej ilości pożywienia, mogą nie doczekać starości. Pewne ułatwienie stanowi reguła – żołnierze (czy może szerzej – funkcyjni) nie umierają. Pozwala to oszczędzić rozczarowań związanych z przeniesieniem się do lepszego świata przed bitwą połowy armii i to bez oddania strzału (a wyszkolenie wieśniaka na żołnierza kosztuje). Śmierć cywilów za to znacznie ożywia grę, ponieważ od początku każdego scenariusza musimy dbać o potrzeby mieszkańców wioski, a to wymusza szybką rozbudowę. Gdyby nie to, Beasts & Bumpkins byłoby na początku śmiertelnie nudne.



Przez pierwszych dziesięć misji akcja rozwija się bardzo powoli. Praktycznie nie dochodzą nowe budowle, choć wprowadzone zostają postacie kleryka i maga. Natomiast w scenariuszu jedenastym przechodzimy terapię szokową: możemy wybudować kilka konstrukcji więcej, a duże siły wroga dość szybko kierują się do naszej wioski. Moim zdaniem, poziom trudności mógłby być rozłożony trochę bardziej równomiernie. Po cóż popadać z jednej skrajności w drugą?

Największą wadą jest jednak interfejs użytkownika. Pomimo poświęcenia grze kilkudziesięciu godzin nie byłem w stanie przyzwyczaić się do paska wysuwanego z dołu ekranu. Zazwyczaj trafiałem na niego wtedy, gdy me waleczne oddziały uciekały w popłochu przed wrogiem lub posiłki spieszyły na pomoc tym, którzy jeszcze przed chwilą nazywani byli dumnie armią. Zupełnie nie bawiły mnie krnąbrne krowy, które po kilka razy potrafiły umknąć pastuchom usiłującym zapędzić je do zagrody. Ale to ostatnie wynikało z pewnością z mego braku poczucia humoru (a może to krowy mnie nie lubiły?).

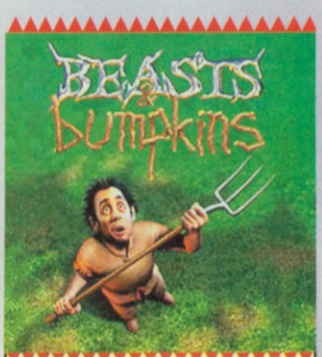


Beasts & Bumpkins jest produkcją w dużym stopniu oryginalną. Nieczęsto w grach trzeba wykazać się tak humanitarnym postępowaniem, jak opiekowanie się poddanymi (choć nie jest to pozbawione interesowności). Przyjemny, nieco przaśny klimat gry, poparty bardzo udaną ścieżką dźwiękową, pozwala



wczuć się w sytuację chłopów otoczonych przez zjawy, widma i bestie wychodzące nocą ze swych leży. Ponieważ jednak grywalność zależy także od łatwości obsługi, B&B nie można zaliczyć do wybitnych strategii czasu rzeczywistego. A szkoda, bo pomysł ciekawy, a po grze Polanie – nawet swojsko wyglądający.

SIR HASZAK



Electronic Arts 1997
IPS CG
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 68%
Dźwięk: 82%
Ogółem: 61%

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

MONOPOLY

Kiedy w roku 1980 znalazłem pod choinką niepozorną torebkę, a w niej kawałki papieru (z polami do wycięcia), kilka pionków, kostki oraz dużą, złożoną na cztery planszę z łatwo mnącego się papieru – nawet nie przypuszczałem, że zabawa zajmie mi prawie całe następne wakacje. Gra nazywała się Tranzit i zrobiła ogromne wrażenie w gronie moich rówieśników. Z wypiekami na policzkach kupowali fikcyjne stacje benzynowe, mosty i koleje. Kilka lat później trafiła do mnie Fortuna. Wykonana była o wiele lepiej – wszystko od razu gotowe do grania i trwalsze w użytkowaniu. Dopiero z amerykańskich filmów w telewizji dowiedziałem się, że obie gry mają wspólnego przodka: Monopoly (lub swojsko – Monopol). Gra swego czasu była bardzo popularna w Stanach Zjednoczonych, a jej producent zbił ogromną fortunę.



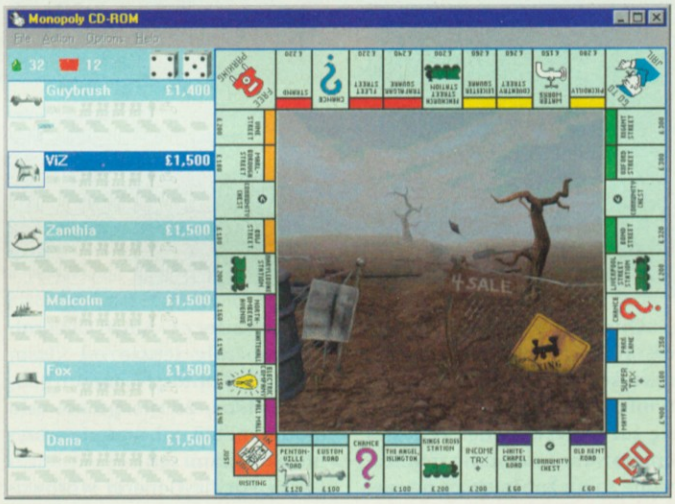


Dla tych, którzy nie wiedzą, o co tu chodzi (są jeszcze tacy?) – krótkie wyjaśnienie. W grze bierze udział kilku graczy, którzy na zmianę rzucają kostkami, przesuwając pionki po polach planszy w kształcie kwadratu. Każde pole reprezentowane jest przez osobną kartę własności. Gracz, który na nim stanie, może je objąć w posiadanie, wpłacając odpowiednią kwotę do banku. Jeśli na tym polu stanie teraz inny gracz, musi uiścić opłatę właścicielowi. Stawki na różnych polach są różne. Jeśli graczowi uda się zdobyć kilka sąsiednich pól oznaczonych tym samym kolorem, może podwyższyć ich standard, budując na nich hotele. Wtedy zaczyna pobierać wyższe opłaty. W grze chodzi o to, aby doprowadzić współgraczy do bankructwa, a tym samym zdobyć tytułowy monopol na planszy.

W epoce komputerów gry planszowe z reguły schodzą na dalszy plan. Nic więc dziwnego, że producenci wprowadzili na rynek cyfrową wersję tego znakomitego pomysłu. Jak na współczesny produkt przystało, gra jest w pełni multimedialna. Ma ogromną liczbę animacji w wysokiej rozdzielczości, w pełni wyrenderowanych. Jej muzyka nawiązuje klimatem do lat 30. – ma to ścisły związek z epoką, w jakiej toczy się akcja (wtedy zresztą powstała wersja planszowa gry).

Grać można przeciwko pięciu zawodnikom. Dzięki opcji gry sieciowej można grać z osobą znajdującą się po drugiej stronie kuli ziemskiej. W razie braku partnerów program oferuje kilka odrębnych Sztucznych Inteligencji. Każda z nich ma (wg autorów) inne cechy. Niestety, podczas gry nie zauważyłem znaczących różnic. Gra oferuje wiele standardowych opcji typu przetargi, zastaw nieruchomości, a nawet dopuszcza możliwość oszukiwania nas przez graczy sterowanych komputerowo.





Tutaj, niestety, muszę wspomnieć o poważnej wadzie, która właściwie powinna grę zdegradować. Jeśli będziemy przeciwdziałać korzystnym przetargom komputera i uda nam się zdobyć przynajmniej po jednym polu każdego koloru, to zwycięstwo mamy praktycznie w kieszeni. Teraz, gdy tylko dostaniemy jakieś większe kwoty z własnych pól, oferujemy WSZYSTKO (najlepiej z pięć razy więcej od ceny nominalnej) za kolejne pola, zdobywając powoli komplety. Następnie stawiamy na nich domy, hotele i... to już właściwie koniec gry. Oczywiście, możemy przyjąć zasadę nie przeszkadzania, ale to nie to samo. Gra broni się tylko istnieniem wspomnianej już opcji sieciowej. To naprawdę wspaniałe uczucie grać jednocześnie z Australijczykiem, Grekiem i dwoma Amerykanami (choć czasami opóźnienia w transmisji pakietów mogą się dać we znaki).



Monopoly to gra dla całej rodziny. Pasjonować się nią może dziecko oraz osoba w podeszłym wieku. Komputerowa wersja ma swoje zalety (np. nie gubią się drobne przedmioty: hotele, pionki, karty), ma też i wady (np. nie można jej zabrać ze sobą na wycieczkę – no, chyba że dysponujemy notebookiem). Największe plusy gry – wspaniałe graficznie animacje, a minusy – spodziewałem się nieco lepszej Sztucznej Inteligencji.

VIZ



Hasbro Interactive/Westwood
Studios 1997
Hasbro Poland
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 70%
Dźwięk: 50%

Ogółem: 65%

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

PACIFIC GENERAL

Prawdopodobnie firma SSI przeżywa ostatnio jakiś kryzys, czego dowodem może być gra Star General – produkcja niezbyt udana, zdecydowanie najgorsza z serii. Dlatego z pewnym niepokojem oczekiwaliśmy kolejnego odcinka Generałów, gry Pacific General...

W Pacific General autorzy wykorzystali wydarzenia II wojny światowej, rozgrywające się w rejonie Oceanu Spokojnego. Już to jest poważną zaletą gry... Większość strategii z tego okresu historycznego koncentruje się na walkach toczonych w Europie i Afryce, dlatego każda rzadziej spotykana tematyka od razu wzbudza zainteresowanie.



Oprawa graficzna niewiele różni się od tej z poprzednich odcinków cyklu. Do mapy i symboli jednostek zdążyliśmy się już przyzwyczaić. Wstawki animowane i statyczne zrealizowane są na znośnym poziomie. Efekty dźwiękowe – klasyczne. Muzyka – przyjemna, szczególnie egzotyczny (przynajmniej dla nas) „japoński" podkład...

Oprócz bogatego zestawu scenariuszy, nie tylko opartych na faktach, ale także hipotetycznych, możemy wziąć udział w kampanii (to już tradycja serii). Oczywiście, gra ma wygodny i prosty w obsłudze generator scenariuszy losowych.

Japończycy rozpoczynają wojnę od walk w Chinach w 1938 r. Zdobycze terytorialne mogą doprowadzić nas do Indii, nad Zatokę Perską, do Australii... Kampanię możemy zakończyć podbojem Stanów Zjednoczonych! Oczywiście, większość tych scenariuszy jest hipotetyczna. Inaczej jest w wypadku Amerykanów – bitwy oparte są na rzeczywistych wydarzeniach. Jednak, aby gracz mógł mieć jakiekolwiek szanse na odniesienie zwycięstwa, wojna rozpoczyna się dla USA dopiero... pod Midway!

Pacific General jest grą bardzo specyficzną. W porównaniu z innymi odcinkami serii, w mapach scenariuszy znajdziemy o wiele więcej obszarów morskich. Stąd znacznie większy udział w grze marynarki wojennej i lotnictwa morskiego.

Niestety, scenariusze nie są tak pieczołowicie konstruowane jak w Panzer czy Allied General. Są znacznie lepsze od „losowych" z Fantasy General, jednak widać, że nie pracowano nad nimi tak, jak nad pierwszymi odcinkami serii.

W Pacific General wprowadzono pewne zmiany przy określaniu warunków zwycięstwa. Autorzy gry odeszli od klasycznego dla poprzednich części schematu – należy zdobyć wszystkie punkty kluczowe, na rzecz warunków mieszanych – punkty kluczowe oraz straty własne i przeciwnika.

Na szczęście nie wprowadzono „poprawek" do podziału na jednostki podstawowe i pomocnicze...

Sztuczna Inteligencja nie odbiega zbytnio od tego, co było w poprzednich odcinkach. Możemy też grać w sieci, przez Internet (także e-mail), modem lub na jednym komputerze. Do gry wieloosobowej zostało stworzonych 5 specjalnych scenariuszy, dających graczom równe szanse.



Choć Pacific General pojawił się na rynku już dosyć dawno, dopiero teraz można napisać o nim coś konkretnego. Wcześniej uniemożliwiały to „niewielkie" problemy techniczne – podstawowa wersja programu okazała się bublem na skalę światową. Wieszała się regularnie, np. na początku scenariusza San Francisco. Dopiero patch 1.1 usunął usterki techniczne – możecie go znaleźć na płytce Gamblera.

Pacific General to gra znacznie lepsza niż Star General, jednak gorsza od Allied czy Panzer General. Miejmy nadzieję, że „trend wznoszący" produktów SSI utrzyma się i zapowiadany Panzer General II będzie wielkim przebojem...

JACEK ILCZUK

PACIFIC GENERAL

SSI/Mindscape 1997
Optimus Bis
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 77%
Dźwięk: 79%
Ogółem: 74%

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

UWAGA!
JUŻ W SPRZEDAŻY



Tę grę kupisz najtaniej w Polsce w firmie
WIRTUALNY ŚWIAT
tel. (0-22) 25 81 71
0-90 287 611

WARLORDS 3 REIGN OF HEROES

Z łezką w oku wspominam moją przygodę z pierwszą częścią tej już trylogii gier strategicznych. Dla tych, którzy nigdy się z nią nie spotkali (wstydźcie się!) – kilka słów wyjaśnień. Warlords to gra strategiczna, przypominająca trochę Heroes of Might & Magic. Gracze (może być nawet ośmiu) przesuwają swoje jednostki w turach. Najważniejszymi jednostkami są bohaterowie, którzy jako jedyni mogą nosić przedmioty, mające wpływ na przebieg gry, np.: zwiększające atak, obronę, możliwości ruchu na turę lub ilość złota w skarbcu gracza. Walka (w dwóch pierwszych częściach) nie jest zbyt rozsądnie wykonana, za dużo w niej przypadków losowych.

Po tym nieco przydługim (ale obowiązkowym) wstępie przejdźmy do najnowszego dziecka firmy SSG – Warlords 3. Kontynuacja wyróżnia się przede wszystkim wspaniałą muzyką i ładniejszą grafiką – z 2D stała się pseudo-3D. Autorzy, po przeniesieniu gry w środowisko Windows 95, oferują możliwość rozgrywki w rozdzielczości nawet 1024×768, co daje naprawdę ogromną kontrolę nad terenem zmagań. Najważniejszą zmianą (z punktu widzenia gracza) jest jednak wzmocnienie Sztucznej Inteligencji. Teraz komputer szybko i właściwie reaguje na nasze poczynania. Warto podkreślić, że nawet na wysokim poziomie trudności komputer gra fair – nie wykorzystuje możliwości typu: szybsze budowanie silniejszych jednostek.

Istniejącą od drugiej części gry dyplomację rozbudowano o opcje „zawarcie przymierza" oraz „łapówka". Niestety, podczas gry nie zauważyłem znaczącego wpływu tej ostatniej nowości, mimo przeznaczenia naprawdę dużych sum na ten szczytny cel. Również w części drugiej bohaterowie zaczęli zdobywać punkty i poziomy doświadczenia. W trójce ma to o wiele większy wpływ na przebieg walki – między scenariuszami bohaterowie otrzymują punkty „zdolności", które mogą wydatkować na podwyższenie swoich współczynników oraz na naukę... czarów! Czary można rzucać w trakcie podróżowania po krainie (niestety, brak czarów ofensywnych do używania podczas walki). Efektem ich działania jest np. uniesienie oddziału w powietrze czy zwiększenie morale wojska. Za czary płacimy w punktach mana uzyskiwanych dzięki zdobywaniu miast lub przez bohaterów w ruinach. Wraz z wprowadzeniem opcji czarowania, autorzy podzielili bohaterów na klasy. Mamy więc m.in. standardowych wojowników, ale także łowców czy szamanów. Każdy z nich dysponuje zestawem określonych zdolności, które – awansując – może rozwijać.

W każdej strategii jedną z najważniejszych części jest walka. Odkąd pamiętam była to, niestety, pięta achillesowa Warlords – za dużo działania losu. W części trzeciej jest trochę lepiej. Wprowadzono punkty życia (silniejsze jednostki nie giną od jednego zranienia) oraz punkty bonusowe (np. za morale, przywództwo czy obronę za murami miasta).







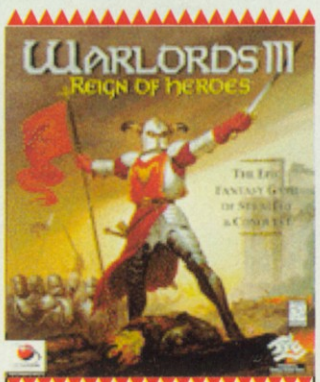


Na zakończenie warto wspomnieć o wprowadzeniu trybu kampanii. Zamiast jednej mapy, na której zazwyczaj toczy się rozgrywka, w kampanii mamy ciąg map. Na następnej mapie nie zaczynamy jednak tak od zera – dostajemy najlepszych trzech bohaterów (o najwyższych poziomach doświadczenia) z poprzedniej mapy wraz z częścią przedmiotów. Ponadto możemy (w pewnych granicach) zwiększać możliwości swoich jednostek, np. atak, obronę, liczbę punktów ruchu, a nawet skrócić czas produkcji! Od tej pory każda wyprodukowana na następnych mapach jednostka danego rodzaju będzie miała te właśnie lepsze parametry.



Warlords 3 jest godnym następcą poprzednika. Została wyeliminowana znaczna część wad, a nie doszukałem się prawie żadnych nowych (co jest ostatnio raczej ewenementem). Piszę „prawie", ponieważ oczekiwałem czegoś więcej niż kolejnej gry Warlords – dalej trochę zawodzi system walki. Mimo wszystko, stratedzy powinni być usatysfakcjonowani.

VIZ



SSG/Red Orb Entertainment 1997
Mirage
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 70%
Dźwięk: 90%
Ogółem: 85%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 75, 16 MB RAM, Windows 95, CD-ROM 4x

SHADOW WARRIOR

Mistrz ninjitsu Lo Wang, „wojownik cienia", przez długie lata wiernie służył megakorporacji Zilla, rozwiązując problemy delikatniej natury. Kiedy jednak zorientował się, że Zilla sprzymierzyła się z siłami-nie-z-tego-świata, aby opanować ten-świat, postawił kategoryczne veto. Dotychczasowi mocodawcy stali się jego wrogami...



Taką to idiotyczną fabułką zaczyna się Shadow Warrior, najnowsza gra firmy 3D Realms, trzecia (po Redneck Rampage i Blood) produkcja wykorzystująca Build, engine Duke Nukem 3D.





Najważniejszy w SW jest specyficzny klimat. Otóż Lo Wang to osobnik o umysłowości Butt-Heada. Jego komentarze po prostu zwalają z nóg (do mangowej panienki: „Do you want to wash Wang or watch Wang wash Wang?"), podobnie jak radosne okrzyki na widok eksplodujących wrogów czy po zdobyciu broni. Do tego klimatu dopasowane są inne elementy, np. chińskie mądrości w ciasteczkach („Baseball wrong – man with 4 balls cannot walk"; „You never going to score") czy przerysowane do granic absurdu efekty śmierci – krew bucha z przeciwników kilkumetrowymi strugami.

Shadow Warrior jest inspirowany przygodami panów Beavisa i Butt-Heada i przez ten pryzmat należy patrzeć na wydarzenia w grze. A są to rzeczy niekoniecznie smaczne, np. zanurzanie związanego nieszczęśnika we wrzącym oleju czy strzelanie do biegających wokół (i radośnie kopulujących) niewinnych króliczków. W SW pojawiają się liczne nawiązania do innych gier (np. Duke Burger) czy filmów: jaskinia



„strasznego potwora" z „Monty Python w poszukiwaniu Świętego Graala"; tekst „Remember, the Force will be with you, Lo Wang" przed pojedynkiem z jednym z bossów.

A jak jest z nowymi pomysłami na uzbrojenie? Szczerze mówiąc, ledwie dostatecznie. Lo Wang dysponuje gołymi rękami, mieczem samurajskim, którym sprawnie filetuje przeciwników oraz gwiazdami do rzucania. Ma też shotguna, który potrafi wyrzucić z siebie śmiertelną serię 4 pocisków oraz parę Uzi (po jednym w rękę). Ich szybkostrzelność jest niewiarygodna, jedyny problem w tym, że trzeba zmieniać magazynki (50-nabojowe), co zazwyczaj zdarza się w najmniej pożądanym momencie. Kolejna broń to bazooka, która może być zaopatrzona w samonaprowadzające się pociski oraz... w głowicę atomową o potężnej sile rażenia. Jest jeszcze granatnik oraz kolczaste granaty z zapalnikiem zbliżeniowym.

Największa spluwa to Railgun – podobny do tego, którego używał Arnie w Eraserze, co zresztą potwierdza okrzyk Wanga: „Prepare to be erased!" po znalezieniu tej broni. Szkoda tylko, że pociski biegną tak wolno. Na koniec dwa osławione typy broni SW: Guardians Head, czyli trzymana w rękach głowa, która na trzy sposoby pluje ogniem, w zależności od tego, który palec Lo Wang wbije w mózg potwora (sic!) oraz Ripper's Heart, czyli serce, którego użycie powoduje... chwilowe sklonowanie Wanga. Otrzymany w ten sposób partner potrafi być bardzo przydatny, zwłaszcza w walkach z bossami. Zazwyczaj stosujemy jednak tylko shotguna i uzi, z rzadka granatnik i bazookę.



W arsenale Wanga znajdziemy też inne przedmioty: kolce do rozrzucania po podłodze, bombę magnezjową oślepiającą wrogów, bombę gazową oraz bombę dymną, powodującą chwilowe przeistoczenie Wanga w Shadow Warriora – czyli jego zniknięcie. Do dyspozycji są też noktowizor, apteczka oraz zestaw naprawczy, którym można uruchamiać popsute (komentarz Wanga: „Must be American made") ciągniki, motorówki czy stanowiska artyleryjskie, aby następnie z nich skorzystać.

Przy projektowaniu poziomów autorzy robili, co mogli, ale niewiele mogli, bo Build to engine przestarzały, nie z tej epoki. Należy jednak docenić niektóre elementy, np.: łodzie podwodne, basen portowy z przycumowanym do niego okrętem, lotnisko czy... salon samochodowy. Poziomy mają charakter labiryntowy, szukanie kluczy i wajch bywa niekiedy trudniejsze od samego strzelania.

A właśnie, strzelanie. Tu krótko, bo przeciwnicy są nierewelacyjni: głupi i standardowi. Jedyna ciekawostka to duchy, które wylęgają się z ciał zabitych wrogów i bywają zaskakująco niemiłe.

Shadow Warrior nie jest grą wybitną, bo taką być nie może. Niemniej jest to, moim zdaniem, najbardziej udany klon DN3D – Blood jest napuszony i bez dystansu, zaś Redneck Rampage, choć najładniejszy, wydaje się za bardzo „wykręcony". Zaś SW to (dla pełnoletnich – nieletnim pociechom raczej tej gry nie polecam) całkiem miła zabawa w Beavisowo-Butt-Headowskich klimatach. Huh, huh...

ALEX

SHADOW WARRIOR

Eidos/3D Realms 1997
Mirage
3D
PC CD-ROM
Grafika: 70%
Dźwięk: 88%
Ogółem: 69%

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

688(I) HUNTER/KILLER



GAMBLER

Od kilku lat Jane's, czyli jedno z największych (jeśli nie największe) światowych wydawnictw, zajmujących się gromadzeniem oraz publikowaniem informacji dotyczących sprzętu wojskowego i sił zbrojnych, wydaje serię symulatorów sprzętu najróżnorodniejszego typu. Mamy już za sobą myśliwce (do których z rozpędu zaliczono bombowiec B2), śmigłowiec szturmowy, a ostatnio do kompletu dobił okręt podwodny klasy Los Angeles. Nie jest to bynajmniej pierwsze podejście do takiej jednostki. Jeśli dobrze pamiętam – co najmniej czwarte albo piąte, poczynając od czasów 688 Electronic Arts (czyli od roku 1989 minęła cała epoka).

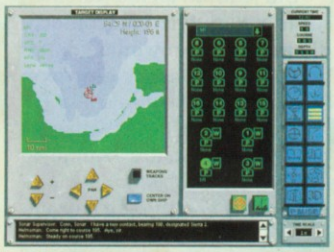
nież środowisko, w którym się poruszamy (zarówno wodne, jak i to wewnątrz kadłuba) parametrami odpowiada rzeczywistości.

Napisałem „z grubsza" zupełnie celowo, bo niestety, nie wszystko w grze jest do końca sensowne. Co więcej, istnieją ewidentne błędy. Z jednej strony mamy bardzo realistycznie oddane działanie sonarów, z fałszywymi echami i różną reakcją na różne długości fal, z drugiej zaś – zawsze jedną termoklinę. Aby wyznaczyć pozycję celu, trzeba dysponować serią jego namiarów z możliwie różnych pozycji, można zresztą obserwować proces wyznaczania pozycji na stole nakresowym. Równocześnie jednak nigdy nie



widziałem na ekranach sonarów ani śladu torped, o których meldowali moi załoganci. O rozpoznawaniu celów nie wspomnę, bo nie ma o czym. W rezultacie wszystko musiałem robić sam od początku do końca.

A jak już w końcu precyzyjnie wykonałem rozkaz i rozwaliłem Kadafiemu naziemny cel w postaci fabryki chemicznej (pewnikiem robili tam jakieś prochy), omijając rakietami stanowisko rplot, zwierzchnicy uznali, że jestem dupek, bo nie rozwaliłem tego nieszczęsnego stanowiska rplot. Ja bardzo przepraszam, ale jak ktoś chce, żebym coś rozwalił, to niech wyda mi taki rozkaz. Wojsko to nie zabawa w kowbojów na podwórku... Nie chcę robić długiej listy dziwnych zachowań programu, jest ich niestety sporo. Na przykład, tankowiec ucieka z prędkością 32 węzłów. Nie byłem w stanie go dogonić...



Zanim przejdę do konkluzji, jeszcze jedna uwaga. W pierwszej chwili po uruchomieniu gry byłem święcie przekonany, że Jane's kupili od Sierry poważne kawałki kodu Fast Attack, oficjalnie nie znanego w Polsce symulatora sprzed mniej więcej 2 lat. Z ciekawości obejrzałem listy programi-





stów, projektantów i tak dalej – żadne nazwisko się nie powtarza, więc są to chyba jednak różne produkty, ale ich podobieństwo, czy też może raczej podobieństwo niektórych technicznych i formalnych rozwiązań jest uderzające. Trzeba jednak Jane's przyznać, że ich 688(I) ma lepiej dopracowaną oprawę graficzną i dźwiękową.

Czas na werdykt. Gra jest – ogólnie rzecz biorąc – dobra. Na pewno dałoby się ją ulepszyć, jednak już w tej chwili jest w co pograć. Zwłaszcza jeśli ktoś jest fanem okrętów podwodnych. Z niewiadomych powodów symulatory atomowych okrętów podwodnych, choć mają spore powodze-

Co dostajemy tym razem? Możemy dowodzić dowolnie wybranym okrętem klasy 688 (a trzeba pamiętać, że jest ich w czynnej służbie około 60 sztuk). Jak to zwykle bywa, dowodzenie polega na przenoszeniu się między różnymi ekranami, na których albo zmienia się kurs, prędkość i głębokość, albo wybiera cele, albo obserwuje wskazania instrumentów – radaru, czujnika ESM i sonarów, albo podejmuje decyzje o typie wykorzystywanego uzbrojenia... Możliwości jest sporo, z grubsza odpowiadają one rzeczywistym działaniom na okręcie, z grubsza rów-



Electronic Arts 1997	
IPS CG	
Symulacyjna	
PC CD-ROM	
Grafika: 54%	
Dźwięk: 53%	
Ogółem: 69%	

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

nie wśród graczy, nie mają wielkiego szczęścia do implementacji. Najnowsze podejście jest, moim zdaniem, najlepsze z dotychczasowych. Jednak ciągle jeszcze temat czeka na swojego Sida Meiera czy innego Johna Romero...

Znad termokliny nadawał

ROBAQUEZ

INWESTOR



Dla jednych giełda jest miejscem nieczystych machinacji, dla innych – lokowania kapitału, dla jeszcze innych głównym źródłem zarobkowania. Cokolwiek o niej myślimy, wrosła w polską rzeczywistość. Mimo to mechanizm jej działania znany jest tylko nielicznym. Ich grono może się powiększyć dzięki nowej grze firmy Seven Stars, pokazującej Warszawską Giełdę Papierów Wartościowych (choć nazwa ta nigdzie się w programie nie pojawia).

Inwestor to gra quasi-edukacyjna w najbardziej perfidny, a przez to najprzyjemniejszy sposób – nie czujemy, kiedy się uczymy. Wiernie odtwarza życie na giełdzie widziane oczami drobnego ciułacza, którym jest gracz. Zakładanie rachunku, przelewanie na niego pieniędzy, dokładne wypełnianie zleceń zakupu i sprzedaży akcji, sprawdzanie po każdej sesji notowań w gazecie – to ta mniej romantyczna strona gry na parkiecie, pomijana przy relacjonowaniu spektakularnych hoss czy bess. Są nawet pożyczki od znajomych. Dla przyzwyczajonych do mniejszych, ale pewniejszych zysków przewidziano zakup udziałów funduszy inwestycyjnych oraz złożenie pieniędzy na koncie. Nie ma tylko otoczki polityczno-gospodarczej – świat komputerowej giełdy jest trochę zbyt sterylny.



Rzecz jasna, nie po to inwestujemy, by delektować się kolejnymi zerami na rachunku. Celem gracza jest wprowadzenie na parkiet swojej firmy, przy czym oczywiście musi przejść całą procedurę rejestracyjną, m.in.: audyt, wydrukowanie prospektu emisyjnego i mnóstwo innych biurokratycznych kroków.

Zabawa jest przednia. Wydajemy pieniądze, kupujemy akcje, tracimy, zyskujemy, coś się dzieje... Po pewnym czasie stwierdzamy jednak, że dzieje się coś niedobrego. Dlaczego niby nie możemy w podręcznym notesie komputerowym zapisać cen akcji, po których je nabyliśmy, ich najwyższych i najniższych cen? Dlaczego nie da się wydrukować notowań? Dlaczego nie można podejrzeć, jak zmieniały się kursy akcji jednej firmy (opcja jest, ale nie działa, a inne wykresy dostępne w grze tego nie zastąpią)? To są drobiazgi, ale bardzo uprzykrzają życie – gra staje się ciężkostrawna, zwłaszcza przy rozbudowanym portfelu akcji. Te drobiazgi przeszkadzały mi bardziej niż przeciętna oprawa graficzna i brak dźwięku (nie liczę dzwonka oznajmiającego początek sesji), na co w zasadzie nie zwróciłem uwagi.

Gra Inwestor z pewnością może służyć jako trenażer dla początkujących giełdziarzy. Dowiedzą się z niej, że inwestowanie nie należy do rzeczy skomplikowanych. Doświadczeni gracze giełdowi znajdą dodatkowo zabawę w odgadywanie poprzekręcanych nazw firm notowanych na parkiecie. Jestem jednak przekonany, że program ten można było zrobić trochę porządniej, dlatego nie mogę polecić go z czystym sumieniem.

SIR HASZAK



Seven Stars 1997
CD Projekt
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 45%
Dźwięk: 20%
Ogółem: 60%
Wymagania sprzętowe: 486DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

SU-27 FLANKER MISSION DISK

Ponad rok po szoku wywołanym grą Su-27 Flanker (być może to najbardziej realistyczny symulator działający na komputerach domowych), SSI atakuje po raz drugi, stosując tradycyjną metodę wydawania kolejnych kawałków. Nowa płytka, nosząca niezwykle oryginalny tytuł „Mission Disk", zawiera całe wielkie mnóstwo misji i innych takich tam...

Su-27 nie imponuje ani oprawą graficzną, ani dźwiękową, ale ma za to dużą grywalność, bogato odwzorowane obiekty doskonale oddany model lotu oraz wysoki poziom Sztucznej Inteligencji – to jego największe zalety. Podobno komputerowy Su-27 pilotuje się dokładnie tak samo jak prawdziwy myśliwiec, a pole walki w tym programie naprawdę żyje



(tak jak żyje w Mi-24 Hind) – zresztą, to wszystko omówiłem w opisie w Gamblerze nr 3/96.

Wróćmy jednak do tego, co oferuje nam, graczom, ów Mission Disk. Sam engine został poddany kosmetycznym zmianom. Do grafiki dodano cieniowanie metodą Gourauda oraz trochę poprawiono (tak przynajmniej twierdzą autorzy) model lotu. Dźwięk pozostał bez zmian, chociaż zestarzał się o wiele bardziej niż grafika, będąca praw-



BATTLESHIP

Pod koniec 1996 r. pojawiło się na rynku kilka gier o tematyce morskiej. Admiral: Sea Battles (MegaMedia) oraz Age of Sail (TalonSoft) przedstawiały czasy dominacji żaglowców. Firma Hasbro Interactive proponuje grę, w której uczestniczą współczesne floty wojenne – Battleship.

Oprócz okrętów wojennych (niszczyciele, fregaty, krążowniki, pancerniki, lotniskowce, podwodne) dysponujemy w grze wsparciem powietrznym. Oczywiście, wszystko w technicznej otoczce – radary, sonary, rekonesans sił powietrznych, a nawet satelity szpiegowskie...

W bazach położonych na wyspach znajdują się doki, w których można naprawiać okręty, a w magazynach – uzupełniać zapasy amunicji. Stacje radarowe informują o ruchach wroga. Przed atakiem wyspy chronione są przez wyrzutnie rakiet, stanowiska dział przeciwlotniczych... Na wyspach znajdują się także lotniska.

Morze podzielone jest na sektory. W każdym może pływać tylko jedna flota. Rejony, w których znajdują się siły powietrzne, nawodne i podwodne mogą się na siebie nakładać. Każdy sektor podzielony jest na pola (10×10) – przy tworzeniu floty na nich ustawiamy okręty.

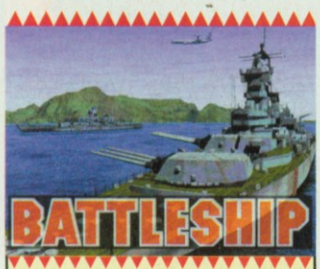
Walka przypomina grę w statki – ostrzeliwanie sektora za pomocą artylerii, rakiet, bądź torped (także pola minowe). Pole, na którym znajduje się trafiony cel, w zależności od skutków ataku zaznaczane jest odpowiednim kolorem.

Dodatkowe elementy to platformy wiertnicze i flota „handlowa" (tankowce, statki z zaopatrzeniem oraz transportowce przewożące żołnierzy). Statki te kursują automatycznie od brzegu mapy do baz. Jednym z głównych zadań jest zabezpieczenie ich przed atakiem wroga.

Walka odbywa się w czasie rzeczywistym. Nie jest to najlepszy pomysł. Komputer może prowadzić jednocześnie ostrzał ze wszystkich statków, a gracz tylko z jednego... A gdy strzela, praktycznie traci kontrolę nad pozostałymi flotyllami. Poważnym błędem jest to, że ostrzeliwane przez nas pola nie są zaznaczane, chyba że trafimy na wroga (musimy je zapamiętać!).

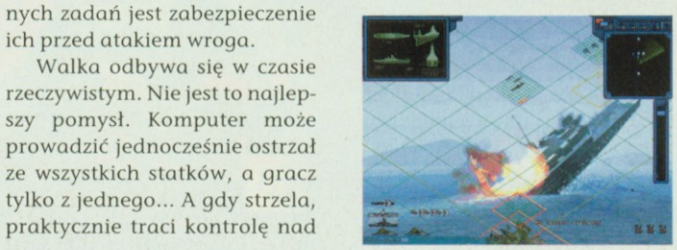
W grze Battleship wykorzystano dobry pomysł, zawiodło wykonanie. Szkoda, że nie zastosowano podziału na tury...

(AT)RANDOM



NMS Software/Hasbro Interactive
1996
Hasbro Poland
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 79%
Dźwięk: 71%
Ogółem: 60%

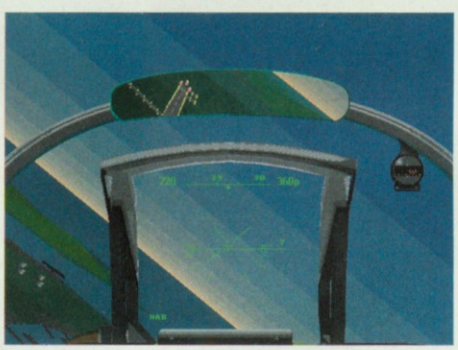
Wymagania sprzętowe: 486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM (2x), Windows 95





dziwym średniakiem. Nie ma żadnych bajerów (poza cieniowaniem), ale program broni się wysoką rozdzielczością i superdokładnie odtworzonymi obiektami.

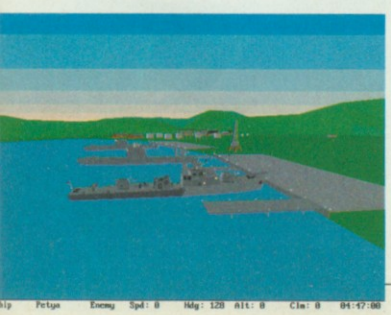
Najważniejsza sprawa to, jak sugeruje nazwa krążka, ponad 150 nowych misji z każdego gatunku, od „filmów" tylko do oglądania, przez pojedynki jeden-na-jednego, po całe batalie powietrzne z atakowaniem celów naziemnych i nawodnych – po prostu to, co oferował rok temu Su-27, w porcji wystarczającej każdemu symulantowi na wiele, wiele godzin... Jakby tego było mało, SSI zmieściła też na płycie generator misji losowych, co zapewnia całkowitą niepowarzalność kolejnych rozgrywek.



Innym novum, ale o niebagatelnym znaczeniu, jest rozbudowanie trybu multiplayer. Można teraz grać przez sieć (protokoły IPX/SPX i TCP/IP), używając specjalnych programów pozwalających na poprawienie transmisji danych.

Na zakończenie pozwolę sobie polecić Mission Disk do Su-27 jako dobre rozwinięcie produktu, który rok temu był chyba najlepszym symulatorem na PC. Ci, którzy mają grę Su-27 Flanker (a tylko oni mogą korzystać z dobrodziejstw zawartych na nowym kompakcie), powinni zainteresować się tą pozycją...

WIKTOR KOZŁOWSKI





SSI/Mindscape 1997
Optimus Bis
Symulacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 50%
Dźwięk: 45%
Ogółem: 75%

Wymagania sprzętowe: Su-27 Flanker wersja 1.0 lub nowsza, 486DX4/100, 8 MB RAM, Windows 95

COMICS' PLANET

Firma Young Digital Poland zajmowała się dotąd wydawaniem programów językowych. Tym razem jednak zlokalizowała poradnik rysowania komiksów i... efekt końcowy jest więcej niż dobry.

Program podaje szczegółową wiedzę o: narzędziach używanych do rysowania, bryłach i formach, perspektywie, tworzeniu postaci, ruchu, rysowaniu tuszem, kolorach i animacji. Dodano również informacje, jak tworzyć dialogi oraz wskazówki, jak wybrać temat i napisać scenariusz.

Tak złożone i rozbudowane wiadomości przekazano na kilka sposobów. Dzięki temu na Komiksowej Planecie będą się dobrze czuć i młodzież, i dzieci w wieku przedszkolnym. Omówienie każdego tematu składa się z wprowadzenia serwowanego przez wybranego przewodnika-animka (na początku można wybrać go spośród kilkunastu innych, co również połączono z zabawą),





prezentacji, kilku krótkich filmów oraz tekstu pogłębiającego wiedzę z odnośnikami hypertekstowymi. Wszystko to, oczywiście, po polsku, z bardzo dobrym opracowaniem dźwiękowym (tylko filmy pokazują się w trochę zbyt małym oknie). Zdobyte wiadomości można przećwiczyć z komputerem (kilka pytań z lekcji) oraz na papierze (program zadaje „pracę domową", polegającą na rysowaniu omawianych elementów).

Ostatecznym sprawdzianem zdobytych wiadomości jest, a cóż by innego – komiks. W trakcie poznawania przygód szalonego wynalazcy jesteśmy od czasu do czasu proszeni o wskazanie na rysunku tego czy innego elementu (przedmioty te dziwnie kojarzą się z tematami kolejnych lekcji).

Program Comics' Planet bardzo mi się spodobał. Cenię go za różnorodność form przekazu, wzajemnie się uzupełniających, za przejrzyście podzielony materiał i łatwość wyszukiwania interesujących haseł. Ponieważ jednak nie byłem pewien swych kwalifikacji plastycznych (gdy narysuję koło można się domyślić, że nie jest to trójkąt), przekazałem program do testu jeszcze dwóm osobom – pierwsza umiała i lubiła rysować; druga chciała się nauczyć rysunku. Obie świetnie się bawiły.

PAŁCJUSZ



Digimail 1997
Young Digital Poland
Poradnik
PC CD-ROM
Ogółem: 80%
Wymagania sprzętowe: PC386, 4/8 MB RAM (Windows 3.1/Windows 95), CD-ROM 2×

BATMAN&ROBIN CARTOON MAKER

Od czasu do czasu pojawiają się na rynku programy umożliwiające tworzenie mniej lub bardziej udatnych kreskówek. Ostatnio program tego typu został wydany przez firmę Techland.

Możemy tworzyć filmy animowane, których akcja rozgrywa się w mrocznych klimatach Gotham, a bohaterami są postacie z komiksu. Program oferuje kilkadziesiąt scenerii, podobną liczbę obiektów, animowanych postaci, pojazdów i podkładów muzycznych pogrupowanych w bibliotekach. Obsługa polega na wybraniu właściwych elementów, ułożeniu z nich scen, połączeniu w sekwencje i już mamy film. Gdy brakuje nam obiektów, możemy je dorysować, korzystając z prostych narzędzi graficznych. Obsługa jest dość prosta, ale też nie należy się spodziewać wielkich efektów.

Filmy stworzone tym programem są dość schematyczne pod względem technicznym i mają dość kiepską grafikę. Batman & Robin powstał 2 lata temu i to niestety widać. Jedyną zaletą jest możliwość podkładania własnych dialogów, które można nagrać i dołączyć do filmów, jeśli tylko ma się mikrofon.

Uzasadnieniem pojawienia się w pełni anglojęzycznego programu w Polsce w 2 lata po jego premierze może być jedynie popularność tematu, rozbudzona na nowo kolejnym filmem na ekranach kin (nie wiem, czy to wystarczy, by ten produkt odniósł sukces). Jedynie jego zagorzali wielbiciele znajdą tu coś dla siebie.

PAŁCJUSZ



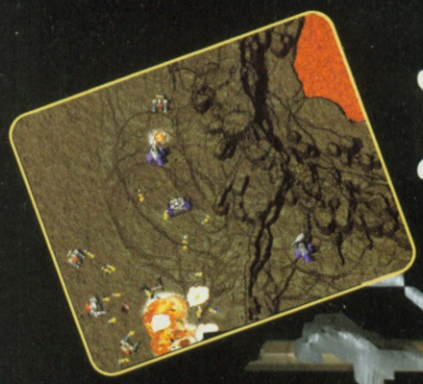




Knowledge Adventure 1995
Techland
Filmowy
PC CD-ROM
Ogółem: 55%
Wymagania sprzętowe: PC386, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 3.1 lub Windows 95

NOWY

OBRAZ WOJNY





TOTAL ANNIHILATION™







„Najbardziej dopracowana gra strategiczna naszych czasów"

„Z pewnością najlepsza w swoim gatunku"

PC ZONE – 92%

„To jest to. Gra, która może patrzeć na Red Alert z góry"

„Mistrzostwo gatunku"

PC GAMER – 94%

GT®

CAVEDOG ENTERTAINMENT

LEM
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:

LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA Sp. z o.o.
ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa

©1997 Humongous Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Stworzone i publikowane przez Cavedog Entertainment, oddział Humongous Entertainment, Inc.
Dystrybucja GT Interactive Software Corp. Cavedog Entertainment™ i Total Annihilation™ są znakami handlowymi Humongous Entertainment, Inc.
GT™ jest znakiem handlowym i GT Logo® jest zarejestrowanym znakiem handlowym GT Interactive Software Corp.
Wszelkie inne znaki handlowe są wyłączną własnością używających je firm.

GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London, NW1 6JT. http://www.gtinteractive.com

Karty graficzne 3D

Mamy standard!

W marcowych numerach Gamblera i Entera został opublikowany test akceleratorów grafiki trójwymiarowej. Porównałem wtedy ze sobą kilkanaście różnych „dopalaczy", od najprostszych i najtańszych, opartych na chipach ViRGE, aż po drogie akceleratory profesjonalne (GLoria). Większość tanich kart przeznaczonych dla użytkownika domowego (czyli np. gracza) nie przyspiesza grafiki 3D, dodaje tylko specjalne efekty, np. filtrowanie tekstur czy mgłę (ViRGE), lub przyspiesza ją nieznacznie, bez żadnych dodatkowych „wodotrysków" (Mystique).



Descent 2

Jedynie 3D Blaster w sposób zauważalny zwiększał płynność przestrzennych animacji, dysponował jednak bardzo wolnym akceleratorem 2D (w Windows).

Wśród testowanych produktów nie było ani jednej karty opartej na chipie **Voodoo Graphics** firmy **3Dfx Interactive**. Dopiero ostatnio otrzymałem jeden z dwóch najpopularniejszych akceleratorów korzystających z tego układu – kartę **Diamond Monster 3D**. Od razu przyznam się, że jestem nią zachwycony.

Trójwymiarowy potwór

Diamond Monster 3D jest jedną z nielicznych (w porównaniu z liczbą akceleratorów opartych na S3 ViRGE) kart, korzystających z procesora Voodoo Graphics. Dość popularny jest Orchid Righteous 3D, spotkać też można akceleratory Maxi Gamer 3Dfx, RealVision Flash 3D i kilka innych.

Chipset Voodoo Graphics składa się z dwóch procesorów: **PixelFX** oraz **TexelFX**. Pierwszy (zwany też „triangle engine") zawiera prosty układ przetwarzający geometrię: zajmuje się renderowaniem (zamianą obrazu wektorowego na mapy bitowe), generuje mgłę itd. Usuwa także niewidzialne fragmenty wielokątów za pomocą 16-bitowego bufora Z. PixelFX ma do dyspozycji 2 MB pamięci EDO DRAM. Drugi procesor, TexelFX („texture engine"), nakłada na obiekty tekstury, pilnuje odpowiedniej perspektywy, a także filtruje tekstury z wykorzystaniem tzw. LOD- (Level-Of-Detail) -MIP-mappingu. TexelFX także ma własne 2 MB pamięci EDO DRAM. Służy mu ona do przechowywania m.in. tekstur. W sumie więc Monster 3D ma 4 MB pamięci.

Oprócz wymienionych podstawowych funkcji 3D, Voodoo Graphics oferuje też mnóstwo innych efektów: zlewanie obiektów za pomocą kanału alfa (alpha blending), rozmywanie ich wraz ze zmianą odległości (depth cueing),



Jedi Knight

generowanie efektów typu mgła (fog) i dym (smoke) oraz płynne transformacje jednej tekstury w drugą (morphing) – efekt znany z wielu filmów.

Monster 3D, podobnie jak każda karta bazująca na Voodoo Graphics, to wyłącznie dedykowany akcelerator 3D. Do prawidłowej pracy wymaga więc zwykłej, „dwuwymiarowej" karty graficznej (aczkolwiek może to być też dopalacz typu 2D+3D, taki jak np. ViRGE – sam testowałem Diamonda z kartą na chipie ViRGE). Monstera, po zamontowaniu go w wolnym slocie PCI, łączy się specjalnym kablem z wyjściem VGA karty graficznej. Monitor zaś podłącza się do samego „potwora".

Podczas normalnej pracy w Windows czy DOS Monster jest nieaktywny – to „śpiący potwór". Dopiero po uruchomieniu gry 3D z odpowiednimi sterownikami „potwór" się budzi i wkracza do akcji – dwuwymiarowa karta graficzna jest w tym momencie zupełnie pomijana. Dlatego też Monster działa wyłącznie w trybie pełnoekranowym.

Gry przyspieszane przez ukł

10 Six
10th Planet
Agile Warrior
AH64 Longbow 2
Andretti Racing
Aqua 'Tak
Assault!
Bug Riders
C.I.N.D.E.1.4
Carmageddon
Chasm
Confirmed Kill
Croc: Legend of the Gobbos
CyberDome
CyberGladiators
Dark Vengeance
Deathtrap Dungeon
Descent 2
Descent 2 – Destination Quartzon
Die by the Sword
Die Hard Trilogy
EarthSiege 3
EF 2000 + Tactcom
EF 2000 2.0
F1 Racing Simulation
Falcon 4.0
Fighter Squadron: The Screamin' Demons over Europe
Fighting Force
Final Fantasy VII
Flying Corps
Flying Corps Gold
Flying Nightmares 2
Flying Saucers
Formula 1
Forsaken
G-Police
Grand Slam
Grand Theft Auto
Hardball 6
Hardcore 4×4
Heavy Gear
Hellbender
Hexen II
HyperBlade
iF-22
iF-16 Fighting Falcon
Independence Day
Interstate '76
Jedi Knight – Dark Forces II
JetFighter 3
Kings Quest 8
Lands of Lore: Guardians of Destiny
Lego Island
Magic Carpet 2
MDK
MechWarrior 2
MechWarrior 2 – Mercenaries
MechWarrior 3
Microsoft Baseball 3D
Monatzuma's Return

ad Voodoo Graphics

- Monster Truck Madness
- Moto Racer
- Myth
- Need for Speed II SE
- NHL PowerPlay 97
- NHL '98
- Organic Art Screensaver
- Out of the Void
- Outlaw Racers
- Outlaws
- Overboard
- Pandemonium
- PGA Tour Gold Pro Gold
- Plague
- Pod
- Prey
- Quake
- Quake II
- Quake Mission Pack 2: Dissolution of Eternity
- Quake Mission Pack 2: Scourge of Armagon
- Redline
- Reloaded
- Resident Evil
- Road Rash 3D
- Road to World Cup '98
- Rocket Jockey
- Sabre Ace
- Sand Warriors
- Scorched Planet
- SimCity 3000
- SimCopter
- Skies
- Sparhead
- Spec Ops: US Army Rangers
- Star Wars: Shadows of the Empire
- Starfighter
- Starfleet Academy
- Steel Legions
- Subculture
- SWIV3D
- Tanarus
- Team 47 Goman
- Team Apache
- Terracide
- Test Drive 4
- The Divide: Enemies Within
- Tiger Shark
- Time Warriors
- Tomb Raider
- Tomb Raider 2
- Toshinden
- Turok: Dinosaur Adventure
- Unreal
- Vigilance
- VR Baseball
- VR Soccer '96
- Whiplash
- Wing Commander Prophecy
- wipEout XL
- X-Car
- X-Wing vs. TIE Fighter

Chip Voodoo pozwala na pracę w dwóch trybach graficznych: 640×480 przy 16-bitowym kolorze (65 tys. barw) i 16-bitowym buforze Z lub 800×600, także przy 16-bitowym kolorze, ale bez bufora Z.

Czym więc Monster różni się od popularnego ViRGE? Jego funkcje 3D prawie pokrywają się z tymi oferowanymi przez chip firmy S3 (nowy jest jedynie morphing oraz LOD-MIP-mapping). To, co czyni z Voodoo kartę szczególną, to jego **oszałamiająca szybkość.**

Karta we wszystkich testach, a także grach, okazuje się kilkakrotnie szybsza od ViRGE! Tomb Raider, który na moim P100 bez sprzętowego przyspieszania w trybie 2D pokazuje zaledwie 11 klatek, na Voodoo chodzi z prędkością 30 fps!



Tomb Raider 2

By zobrazować potęgę Voodoo, podam kilka liczb. Program Tunnel w trybie pełnoekranowym, w rozdzielczości 640×480 przy 65 tys. kolorów na ViRGE „wyciska" 14 fps. Mystique 220 chodzi szybciej, bo pokazuje 38 klatek na sekundę. Voodoo zaś - 60 fps! Podobne wyniki otrzymałem dla Descent II: ok. 14 fps dla ViRGE i ok. 60 fps dla Voodoo. PCPlayer Direct3D Benchmark w powyższej rozdzielczości prezentuje animację z prędkością 7,0 fps na ViRGE, 9,1 fps na Mystique 220 i... 15,7 fps na Voodoo.

Aby umożliwić wykorzystanie Monstera natychmiast po zakupieniu go, firma Diamond dodaje do karty zestaw gier (wszystkie oczywiście wspomagane przez Voodoo): Descent II (demo), Tomb Raider (demo), Scorched Planet (demo), EF 2000, Hyperblade, MechWarrior 2, Whiplash (pełna) oraz Monster Truck Madness (demo). Ostatnio do karty dodawana jest także pełna wersja hitu firmy Psygnosis - Formula 1!

Voodoo nie jest, niestety, pozbawiony wad. Po pierwsze, działa tylko w trybie pełnoekranowym. Po drugie, kabel połączeniowy („pass-through cable") wprowadza zakłócenia na ekranie monitora, szczególnie widoczne w wysokich rozdzielczościach (1024×768 punktów lub więcej). Daje się to we znaki zwłaszcza w przypadku Monstera, którego kabelek jest wyjątkowo cienki, więc „sieje" na wszystkie strony. Po trzecie, karta wymaga obecności akceleratora 2D, a więc zestaw: karta VGA plus akcelerator z Voodoo kosztuje nas dwa zajęte, cenne sloty PCI.

Wszystkie te „wady" nikną jednak w zestawieniu z ogromną mocą Voodoo. Nic dziwnego, że karta ta została uznana przez producentów gier za standard w akceleratorach 3D. Wszystkie najnowsze gry 3D mają sterowniki dla Voodoo lub obsługują go przez interfejs Direct3D (patrz ramka).

Firma 3Dfx nie zasypia gruszek w popiele; w połowie bieżącego roku wprowadziła na rynek układ **Voodoo Rush**, czyli Voodoo współpracujące ze 128-bitowym procesorem 2D Alliance Promotion3D. Umożliwiło to zbudowanie karty kombo 2D/3D (np. Hercules Stingray 128/3D), która akceleruje grafikę przestrzenną także w okienku. Wkrótce pojawi się **Voodoo 2**, a zaraz po nim układ **Banshee**.

Monster 3D, lub jakikolwiek inny akcelerator z chipsetem Voodoo, to urządzenie, które po prostu trzeba kupić. Zwłaszcza że ceny tych kart ostatnio bardzo spadły, zaś 3Dfx Voodoo jest wart każdej wydanej na niego złotówki.

Aby uzyskać listę stron poświęconych Voodoo, proponuję wstukać poniższą linijkę w przeglądarce internetowej:

http://www.webring.org/cgi-bin/webring?ring=voodoo&list

PiŁA (pila@pol.pl)

Kartę Monster 3D do testów dostarczyła firma **Cadena**, 61-737, Poznań, ul. 27 Grudnia 7, tel. (0-61) 855 21 51, WWW: www.cadena.com.pl. Cena: 209 USD (wrzesień).

Voodoo w Internecie

- www.3dfx.com
- www.voodooextreme.com
- hardware.3dreview.com
- www.o3dfx.allgames.com
- www.markbz.demon.co.uk
- 3dinfo.com/fps/3dfx/index.htm
- www.dimension3d.com
- www.public.asu.edu/~englee/voodooring/

Extreme Assault



TopWare

Rok 2140 był przełomowy dla planety Ziemia.

Historia stała się teraźniejszością i nic nie może jej już zmienić ...

Masz jednak szansę wpłynąć na nieuchronnie zbliżającą się przyszłość i stanąć w szeregach walczących o dominację nad światem.

Earth 2140 to wspaniała strategia w czasie rzeczywistym
- 50 niesamowitych misji o umiejętnie dobranym stopniu trudności.
- Możliwość gry w sieci dla sześciu graczy
- Rozdzielczość 640 x 480 lub 800 x 600 przy 65 000 kolorów
- Wspaniała ścieżka dźwiękowa
- Pełna wersja polska

50 misji rozgrywa się na pięciu kontynentach na lądzie, w powietrzu i na wodzie. Całość świata jest zbliżona do rzeczywistości nie tylko przez zastosowanie realistycznych kształtów i kolorów, ale również dzięki wspaniałej animacji obiektów i niesamowitym eksplozjom.

EARTH 2140

Do gry w sieci przy udziale nawet sześciu graczy istnieje 25 dodatkowych misji. Przy użyciu 70 pojazdów, robotów bojowych, obiektów latających oraz statków rozegra się ostateczna walka o Ziemię.

Nowatorskie elementy gry, takie jak przejecie budynków, swobodny dobór tras dla poszczególnych jednostek przy pomocy punktów nawigacyjnych, skuteczne systemy samozniszczenia stanowią przełom w grach komputerowych.

REWELACYJNA CENA 39,95









Inne wspaniałe produkty firmy Top Ware to przygotowywany symulator śmigłowca **THUNDERBIRD, ALIEN ASSAULT, JACK ORLANDO ...**

Firma Top Ware to nie tylko gry, ale również rewelacyjne programy użytkowe, jak np: program diagnostyczny **CONFIG** czy **NAVIGATOR**.

Więcej informacji na temat naszych produktów można znaleźć w internecie na stronie **WWW.TOPWARE.PL**

TOPWARE PROGRAMY *Sp z o.o. Ul.1 maja 18 a 43 - 300 Bielsko Biała tel. 033 123 001,123 002 fax 033 124 894*

Jack Orlando

Ameryka lat trzydziestych. Okres, gdy po zniesieniu prohibicji bary i restauracje znów tętnią życiem. W jednym z portowych miast prywatny detektyw, Jack Orlando opróżnia butelkę whiskey, rozmyślając o starych dobrych czasach, gdy był bohaterem w walce z przemytnikami alkoholu.
Jednak wszystko się zmienia...
Po kolejnej nocy spędzonej przy alkoholu, Jack budzi się w zaułku podwórka obok zwłok mężczyzny. Ktoś popełnił zbrodnię ale wszystkie podejrzenia spadają na niego. Zważywszy jednak jego szlachetną przeszłość oraz fakt, iż jest znajomym inspektora policji, otrzymuje 48 godzin na odnalezienie prawdziwego mordercy.
I tylko Wy możecie mu pomóc oczyścić się z zarzutów. Przed Wami mroczny świat szalonej Ameryki, nocnego życia, gangsterskich porachunków i zawiłych, zapierających dech w piersiach zagadek. Przygoda się rozpoczyna!

JACK ORLANDO — wirtualna zabawa na najwyższym poziomie. Wspaniały obraz i dźwięk połączony w sposób znany dotychczas tylko z filmów. Stwarzające niepowtarzalny klimat efekty świetlne, realistycznie cieniowane obiekty i najnowsze techniki realizacji obrazu tworzą doskonałą iluzję rzeczywistości. Oto interaktywny film animowany o skomplikowanej, wielowątkowej fabule, stworzony przez profesjonalistów, którzy swoje doświadczenie zdobywali między innymi w studiach Hollywood. Całości dopełnia nastrojowa muzyka autorstwa Harolda Faltermeyera, uznanego na całym świecie kompozytora oraz twórcy muzyki filmowej. Największe sukcesy przyniosła mu muzyka stworzona do takich filmów jak: „Top Gun", „Tango & Cash", „Gliniarz z Beverly Hills", „Gliniarz z Beverly Hills 2". Natomiast do najbardziej znanych utworów jego autorstwa zaliczyć można „Shakedown" oraz „Axel F.".

JACK ORLANDO — trzymająca w napięciu gra przygodowa zrealizowana w standardzie SVGA (rozdzielczość 640x480 punktów, 65000 kolorów). Dziesiątki tysięcy klatek animacji, dzięki którym ożyło ponad 100 postaci, setki przedmiotów i zagadek; ponad 200 scen w czterech epizodach, oprawa muzyczna w wersji audio, naturalne efekty dźwiękowe, tysiące rozbudowanych dialogów i profesjonalny dubbing polski.

Mówiąc krótko: JACK ORLANDO to filmowa przygoda!
Nie czekaj, to także Twoja przygoda!

39,95



TopWare.

Wraca!

Wszyscy posiadacze kart GC mają możliwość dokonywania zakupów oprogramowania w wymienionych sklepach komputerowych ze zniżką 5%! Wystarczy tylko przy dokonaniu zakupu wylegitymować się ważną kartą i – jeśli poprosi o to obsługa sklepu – okazać jakikolwiek dowód tożsamości.

Informujemy też, że karty GC zostały rozesłane do wszystkich aktualnych członków GamblerClubu. Przypominamy, że członkiem GamblerClubu zostaje każdy prenumerator Gamblera.

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

Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

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

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

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

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

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

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

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

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

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

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 2
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

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

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

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

INFOLAND
Plac Wolności 15
19-400 Olecko

IP Wieluń
ul. Kaliska 5
98-300 Wieluń

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

Mawix
ul. Jana z Kolna 2
81-348 Gdynia

MULTIMEDIA SZOP
ul. Matejki 18
35-064 Rzeszów

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

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

Rescom
ul. 10 lutego 23
81-364 Gdynia

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

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

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

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

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

Jeżeli jesteś członkiem GamblerClubu uzyskasz w nich zniżkę 5%!

TYM RAZEM DAJ Z SIEBIE WSZYSTKO!









International Rally Championship

Europress

Europa House Adlington Park, Modesfield SK104NP, England
Tel: 01625 (+441625) 859444 Fax: 01625 (+441625) 879962.
Web site: http://www.europress.co.uk

LEM
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp • EMPiK • Multimedia Sp. z o.o.
ul.Chochołowska 3c, tel./fax (0-22) 642 81 65, 642 99 21

KONKURS

Tak, to prawda! Od premiery gry Ecstatica II stawka wygranej wyraźnie wzrosła!!! Wszyscy, którzy grali, grają lub będą w najbliższym czasie grali w E II mogą nie tylko ukończyć grę, ale także odpowiedzieć prawidłowo na 5 pytań i wygrać nagrody ufundowane przez dystrybutora gry, firmę CD Projekt.

Spośród uczestników konkursu, którzy nadeślą najwięcej prawidłowych odpowiedzi, drogą losowania wyłonimy zwycięzcę. Otrzyma on:

skórzaną kurtkę Ecstatica II,
grę Extreme Assault
(gra miesiąca miesięcznika Gambler)
oraz koszulkę.

Kolejnych 4 laureatów otrzyma zestawy, w skład których wejdą:

polska wersja gry Ace Ventura oraz koszulka.

A oto pytania:

1. W grze Ecstatica II wcielasz się w:
   a. rycerza i masz uratować damę swego serca;
   b. księżniczkę i masz uratować pana swego serca;
   c. kardiochirurga i masz uratować jak najwięcej serc w ciągu godziny gry.
2. Postaci w grze zbudowane są z:
   a. stożków, dzięki czemu wszyscy mieszkańcy krainy wyglądają, jakby byli ubrani w czapki;
   b. elipsoid, dzięki czemu postacie wyglądają lepiej niż te tworzone z wielokątów;
   c. ikosaedrów, dzięki czemu postacie wyglądają tak realistycznie, jak postacie w pierwszej wersji PacMana.
3. Dystrybutor gry Ecstatica II, CD Projekt, sprzedaje ją na polskim rynku w wersji językowej:
   a. angielskiej, bo nikomu nie chciało się tłumaczyć;
   b. polskiej, bo starano się, aby gra była zrozumiała dla polskiego użytkownika;
   c. portugalskiej, bo tylko taka była w magazynie, a nikt (mimo dużych chęci) nie znał portugalskiego na tyle, aby móc przełożyć grę na polski.
4. Klimat gry jest:
   a. mroczny, budowany potępieńczym wyciem wichru, tajemniczymi wrzaskami i grzmotami dobiegającymi z oddali;
   b. pogodny i wesoły, oddany przez beztroski świergot ptaków i radosne pojękiwania zabijanych bestii;
   c. przejściowy (jak to w Polsce), na który wpływ mają masy powietrza znad Atlantyku (łagodzące klimat) i kontynentalne ze Wschodu (zaostrzające go).
5. Ecstatica II jest grą przygodową zawierającą także wiele elementów:
   a. wyrafinowanej gry strategicznej – co pozwala grupować bohaterów w spore oddziały i staczać bitwy z potworami na specjalnie zaprojektowanych planszach.
   b. gry symulacyjnej, w której możemy poznać wiernie odtworzoną technikę jazdy na koniu;
   c. gry zręcznościowej – co umożliwia samodzielne i własnoręczne rozprawienie się z potworami.

Odpowiedzi – koniecznie na kuponach – prosimy nadsyłać do 30 listopada 1997 r. (decyduje data stempla pocztowego).

CD PROJEKT®

Konkurs Ecstatica II

Imię: .....

Nazwisko: .....

Dokładny adres: .....

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



CLASH





Gry komputerowe, do niedawna domena wizjonerów i prężnych, kilkuosobowych zespołów, to obecnie wielki biznes, skupiający na sobie uwagę inwestorów i finansistów całego świata.



Temat numeru

Pliki pieniędzy

Jeszcze 20 lat temu gry komputerowe były dziedziną, w której kilkuosobowe zespoły wyposażone w standardowe komputery mogły dokonać cudów. Tytuły takie, jak Ultima, Arnhem czy Manic Miner zostały stworzone przez samotnych twórców (to odpowiednio: Garriott, Smyth i Liepa), nad innymi pracowało w najlepszym razie 5 osób. Przeciętna (ale już uznawana za dobrą) sprzedaż wynosiła kilkadziesiąt tysięcy egzemplarzy, zaś wyniki powyżej 200 tys. były ewenementem. A jednocześnie kaseta z grą kosztowała trzykrotnie mniej niż obecnie – do 15 funtów.

Teraz sytuacja zmieniła się radykalnie. Zespoły rozrosły się (czasem nawet do kilkuset osób), sprzedaż przekroczyła pułap stu tysięcy, wzrosły też ceny produktów. Gry komputerowe to gigantyczna gałąź show businessu.

Chciałbym w tym tekście przedstawić strukturę rynku gier i kolejne etapy drogi gry do klienta, pamiętając, że gra jest towarem, a więc podlega takim samym prawom rynku jak np. proszek do prania. Warto też dodać, że opisany tu model dotyczy gier na PC. Rynek konsolowy jest inny – odczuwa się na nim obecność producenta konsoli, który zatwierdza produkty, pobiera od nich opłaty licencyjne etc., słowem – poczyna sobie po królewsku.

Producent

Zaczyna się oczywiście od developera, czyli firmy tworzącej grę. Ma ona po prostu przygotować produkt i najczęściej nie zajmuje się strategią wprowadzania go na rynek. Coraz mniej jest firm, które byłyby w stanie udźwignąć jednocześnie produkcję i szeroko pojęty marketing gry, choć zdarzają się jeszcze sławetne wyjątki. Najbardziej znany to oczywiście firma id Software, która sama rozprowadzała w USA Quake'a. Była to specyficzna sprzedaż. Odpowiednio zakodowane pełne wersje gry (działające jak shareware) umieszczano na kompaktach dołączanych do czasopism. Gracz, po dokonaniu przelewu kartą kredytową, otrzymywał kod odbezpieczający. Dzięki temu Quake kosztował w USA tylko 30 USD. Inną znaną firmą, która jeszcze pozwala sobie na bycie własnym wydawcą, jest Gremlin Software – choć sprzedaje swoje produkty tylko w Europie.

Wing Commander IV.

Najdroższa gra w historii PC: ok. 10 mln USD.



Developer zazwyczaj w danej chwili pracuje tylko nad jednym projektem, choć nie jest to regułą. Niekiedy prowadzi równolegle kilka prac, znajdujących się w różnych fazach realizacji (intensywnie kończy jeden projekt, a w tym czasie powoli powstają podwaliny pod drugi). Zespół pracujący nad grą jest liczny – od kilkunastu do kilkudziesięciu (a jeśli w grze pojawiają się aktorzy, to i kilkuset) osób. Zadania są podzielone. Jest więc scenarzysta, kierownik produkcji, reżyser, programiści, graficy 2D i 3D, animatorzy, muzycy. Ich gaże zazwyczaj budowane są zgodnie z zasadą: stała pensja + procent od sprzedaży produktu. Oczywiście, trudno podać konkretne liczby, ale w ogłoszeniach w prasie angielskiej spotyka się zazwyczaj stawki nie mniejsze niż 40 tys. funtów rocznie (np. dla programisty).

Star Trek: Final Frontier. Gotowa gra czekała

5 miesięcy na załatwienie sprawy praw autorskich.



Zespół ma do dyspozycji najróżniejszy kosztowny sprzęt specjalistyczny – sama stacja graficzna Silicon Graphics kosztuje kilkadziesiąt tysięcy dolarów. Sprzęt do techniki motion capture – kilkaset (ten zastosowany przez Gremlin Software do Actua Soccer – 300 tys. USD). Profesjonalne kamery stosowane do produkcji wstawek wideo kosztują od 100 tys. USD (są zazwyczaj wypożyczane).

Praca nad jednym tytułem trwa długo, zazwyczaj nie krócej niż dwa lata, przeciętnie 3–4, znane są też przypadki (Stonekeep) że i 8. Zespół pracuje w dobrze strzeżonych pomieszczeniach (czasem nawet część zespołu w nich mieszka). Willa, w której w Brukseli pracowali członkowie grupy Scavenger, przypominała ekskluzywne więzienie. Szpiegostwo przemysłowe w tej branży to nie bajki, zwłaszcza że równie ważne jak fragmenty genialnie napisanego kodu są po prostu pomysły, które łatwo można zdradzić w rozmowie. Zresztą i z wynikami pracy programistów bywa różnie. Szef polskiej firmy developerskiej wspomina, jak to kiedyś w MicroPro-

Na rynku gier komputerowych pojawia się co roku około 2000 tytułów.

se zademonstrował demo swojej gry ze znakomitymi efektami light sourcingu. Efekty wzbudziły zachwyt, program – nie bardzo, a identyczna gra świateł znalazła się w wydanej pół roku później UFO 2...

Praca twórców trwa po kilkanaście godzin dziennie, również w dni wolne i święta – słowo pracoholizm jest tu jak najbardziej na miejscu. Nic dziwnego, że po wydaniu gry zespół zazwyczaj wybiera się na Karaiby. Niekiedy jednak powrót bywa bolesny. Doświadczył tego Charles Braben, gdy Gametek wydał jego niesławnego Frontier: First Encounters, okrzykniętego przez media „najbardziej zbugowaną grą świata". Po powrocie z długich wakacji Braben dowiedział się, że firma wytoczyła mu proces o 700 tys. funtów odszkodowania. Zresztą sprawa ta wlecze się po dziś dzień.

Koszt produkcji gry zazwyczaj osiąga 1 mln USD. W szczególnych przypadkach może wynieść o wiele więcej. Muppets Treasure Island kosztowała 3 mln USD, Wing



Quake. Dzięki oryginalnemu systemowi dystrybucji w USA gracze zapłacili mniej, id Software zarobiła więcej, a pośrednicy nie dostali ani grosza.



Formula 1 Grand Prix 2. Dla amerykańskiej centrali MicroProse gra miała za mało fajerwerków. Efekt: pół roku ozdabiania.

Commander IV, najdroższa gra w historii PC, według różnych szacunków – od 8 do 11 mln. Najdroższą grą w historii jest jak dotąd Final Fantasy VII na PSX, której przygotowanie kosztowało 47 mln USD. Warto jednak dodać, że w samej Japonii sprzedano 3 mln egzemplarzy gry (czyli kupił ją niemal każdy posiadacz PSX).

Ile pieniędzy dostaje developer za swoją ciężką pracę? Najczęściej jest to procent od sprzedaży tytułu, zresztą wcale nie tak duży, jak by się mogło wydawać. Najczęściej jest to około 10% ceny detalicznej. Niekiedy prawa autorskie są odkupywane za określoną sumę. Nieoficjalnie mówi się, że krakowska grupa Chaos Works otrzymała od Electronic Arts za grę Fire Fight 500 tys. USD.

Warto na koniec kilka słów poświęcić opóźnieniom. Przyczyn jest oczywiście wiele. Najczęściej projekt się opóźnia, bo autorzy nie uważają go za wystarczająco dobry i przeliczyli się, podając termin. Stąd też wiele firm określa daty wydania bardzo mgliście (w kwartałach), bądź nie podaje ich wcale (słynne stwierdzenie szefa Apogee: „It will be released when it is done"). Zdarzają się też opóźnienia z innych powodów. Po pierwsze, może to być kwestia copyright, jeśli akcja gry osadzona jest w świecie znanym z jakiejś książki czy filmu. Można tu podać przykład Star Trek: Final Frontier, wydanego przez Spectrum Holobyte/MicroProse. Gotowy produkt opóźnił się o 5 miesięcy, bowiem wydawca nie mógł dojść do porozumienia (niestety, nie wiadomo dokładnie, w jakich kwestiach) z Paramount Pictures, właścicielem praw do sagi „Star Trek".

Istotnym powodem opóźnienia bywa też odesłanie przez wydawcę projektu do poprawek. Tak było z grą Formula 1 Grand Prix 2. Przygotowana przez legendarnego Jeoffa Crammonda w europejskiej dywizji MicroProse, wzbudziła zastrzeżenia amerykańskiej centrali – w efekcie była przystrajana (słynne latające po zderzeniach bolidy) przez ponad pół roku. Inny powód, nieco anegdotyczny, to zbytni optymizm działu marketingu, który narzuca termin programistom (np. gra ma być na Gwiazdkę). Piotr Łukaszuk, który pracuje w Dynamix, oddziale firmy



Dungeon Keeper. Sukces rynkowy = dobra gra + dobry marketing.

Sierra On-Line, stwierdził, że jest to swego rodzaju wojna psychologiczna między specjalistami od marketingu a programistami. Zazwyczaj ostatnie słowo należy do programistów, ale dzięki temu, że premiera jest kilkakrotnie przesuwana, a promocja trwa od czasu pierwotnie planowanego terminu wydania gry (jakoś w tej branży nikt nie ma za złe opóźnień; wszyscy zdążyli się do nich przyzwyczaić), produkt staje się „kultowy" jeszcze zanim ukaże się na rynku.

Wydawca

Gdy producent zakończy pracę, gra dociera do wydawcy. Jest to najczęściej jedna firma (choć np. gra Clash z wrocławskiej grupy Leryx LongSoft będzie miała 3 wydawców: w Polsce Optimus Bis, w Niemczech prawdopodobnie Software 2000, wydawca na pozostałe kraje nie jest jeszcze znany).

Rola wydawcy nie jest, wbrew pozorom, wtórna i nie wymagająca inwencji. Na rynku gier komputerowych pojawia się co roku około 2000 tytułów. I tylko kilkadziesiąt osiąga magiczne pułapy sprzedaży, liczone w setkach tysięcy (rekord na PC należy do gry Myst z Broderbund – sprzedano 2,5 mln egzemplarzy). Żadna gra nie ma od razu zagwarantowanego miejsca (no, chyba że nazywa się Quake 2...). Na miejsce to trzeba solidnie zapracować, prowadząc szeroką politykę marketingową. To właśnie zadanie wydawcy.



AD 2044. Koszty produkcji tej polskiej gry przekroczyły 100 tys. USD.

Jego rola zaczyna się od rzeczy prostych, takich jak przygotowanie pudełka i instrukcji. I tu jednak trafiają się ciekawe pomysły: np. kilkadziesiąt czystych stron zamiast instrukcji do Mysta (że niby wszystko jest tak tajemnicze) czy futbolówka dokładana do piłkarskiej gry Superstars Soccer z Flair Software. Pudełko do Dark Colony jest podziurawione kulami, a w opakowaniu z Dr Drago's Madcap Chase znajduje się joypad. Gry Gremlinu i Empire (ostatnio także polska gra Inwestor Giełdowy) pakowane są w pudełka większe od normalnych, co zawsze sugeruje, że sam produkt też należy do „większej kategorii". Na obwolutach umieszcza się zazwyczaj cytaty z gazet wraz z przyznaną oceną, oczywiście tą najlepszą. Czasem ocena słabszych gier jest mocno naciągana, a przyznają ją drugorzędne pisemka, które tylko w ten sposób mogą się wybić na rynku.

Na pudełkach znajdziemy też ograniczenia wiekowe dla użytkowników. W systemie amerykańskim podaje się minimalny wiek, dla jakiego gra jest polecana oraz występowanie brutalnych scen i słownictwa (obie skale czterostopniowe). W Europie mamy po prostu tabelkę z czterema przedziałami wiekowymi i odpowie-



Twórcy gier pracują po kilkanaście godzin dziennie, również w dni wolne i święta... a po wydaniu gry zespół wyjeżdża na Karaiby.

dnie zielone ptaszki lub czerwone krzyżyki. Ten drugi system stosowany jest przez European Leisure Software Producers Association (Europejskie Stowarzyszenie Producentów Oprogramowania Rozrywkowego).

ELSPA zatrudnia na stałe kilkanaście osób, które zajmują się reprezentowaniem szeroko pojętych interesów branży poprzez: klasyfikowanie gier, lobbying, monitoring mediów, mediacje w konfliktach i, oczywiście, walkę z piractwem. Istnieje także (nie znany ogółowi) inny aspekt działania, np. wydawanie certyfikatów bezpieczeństwa dla tłoczni CD-ROM. Okazuje się bowiem, że przygotowywany materiał może stamtąd „wyciec" albo tłoczona jest „nadprogramowa" partia płyt, która nie trafia w ręce zamawiającego, tylko bezpośrednio na rynek. ELSPA zrzesza największych europejskich producentów gier. Ostatnio głośne stało się opuszczenie organizacji przez przedstawicieli firmy Virgin, którzy stwierdzili, że organizacja działała zbyt opieszale przy ściganiu wydawców „nieoficjalnych" (czyli nielegalnych) mission packów do C&C: Red Alert (np. Are You Ready & Alert?).

Działania wydawcy, oczywiście, sięgają o wiele dalej. Chyba najważniejszym elementem jest kampania reklamowo-promocyjna. Obejmuje ona reklamy w pismach specjalistycznych, które czasem zajmują rozkładówkę albo nawet trzy kolejne strony. Rekord należy do reklamy gier serii EA Sports, zajmującej 15 kolejnych stron w amerykańskiej edycji PC Gamera... Coraz częściej też reklamy pojawiają się w prasie popularnej czy młodzieżowej. Kolejne elementy kampanii to spoty reklamowe w radiu i telewizji – ostatnio Dungeon Keeper pojawił się nawet w MTV, a jako pierwsza taką reklamę miała gra Rise of the Robots. Coraz częściej też pojawiają się reklamy na billboardach. Warto tu wymienić pionierską, szerzej nie znaną, inicjatywę rodzimej firmy MarkSoft, która grę Stars! reklamowała m.in. na warszawskich przystankach autobusowych (było to powtórzenie bardzo udanej kampanii firmy Empire w Londynie).

Specyficznym elementem kampanii reklamowej są wersje demonstracyjne gier. Stosuje się dwie taktyki: albo demo ukazuje się tuż przed grą (i ma dodatkowo podgrzać atmosferę), albo też, w wypadku szczególnie ważnych tytułów, wersja demonstracyjna ukazuje się kilka miesięcy po grze, aby przekonać tych, co jeszcze jakimś cudem jej nie kupili (np. Dungeon Keeper, a wcześniej F1 Grand Prix 2). Wersje demonstracyjne są najczęściej grywalne. Kilka miesięcy temu toczyła się dyskusja nt. sensu ich wydawania i podawano przykłady, w których grywalne demo spowodowało jakoby spadek popytu (bo potencjalni klienci już się nagrali) – sztandarowym przykładem była gra Big Red Racing. Niektóre firmy odgrażały się nawet, że już nie będą wydawać żadnych demek (Interplay), ale – na szczęście – groźby nie są realizowane.

Sukces rynkowy zapewnia tylko dobry marketing zrobiony dla dobrej gry. Przykładem może być Dungeon Keeper, przez niektórych uważana (oczywiście niesłusznie) za grę przereklamowaną. Pogłoska o wstrzymaniu prac nad DK spowodowała 10-procentowy spadek akcji koncernu Electronic Arts na nowojorskiej giełdzie, zaś po wydaniu gry akcje EA osiągnęły poziom najwyższy w historii.

Kolejnym ogniwem w naszym „łańcuszku szczęścia" jest

dystrybutor regionalny.

„Regionalny" może oznaczać polski, a może też np. europejski. Często zdarza się, że firma amerykańska ma innego dystry-



C&C: Red Alert. Agresywna promocja tej gry budziła kontrowersje. Na powodzeniu tytułu postanowili zarobić cwaniacy, wydający nielegalne „nieoficjalne zestawy misji".

Sytuacja w branży na podstawie raportu IDSA

Na początku tego roku powstał raport IDSA (amerykańskiego odpowiednika ELSPA), mający pokazać stan, w jakim znajduje się rozrywka elektroniczna. IDSA bardzo optymistycznie ocenia rozwój rozrywki elektronicznej na świecie, choć dostrzega także problemy trapiące branżę.

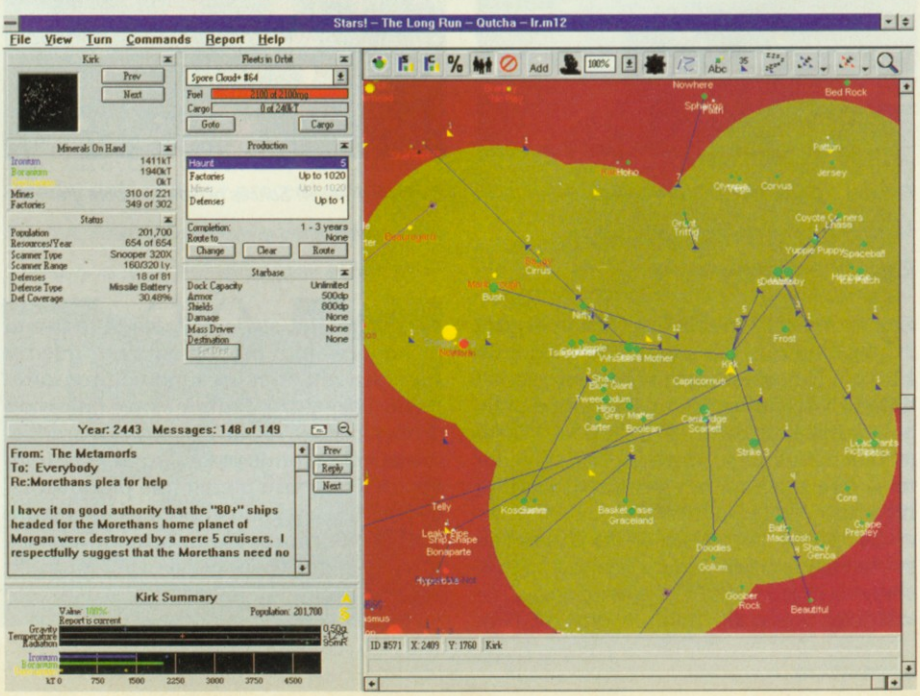
Komputerowa rozrywka zajmuje obecnie II miejsce po telewizji, zabierając przeciętnemu człowiekowi ponad 7,4 godziny tygodniowo. W roku ubiegłym przemysł ten wygenerował w Ameryce Północnej wpływy ze sprzedaży software'u w wys. 3,7 mld USD, podwajając wartość osiągniętą w roku 1995. Prognozy firmy IDC/Link zakładają wzrost tej wartości w roku bieżącym do 5,3 mld USD, a w roku 2000 – do 8 mld USD. Ogółem wpływy ze sprzedaży w Stanach Zjednoczonych, Europie i Azji osiągnęły 10 mld USD.

Rynek zdominowany jest w tej chwili przez konsole 32- i 64-bitowe, których udział w rynku ocenia się na 65% (konsole 5,8 mln instalacji; multimedialne komputery klasy PC – 21,9 mln instalacji). W najbliższym czasie proporcja zmieni się nieznacznie na korzyść komputerów klasy PC, gdyż zajmą one 40% rynku (w roku 2001 prognozuje się liczbę posiadaczy konsol na 30 mln, komputerów PC – na 75,6 mln). Raport zakłada, że na przełomie wieków rozrywka będzie dostarczana (oprócz tych klasycznych dwóch źródeł) także za pośrednictwem Internetu, na płytach DVD i w „czarnej skrzynce" łączącej w sobie obraz, dźwięk, sieć i grę. Jeśli chodzi o rodzaje gier, to najpopularniejszym ich typem na PC są strategie (28%), a na konsolach zdecydowanie przeważają zręcznościówki (66%).

Jako przesłanki rozwoju branży raport wymienia globalizację produkcji rozrywkowej, szybki wzrost liczby konsol i komputerów multimedialnych w domach, szybki postęp techniczny oraz konsolidację firm, dającą silne podłoże kapitałowe. Sporym wezwaniem jest przyciągnięcie kobiet, gdyż jak dotąd większość użytkowników konsol i komputerów PC stanowią mężczyźni (w przypadku komputerów mają przewagę 60%:40%, w przypadku konsol proporcja ta wynosi 73%:27%). Jak dotąd kobiety są jedynie użytkownikami rozrywki, znikoma ich liczba decyduje się na zakup wybranego tytułu.

Do największych zagrożeń rynku rozrywki należy nadprodukcja tytułów, objawiająca się spadkiem cen, a zatem i znacznie mniejszą dynamiką wzrostu dochodów w stosunku do liczby sprzedanych tytułów oraz piractwo komputerowe, odbierające wydawcom pokaźną część wpływów.

Stars! Dziwne są koleje losu developerów. Autorzy Stars!, zanim napisali grę, brali udział w tworzeniu arkusza kalkulacyjnego Excel. Jak widać, niedaleko pada jabłko...



butora w Europie i na odwrót. Wynikają z tego np. różnice w datach premier czy też nawet w tytułach gier. Na przykład amerykańskim dystrybutorem firmy Gremlin jest Interplay. Gry z serii Actua Sport ukazują się w USA jako seria Virtual Sports (np. Virtual Golf zamiast Actua Golf), a np. Fatal Racing jest tam znany jako Whiplash. Zresztą, jest wiele innych przykładów: Little Big Adventure ukazała się w USA jako Relentless, zaś Another World jako Out of this World.

Czasem może się zdarzyć, że produkt w ogóle nie pojawia się np. na półkach polskich sklepów. Tak było, niestety, z grą Daggerfall. Wydała ją Bethesda, która nie ma bezpośredniego polskiego dystrybutora. W Europie jej produkty sprzedaje Virgin. Jednak umowa dystrybucyjna skonstruowana jest w ten sposób, że uniemożliwia cesję praw do dystrybucji na lokalnego partnera (w tym wypadku IPS CG). Ostatecznie Daggerfall był sprzedawany w Polsce w wersji angielskiej, niejako „półlegalnie" (czyli za wiedzą wszystkich zainteresowanych).

Zadaniem dystrybutora regionalnego jest przygotowanie lokalizacji gry, czyli pudełka i instrukcji w swoim języku. Nierzadko też dystrybutor przygotowuje lokalizację pełnej wersji. Może to robić na dwa sposoby: albo w całości na miejscu (tak została przygotowana polska wersja gry Ace Ventura), albo dostaje od producenta tylko listę dialogów, które musi nagrać i wysłać na Zachód, tam zaś wykonywana jest reszta (tak powstała polska wersja Dungeon Keepera). Ten drugi sposób stosowany jest w wypadku najlepszych, najściślej pilnowanych tytułów. Specyficzną trzecią metodą jest lokalizacja robiona w całości przez wydawcę/producenta, niekoniecznie przyjmowana entuzjastycznie



SandWarriors. Cześć mała, mówisz po polsku? Po raz pierwszy w historii spolszczenie – zamiast pomóc – zaszkodziło grze.

przez lokalnego dystrybutora. Tak dokonano niesławnej polonizacji SandWarriors – w całości w Anglii, wykorzystując znalezionych tam przez Gremlin Software polskojęzycznych „lektorów"...

Do obowiązków dystrybutora regionalnego należy też prowadzenie regionalnej kampanii reklamowej – stąd np. „reklamowa" popularność jednego z polskich drugoligowych pisemek branżowych. Jak mówi dystrybutor: „Ja wiem, że to nie będzie miało żadnego efektu, ale płacę 800 złotych i mam stronę reklamy, którą mogę się wykazać przed zagranicznymi partnerami".

Jak wygląda strona finansowa działalności regionalnego dystrybutora? Otóż cena płacona przez niego za sztukę programu (płytkę) rzadko wynosi więcej niż 10 funtów (informacja, ile to naprawdę jest w danym wypadku, należy do najbardziej poufnych). Cena hurtowa gry kosztującej 150 zł zazwyczaj wynosi ok. 100 zł, więc zysk na sztuce kształtuje się w granicach co najmniej 40 zł. Oczywiście, trzeba pamiętać, że w tych 40 zł mamy: cło, koszty instrukcji i pudełka oraz w ogóle marketingu. Poza tym gra nie sprzedaje się od razu, ale przez dłuższy czas, zatem mamy tu do czynienia z zamrożeniem kapitału.

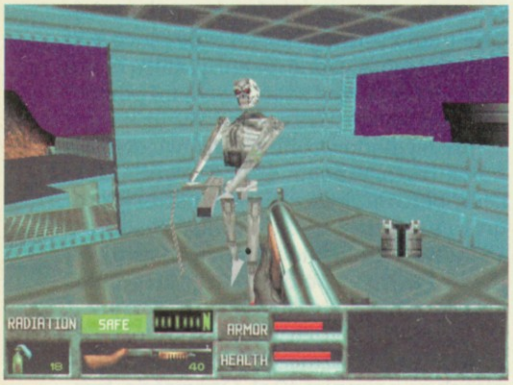
Sieci sprzedaży

Praktyka Zachodu pokazuje, że wielka przyszłość czeka duże sieci sprzedaży, takie jak np. Electronic Boutique w Wielkiej Brytanii czy sieć Virgin Megastores w całej Europie. Zdobywają one popularność na 3 sposoby. Po pierwsze, są w stanie zapewnić sobie szeroki asortyment programów i trzymać je na półkach przez długi czas, czyli zainwestować w towar. Po drugie, mogą w ciekawszy sposób prezentować programy na wystawionych w tym celu

WIRTUALNY ODLOT
0-700-77-287
Ten komputer może być Twój !
GŁÓWNA NAGRODA: PENTIUM 200 MMX
Co 50-ta osoba wygrywa grę na PC CD !!!
...oraz liczne nagrody niespodzianki
ZADZWOŃ I ODPOWIEDZ NA TRZY PROSTE PYTANIA !!!
Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów. Opłata wynosi 3.70 zł/min z VAT.
Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem INTE-NERKOM Sp. z o.o. skr. poczt. 4, 00-967 Warszawa 86



Sukces rynkowy zapewnia tylko dobry marketing zrobiony dla dobrej gry.



Terminator: SkyNet. Właścicielem praw do nazwy Terminator jest firma Bethesda Softworks, a liczba gier prześcignęła już liczbę filmów...

komputerach, otrzymują też wiele materiałów promocyjnych od dystrybutorów. Wreszcie po trzecie, ze względu na masowy charakter swojej działalności, zgodnie z zasadą „mały zysk, duży obrót", sieci sprzedaży oferują gry po zauważalnie niższych cenach, rezygnując z części marży. Posłużmy się przykładem: sieć sprzedaży dostaje od dystrybutora upust od ceny detalicznej gry w wysokości np. 35%, zaś zwykły sklep – 25%. Jak widać, sieć może obniżyć cenę o 10%, a zarabia na sztuce tyle samo. Uwzględniając tzw. korzyści skali (związane z liczbą sprzedanych gier), sieć w rzeczywistości może obniżyć ceny nawet o 20% lub więcej.

To zjawisko widać wyraźnie w Wielkiej Brytanii, gdzie ceny gier sprzedawanych w sieciach są przeważnie o 5 funtów niższe niż w innych sklepach (zazwyczaj 34,99 funta zamiast 39,99). Zresztą w ogóle w sklepach na Zachodzie zjawisko obniżania cen jest powszechne. Jeszcze niedawno cena nowej gry wynosiła 44,99 funta, obecnie zaś coraz częściej jest to 34,99, a nawet (casus Quake'a) 29,99.

W Polsce nie ma jeszcze sieci sprzedaży gier. Największe szanse na stworzenie takowej rokuje EMPiK. Firma ta od kilku lat coraz aktywniej interesuje się multimediami, czego dowodem jest kapitałowe uczestnictwo w nowo powstałej spółce LiComp-EMPiK-Multimedia. W kolejnych salonach EMPiK-u pojawiają się stoiska multimedialne, czasem wraz z „Jaskinią Gier" (np. w Katowicach czy punkt EMPiK-u przy rondzie de Gaulle'a w Warszawie), gdzie za skromną opłatą (formalnie nie za granie, a za „amortyzację sprzętu") można przećwiczyć najnowsze grzy komputerowe. Niemniej jednak sieć EMPiK-u to dopiero zalążek przyszłej „wielkiej sieci". Należy tu wspomnieć wcześniejszą nieudaną próbę (czy też „pomysł na próbę") stworzenia podobnej sieci w sklepach z artykułami elektronicznymi Elektroland.

Swoje sklepy firmowe mają więksi dystrybutorzy, IPS – 6, CD Projekt – 4. Są to miejsca godne rekomendacji, jednak z



Machiavelli the Prince. Ciekawostka: niemal nie zmieniona pod względem zasad, jedynie z udoskonaloną grafiką wersja gry wydanej dwa lata wcześniej (1993) przez firmę Quantum Quality Products pod tytułem Merchant Prince. Co więcej, grę wydała firma, której pomysłów nie brakuje – sama MicroProse. I była to decyzja słuszna, bo MtP to ciągle najlepsza gra kupiecka.



Muppets Treasure Island. Przeniesienie sympatycznych zwierzaków na ekrany komputerów kosztowało 3 mln USD.

makroekonomicznego punktu widzenia nie wpływają na sytuację na rynku.

Na polskim rynku funkcjonuje bowiem inny model sprzedaży detalicznej. Między dystrybutorami regionalnymi a punktami sprzedaży detalicznej działa „ogniwo pośrednie" – hurtownie. Dwie największe to krakowski User (firma z ambicjami dystrybutora), kontrolujący południową i południowo-wschodnią Polskę, oraz wrocławska firma Waldi sp. z o.o., kontrolująca Polskę zachodnią. Firmy te kupują oprogramowanie od dystrybutorów, a następnie przekazują do sklepów. Jest to dodatkowy etap na drodze produktu do klienta i oczywiście – ma wpływ na cenę gry.

Sklep

to ostatnie ogniwo w drodze do klienta, to „punkt styku". Nawet na Zachodzie uważa się, że sklepów z grami jest za mało i są za małe. Czy też – gier jest za dużo. Przy takim natłoku tytułów, nie wszystkie mogą się znaleźć w sklepach. Gra to nie konserwa. Nie wystarczy wystawić jedną sztukę na półkę i sprzedawać, przeciągając po niej czytnikiem kodu paskowego. Tytuł trzeba umiejętnie wyeksponować, sprzedawca powinien go umieć zarekomendować, umożliwić jego uruchomienie – przy tak dużej liczbie produktów bardzo trudno to zrealizować. W efekcie – część tytułów w ogóle nie trafia na półki.



Imperium Galactica. Wydawcą gry jest GT Interactive, a developerem – węgierska grupa Digital Reality, wcześniej znana z wydania gry Reunion. Węgrów należy uznać za najlepszy team developerski w Europie Środkowo-Wschodniej.

Tu pojawia się kolejny (szczególnie ważny w Polsce) problem znajomości określonych tytułów przez sprzedawców. Bo wiadomo, C&C to hit i trzeba go brać, ile wlezie. Ale gorzej jest z dobrymi, ale mało znanymi tytułami, np. ostatnio Monster Trucks z Psygnosis. Nie znający tego tytułu sprzedawca będzie się bał go kupić i postawić na półce.

Jeszcze inną rzeczą jest podatność sprzedawców na prowadzenie rozmaitych kampanii promocyjnych. Wyobraźmy sobie, że gra X kosztowała 150 zł. Sprzedawca nabył 5 sztuk, sprzedał 4 – jedna mu została. Minęło pół roku. Dystrybutor gry urządza promocję: gra X za 100 zł. I w tym momencie sprzedawca, zamiast pomyśleć: „Kupiłem jedną za 100 zł w hurcie, sprzedam za 100, wyjdę na 0, wezmę jeszcze 3 po 70, sprzedam za 100, zarobię 90" myśli: „Kupiłem 1 za 100 w hurcie to muszę ją najpierw sprzedać za 150, żeby zarobić 50, a potem może pomyślę o promocji, ale pewnie nie, bo co to za promocja takiej gry, co się słabo sprzedaje". W efekcie ciągle istnieje różnica między Polską a Zachodem.

U nas gra wchodzi do sklepów w cenie ok. 150 zł, czyli 22–23 funtów, zatem nieco niższej niż na Zachodzie. I do końca swojego pobytu na sklepowych półkach kosztuje tyle samo. Na Zachodzie cena szybko spada (podobnie jest na rynku hardware'u, np. nowo wchodzące „hi endowe" modele procesorów tanieją zazwyczaj po raz pierwszy już po... tygodniu!). Już po miesiącu można kupić nową grę taniej. A po pół roku – nawet za pół ceny (i nie chodzi tu nawet o specjalne wydania budżetowe, tylko o jedną i tę samą grę w tym samym pudełku).

Wreszcie dochodzimy do ostatniego ogniwa, którym jest

klient,

czyli Ty. Ale to sprawa na zupełnie inny artykuł.

Alex
Współpraca – Sir Haszak


SONY
FIGHT
FLIGHT
SIMULATOR
STIMULATOR
90
80
G-Police to ekscytująca strzelanina powietrzna z elementami symulacji.
W podrasowanym śmigłowcu będziesz przemierzał futurystyczne miasto.
„PlayStation" i PlayStation są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc.
© 1997 Psygnosis Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone.
G Police Psygnosis i Psygnosis są znakami towarowymi Psygnosis Limited.
PSYGNOSIS
Nie daj się wrobić w gry pirackie! Polska instrukcja i hologram to znak, że wszystko jest O.K.!
Konsole PlayStation z oryginalną kartą gwarancyjną objęte są pełną roczną gwarancją.
PlayStation
PAL
PlayStation™

Widziane z Zacisza

Ludzie i ludziska

Cykl wydawniczy każdego pisma wychodzącego częściej niż raz na pół roku, a rzadziej niż raz na tydzień, ma to do siebie, że człowiek pisze w ciemno, nie mając pojęcia, czy ktoś go w ogóle czyta i co o tym myśli. Właśnie w takiej próżni znalazłem się w tej chwili, bo nie mam pojęcia ani jak poprzedni tekst wyglądał w numerze, ani jak został odebrany. Jak wiadomo, „omacek" to takie coś, po czym się chodzi, więc idziemy po nim dalej.

Dzisiaj będzie słów kilka o ludziach z Top Secretu, bo to pytanie zadawano mi bardzo często przez kilka pierwszych miesięcy po wydaniu ostatniego numeru, ale napiszę kilka słów i na inne tematy.

Co do ludzi – rozpierzchli się po okolicy, ale poza mną i Deanem chyba wszyscy zostali w branży, czyli można ich albo czytać, albo oglądać, albo w jakiś inny sposób mieć do czynienia z ich pracą. Haszak – to wszyscy czytelnicy Gamblera wiedzą. Piasek – do czerwca w „Escape", teraz, zdaje się, sam coś usiłuje rozkręcić (nie wiem, obiecał, że coś dla mnie zrobi i zniknął. Hop hop, Rafał, tu jestem!). Emil – to wszyscy wiedzą, zresztą odszedł od nas trochę wcześniej. Rooshkeen – patrz stopka w Gamblerze. Aragorn – jakiś czas nic, ale od lipca (albo coś około) zastąpił Piaska w „Escape". PooH – trochę Gambler, dzisiaj już nie, ale pisze dalej. Obiecałem sobie, że nie będę wymieniał tytułów żadnych gazet (tylko Top Secret – bo i tak jest poza konkurencją i Gambler – bo i tak go trzymacie w ręku), więc o tym, gdzie PooH i inni piszą dzisiaj nie będzie zbyt szczegółowo, ale jakby tak przyjrzeć się stopkom konkurencji to i Dixie, i Szatan też by się znaleźli.

Jak już napisałem, najtrudniej odszukać Deana i mnie – Dean sobie spokojnie studiuje, a czasem robi coś dla mnie, a ja... a ja zarabiam na życie. Tłumacząc i składając instrukcje do gier. Nie napiszę dla kogo, żeby uniknąć kryptoreklamy, ale w robionych przeze mnie instrukcjach jest to zwykle napisane. Ostatnio miałem w ręku sporo symulatorów. A, została się jeszcze Dobrochna, która wypadła z branży growej, ale na swoim rynku (jako grafik bądź inny artysta) działa cały czas. Ostatnio biegała po mieście, wymachując kryształowym sześcianem 11×11×11 cm^3 (ponad cztery kilo!) i podsuwając go wszystkim pod nos, żeby popatrzyli, jakie to ładne. Było ładne, zaświadczam.

Tyle z książki telefonicznej. Teraz o... pieniądzach. Bo chyba o nic innego nie chodzi. Ze dwa tygodnie temu (no, dla Was to już minęły pewnie ze dwa miesiące) dowiedziałem się, że Adrian Chmielarz (Metropolis: Teenagent i Katharsis) podpisał umowę dystrybucyjną z IPS CG na swoje następne produkty. Informacja jak informacja, takie umowy podpisywane są codziennie. Ale tym razem coś mi bzyknęło w mózgu i przypomniałem sobie dwa fakty. Po pierwsze, poprzednie gry Metropolis rozprowadzał CD Projekt. Po drugie, w swoim czasie Adrian cokolwiek narzekał na IPS, którego nie udało mu się namówić na sprzedaż Teenagenta. A teraz, proszę – IPS uznał, że warto rozprowadzać gry Metropolis, a Adrian zrezygnował z usług CD Projektu (no, chyba że będzie miał teraz na polskim rynku dwóch dystrybutorów, w co nie bardzo chce mi się wierzyć). Jak to czasem prawa rynku potrafią zakręcić ludźmi...

Nacz. w st. spocz.

PlayStation

646,-

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

- GRY
- AKCESORIA

- SEGA SATURN
- NINTENDO 64

- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Przykładowe ceny gier:

DESTRUCTION DERBY 2	- 209 zł
DIE HARD TRILOGY	- 209 zł
FIFA '97	- 209 zł
GEX	- 189 zł
LOADED	- 178 zł
MORTAL KOMBAT TRILOGY	- 209 zł
PANDEMONIUM	- 209 zł
RESIDENT EVIL	- 189 zł
SIM CITY 2000	- 199 zł
TEKKEN 2	- 189 zł

- WYSYŁKOWA WYPOŻYCZALNIA GIER

ARTEM

01-019 Warszawa ul.Nowolipki 14/37
pon.-pt. 8^{30}-16^{30} tel. (022) 636-1004 fax. (022) 636-9335

skr.pocz. 35/z 05-200 Wołomin

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

Za treść ogłoszeń (zwłaszcza w Club Simulator) redakcja nie odpowiada.
Redakcja zjada nie zamówione maszynopisy (i nie zwraca) oraz zastrzega sobie prawo do dokonywania adiustacji i skrótów (również o głowę).

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW



tete

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

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY
DISKEDITOR DREAM TEAM 44
FIFA '97 (PC) 44
Ultima Underworld (PC) 44
Druid (PC) 44
FIFA Manager (PC) 44
K.K.N.D. (PC) 44
Ravenloft: Stone Prophet (PC) 44
Wages of War (PC) 45
X-COM: Apocalypse (PC) 45
X-Wing vs. TIE Fighter (PC) 45
Carmageddon (PC) 45
KLUB 3D 46
GILDIA RPG 47
EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 48
CLUB SIMULATOR 50
Formula 1 Grand Prix 2 (PC) 50

ROZWIĄZANIA
Dark Colony (PC) 52
Realms of the Haunting - cz. 2 (PC CD-ROM) 54
Dungeon Keeper (PC) 56

CCC

To wydanie TeTe znowu Was zapewne zaskoczy... Cóż zaskakującego może być w kilkunastu gęsto zapisanych stroniczkach pełnych konkretów? Na przykład, długo oczekiwane dokończenie rozwiązania Realms of the Haunting. Tego się nikt nie spodziewał (czyt. wszyscy stracili nadzieję). Dzięki uprzejmości Kristoffa, który zwolnił w tym miesiącu kolumnę KSG, zamieściliśmy też dwa nietypowe teksty naszych Czytelników: jeden poświęcony jest grze Dungeon Keeper, a drugi - Formula 1 Grand Prix 2.

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

Zgredaktor

PS Tajemniczy tytuł wstępniaka jest skrótem pewnego trwałego związku frazeologicznego. Ten, kto pierwszy odgadnie jego pochodzenie, otrzyma w nagrodę moje gratulacje, a jego nazwisko zostanie uwiecznione na łamach Gamblera.

Hexen 2 (PC)

Wersja demo
W konsoli wstukaj:
impulse 25 - tom potęgi
impulse 39 - latanie
impulse 40 - awans o poziom
Wersja demo + wersja pełna
god - God mode
impulse 14 - owca
impulse 23 - pochodnia
impulse 43 - wszystkie typy broni, mana i przedmioty

Wersja pełna
changelevel X - skok na poziom X
chase_active 1 - widok z kamery
give h X - dodaje X zdrowia (X do 999)
impulse 9 - wszystkie typy broni i amu... przepraszam, mana
name X - zmiana imienia na X
noclip - przechodzenie przez ściany
notarget - wrogowie ignorują Twoją obecność
restart - powtarza poziom

Birthright: The Gorgon's Alliance (PC)

Jeśli brakuje Ci gotówki, naciśnij F3 i wstukaj SYNCASH (dużymi literami).

Dark Colony - wersja demo (PC)

W katalogu z grą, w podkatalogu **GAMESTAT** znajdują się pliki, zawierające dane w formie tekstowej. Można je zmieniać za pomocą dowolnego DOS-owego edytora tekstów, podobnie jak rules.ini w Red Alert. Można zmieniać praktycznie wszystko, od zdrowia, poprzez skuteczność broni, po szybkość jednostek.

Fallout (PC)

Sposób na osiągnięcie nieskończonej liczby rund, bez dawania przeciwnikowi szansy na odpowiedź.

1. Wejść w tryb walki.
2. Wyjąć amunicję z broni i wziąć ją do ręki (postać powinna trzymać w rękach TYLKO amunicję).
3. Podejść do przeciwnika i kliknąć na nim (wybrać cel) - zostanie oddany strzał.
4. Przeciwnik wygłosi jakiś tekst - od tej chwili możesz chodzić i strzelać bez końca.

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

Dzisiaj, zgodnie z Waszymi życzeniami, w naszej rubryce znajdziecie także nieco starsze (nie rozgryzane jeszcze na łamach DDT) programy.

CZARODZIEJ W AKCJI

FIFA '97 (PC)

W tej grze można łatwo zmodyfikować czas, jaki upłynął od początku meczu. Gdy grasz z przeciwnikiem o wiele lepszym, a strzelisz bramkę pierwszy - możesz wpisać wartość większą niż ustawiona jako czas meczu w menu i mecz się skończy. Jest to szczególnie przydatne, gdy grasz na poziomie Pro. A robi się to w ten sposób:

1. Uruchamiamy szukanie adresu.
2. Wpisujemy aktualny czas (jeżeli jest np. 02:57, wpisujemy 0257).
3. Powracamy do gry i czekamy ok. 1 sekundy.
4. Wpisujemy nową wartość - powinny wyskoczyć dwa adresy, ten drugi jest prawidłowy.

Dawid Kowalczyk (Józefowo)



Ultima Underworld (PC)

Szukamy w pamięci ciągu znaków, odpowiadającego imieniu naszego bohatera. Przesunięcie położenia modyfikowanych danych podawane jest względem pierwszej litery imienia.

+33h 20 jednobajtowych wskaźników umiejętności bohatera:

+33d	Attack	+43d	Trap	+38h	Mace	+48d	Charm
+34d	Defense	+44d	Search	+39d	Missile	+49d	Picklock
+35d	Unarmed	+45d	Track	+40d	Mana	+50d	Acrobat
+36d	Sword	+46d	Sneak	+41d	Lore	+51d	Appraise
+37d	Axe	+47d	Repair	+42d	Casting	+52d	Swimming

Nie należy podawać zbyt dużych wartości, gdyż przyniesie to zupełnie odmienny skutek. Zupełnie wystarczy podniesienie cech bohatera do około 50d (32h).

+55d	aktualny poziom mana
+56d	maksymalny poziom mana bohatera
-7226d	maksymalny poziom zdrowia (vitality)
-7225d	Str bohatera
-7224d	Dex bohatera
-7223d	Int bohatera
+68d...70d	Posiadane runy. Po wpisaniu FF FF FFh bohater ma wszystkie runy w swoim worku (oczywiście, musi mieć worek na runy).
+71d...73d	aktualnie ułożony czar
+78d...81d	doświadczenie bohatera

Poziom życia bohatera odszukujemy standardowymi metodami Game Wizarda:

1. Sprawdzamy poziom życia, klikając na lewej butelce lub na karcie bohatera (po pociągnięciu łańcucha między butelkami).
2. W menu Game Wizarda wybieramy Memory Address Search. Wpisujemy do okienka odczytaną wartość.
3. Doprowadzamy do zmiany poziomu życia.
4. Odczytujemy zmieniony poziom.
5. Ponownie przeszukujemy pamięć za pomocą Game Wizarda.

W rezultacie powinniśmy uzyskać adres bajtu, w którym przechowywany jest poziom życia.

Fubrus

KÓŁKO WETERANÓW

Druid (PC)

Otwieramy plik z zapisem gry **(SAVE.X)**. Dane bohatera rozpoczynają się zawsze od offsetu 14h. Przyjmujemy, że ma on wartość +00h.

+00h	siła (strength) - wartość podzielona przez 8
+04h	ciało (body) - jw.
+08h	umysł (mind) - wartość podzielona przez 2
+0Ch	szybkość (speed) - wartość podzielona przez 6
+14h	doświadczenie (experience)

Wszystkie wartości zajmują 4 bajty.

Mordor



FIFA Manager (PC)

Grzebiemy w pliku o nazwie wybranej przy rozpoczynaniu gry, w podkatalogu **GAMES**. Znajdujemy nazwisko piłkarza, którego dane chcemy modyfikować. Zakładając, że pierwsza litera ma offset +00h, pod offsetem - 18h mamy jego imię (tak dla pewności). Cechy zapisane są dalej:

+16h	numer koszulki		+1Ch		Fitness
+2Fh	Current Form			Skill:	
+30h	Morale		+1Dh		Shooting
+31h	Energy		+1Eh		Passing
	Movement:		+1Fh		Heading
+17h		Speed	+20h		Control
+18h		Agility	+21h		Dribbling
+19h		Acceleration		Tackle:	
	Power:		+24h		Determination
+1Ah		Stamina	+25h		Skill
+1Bh		Strength	+22h		Cool
+23h	Awareness		+2Ah		Throw-in
+26h	Flair		+2Bh		Leadership
	Goalkeeping:		+2Ch		Consistency
+27h		Kicking	+2Dh		Determination
+28h		Throwing	+2Eh		Greed
+29h		Handling			

Forsa zapisana jest zwyczajnie, na czterech bajtach, ale jej pozycja w pliku zależy od ligi, drużyny itd., tak więc trzeba jej poszukać samemu.

DJ Don Johnson



K.K.N.D. (PC)

Grzebiemy w pliku **KKND.EXE** (jak zwykle w wypadku modyfikowania ważnych dla gry plików, najlepiej najpierw zrobić jego kopię). Najpierw wyszukujemy w poniższej tabelce offset odpowiadający danej jednostce:

OCALENI		**MUTANCI**	
	PIECHOTA		
F72ECh	Rifleman	F7350h	Berserker
F73B4h	Flamer	F7418h	Pyromaniac
F747Ch	SWAT	F74E0h	Shotgunner
F7544h	Sapper	F75A8h	Rioter
F760Ch	El Presidente	F7670h	King Zog
F76D4h	Saboteur	F7738h	Vandal
F779Ch	Technician	F7800h	Mekanik
F7864h	RPG Launcher	F78C8h	Bazooka
F792Ch	Sniper	F7990h	Crazy Harry
F79F4h	General	F7A58h	Warlord
F7ABCh	Scout		
	POJAZDY		
F7B20h	Derrick	F7B84h	Derrick
F7BE8h	Tanker	F7C4Ch	Tanker
F7D14h	Dirt Bike	F7D78h	Dire Wolf
F7DDCh	4x4 Pickup	F7E40h	Bike & Sidecar
F7EA4h	All Terrain Vehicle	F7F08h	Monster Truck
F7F6Ch	ATV Flamethrower	F7FD0h	Pit Scorpion
F8034h	Anaconda Tank	F8098h	War Mastodon
F80FCh	Barrage Craft	F8160h	Giant Beetle
F81C4h	Autocannon Tank	F8228h	Missile Crab
F828Ch	Mobile Outpost	F82F0h	Clanhall Wagon
	SAMOLOTY		
F841Ch	Bomber	F83B8h	Wasp
	BUDYNKI		
F84E4h	Drill Rig	F8548h	Drill Rig
F85ACh	Power Station	F8610h	Power Station
F873Ch	Guard Tower	F87A0h	Machinegun Nest
F8804h	Cannon Tower	F8868h	GrapeShot Cannon
F88CCh	Missile Battery	F8930h	Rotary Cannon
F8994h	Outpost	F89F8h	Clanhall
F8A5Ch	Machine Shop	F8AC0h	Blacksmith
		F8B24h	Beast Enclosure
F8B88h	Repair Bay	F8BECh	Menagerie
F8C50h	Research Lab	F8CB4h	Alchemy Hall
	INNE		
F8FD4h	Gort The Robot		
F9038h	G.O.R.N.		
F909Ch	Plasma Tank		
F9100h	Sentinel Droid		
F9164h	Mech		



Zakładamy, że znaleziony offset to +00h.

+00h	koszt budowy jednostki
+54h	czas budowy
+14h	zasięg „wzroku"
+04h	maksymalna energia
+08h	szybkość poruszania się
+10h	szybkość obrotu
+0Ch	czas przeładowywania broni
+18h	zasięg broni
+1Ch	celność broni



Wszystkie zmienne zajmują w pamięci po 4 bajty. Nie podaję przykładowych wartości, łatwo je znaleźć samemu. Generalnie zaleca się unikania liczby 0, zazwyczaj gra lubi się przy niej zawieszać (czy to przy koszcie budowy, czy czasie produkcji...).

DJ Don Johnson

Ravenloft: Stone Prophet (PC)

Otwieramy plik z zapisem gry (**SAVE.DAT**). Bohaterów można zlokalizować za pomocą poniżej podanych offsetów. Należy jednak pamiętać, że jeżeli zmodyfikujemy cechy członka drużyny, a potem go odprawimy, to przy następnym spotkaniu będzie miał już nowe cechy.

Drużyna:		5C72h	Trajan Khet (half elf, male, ranger/cleric)
372Ah	Najemnik 1		
3B46h	Gracz 1	608Eh	Hrak Tur (wemic, male, fighter)
3F62h	Gracz 2	64AAh	Glorianntha (undead, female, paladin)
437Eh	Najemnik 2		
Postacie do zwerbowania:		68C6h	Anhg Krag (desert troll, male, fighter)
501Eh	Min Deir (human, female, cleric)		
543Ah	Piotra (human, male, thief)	6CE2h	Sennef (commoner, female, fighter)
5856h	Sethir Rha (jackalwere, male,	70FEh	Kineta (commoner, female, fighter)

Po wybraniu bohatera możemy się zająć jego danymi. Przyjmujemy, że pierwsza litera imienia ma offset +00h.

Offset	Znaczenie	+14h	rasa:	
+12h	twarz (1 bajt)		00h	human
+13h	płeć (00h - mężczyzna, 01h - kobieta)		01h	half elf
			02h	halfling

	03h	gnome	+1Ch	H.P. (2 bajty; maks. FF 7Fh)
	04h	dwarf	+1Eh	max H.P. (2 bajty)
	05h	elf	+20h	level 1 (2 bajty)
	06h	commoner	+22h	level 2 (2 bajty)
	07h	wemic	+24h	level 3 (2 bajty)
	08h	jackalwere	+26h	experience 1 (4 bajty; maks. FF FF FF 7Fh)
	09h	desert troll		
	0Ah	undead	+2Ah	experience 2 (4 bajty)
+15h	class 1:		+2Eh	experience 3 (4 bajty)
	00h	fighter	+32h	strength (1 bajt)
	01h	paladin	+33h	max strength (1 bajt)
	02h	ranger	+34h	dexterity (1 bajt)
	03h	cleric	+35h	max dexterity (1 bajt)
	04h	mage	+36h	constitution (1 bajt)
	05h	thief	+37h	max constitution (1 bajt)
+16h	class 2 (wartości jw.)		+38h	intelligence (1 bajt)
+17h	class 3 (wartości jw.)		+39h	max intelligence (1 bajt)
+1Ah	alingment:		+3Ah	wisdom (1 bajt)
	00h	Lawful Good	+3Bh	max wisdom (1 bajt)
	01h	Lawful Neutral	+3Ch	charisma (1 bajt)
	02h	Neutral Good	+3Dh	max charisma (1 bajt)
	03h	True Neutral	+3Eh	power (1 bajt)
	04h	Chaotic Good	+3Fh	max power (1 bajt)
	05h	Chaotic Neutral		



Mordor

Wages of War (PC)

Grzebiemy w pliku **SAVEx.DAT.** Kasa znajduje się pod offsetem C255Ah. Można maksymalnie wpisać 999 999 999 złociszy.

Tomasz Gajda

X-COM: Apocalypse (PC)

Patrz także: 10/97.

Okazuje się, że dwie strony to dla tej gry za mało. Oto kilka innych ciekawych rzeczy, którymi zająłem się nieco później. Modyfikujemy oczywiście plik **SAVEGAME.0?** w podkatalogu **SAVEGAME**.

DATA/CZAS

Offset	Znaczenie
51h	rok (2 bajty; maks. FF 7Fh)
53h	miesiąc (00h - styczeń, 01h - luty itd.)
57h	dzień
55h	dzień tygodnia (00h - poniedziałek, 01h - wtorek itd.)
59h	godzina
5Bh	minuta
5Dh	sekunda



6AC9Bh kolejny tydzień gry. Wpisanie tu 00h powoduje, że w następnym tygodniu na rynku będą dostępne wszystkie typy broni.

PUNKTY

WEEK	TOTAL	
6AB41h	6AB45h	Tactical missions
6AB49h	6AB4Dh	Research completed
6AB51h	6AB55h	Alien incidents in city
6AB59h	6AB5Dh	UFOs shot down
6AB61h	6AB65h	X-COM craft shot down
6AB69h	6AB6Dh	UFO incursions
6AB71h	6AB75h	Damage to city

Każda wartość to oczywiście 4 bajty. Wartości wyświetlane w kolumnie TOTAL w grze to faktycznie suma kolumn WEEK i TOTAL w save'ie.

BAZY

Jak poprzednio, offsety podane są dla pierwszej bazy, dla następnych należy dodawać 2BEh.

1E186h	Alien Egg (Alive)	1E1A4h	Alien Egg (Dead)
1E188h	Brainsucker (Alive)	1E1A6h	Brainsucker (Dead)
1E18Ah	Multiworm (Alive)	1E1A8h	Multiworm (Dead)
1E18Ch	Hyperworm (Alive)	1E1AAh	Hyperworm (Dead)
1E18Eh	Chrysalis (Alive)	1E1ACh	Chrysalis (Dead)
1E190h	Anthropod (Alive)	1E1AEh	Anthropod (Dead)
1E192h	Skeletoid (Alive)	1E1B0h	Skeletoid (Dead)
1E194h	Spitter (Alive)	1E1B2h	Spitter (Dead)
1E196h	Popper (Alive)	1E1B4h	Popper (Dead)
1E198h	Megaspawn (Alive)	1E1B6h	Megaspawn (Dead)
1E19Ah	Psimorph (Alive)	1E1B8h	Psimorph (Dead)
1E19Ch	Queenspawn (Alive)	1E1BAh	Queenspawn (Dead)
1E19Eh	Micronoid Aggregate (Alive)	1E1BCh	Micronoid Aggregate (Dead)
1E1A0h	Brainsucker Pod (Alive)	1E1BEh	Brainsucker Pod (Dead)
1E1A2h	Overspawn (Alive)	1E1C0h	Overspawn (Dead)

POJAZDY

Małe uzupełnienie. Zakładając, że pierwsza litera nazwy pojazdu ma offset +00h, offset +126h zawiera bajt określający jego właściciela (od 00h - X-COM do 1Bh - civilian, dokładna tabelka w poprzednim numerze).

Marcin Wichary

X-Wing vs. TIE Fighter (PC)

Patrz także: 08/97.

Oto, jak zmienić parametry broni. Edytujemy plik **Z_XVT__.EXE**. Najpierw w poniższej tabelce wyszukujemy żądaną broń:

v. 1.00	v. 1.10	Nazwa
11CD60h	11DB60h	Rebel Laser Cannons (50% mocy)
11CD62h	11DB62h	Rebel Laser Cannons (100% mocy)
11CD64h	11DB64h	Imperial Laser Cannons (50% mocy)
11CD66h	11DB66h	Imperial Laser Cannons (100% mocy)
11CD68h	11DB68h	Ion Cannons (50% mocy)
11CD6Ah	11DB6Ah	Ion Cannons (100% mocy)
11CD6Ch	11DB6Ch	Proton Torpedoes
11CD76h	11DB76h	Advanced Proton Torpedoes
11CD6Eh	11DB6Eh	Concussion Missiles
11CD78h	11DB78h	Advanced Concussion Missiles
11CD7Ch	11DB7Ch	Heavy Rockets
11CD7Ah	11DB7Ah	Space Bombs
11CD7Eh	11DB7Eh	Magnetic Pulse
11CD80h	11DB80h	Ion Pulse

Teraz w zależności od tego, którą wersję gry mamy, wybieramy odpowiedni offset i zakładamy, że ma on wartość +00h.

+00h moc (2 bajty)
+30h szybkość w MGLT (2 bajty)
+60h energia/paliwo w sekundach (2 bajty)



Marcin Wichary

CIEKAWOSTKI WUJA ZENONA

Carmageddon (PC)

Patrz także: 09/97.

Po rozegraniu kilku(dziesięciu) pojedynków z kolegami przez sieć zwykłymi samochodami (Eagle/Hawk) nabraliśmy ochoty na pojeżdżenie innymi. Niestety, każdy z pozostałych pojazdów występuje tylko w jednym egzemplarzu, co powoduje łatwe do zrozumienia problemy typu: „to ja, (tu słowo powszechnie uznawane za brzydkie), chciałem ten samochód!!!".

Tymczasem problem ten można łatwo rozwiązać, edytując plik **OPPONENT.TXT** z podkatalogu **DATA** (wystarczy zwykły edytor tekstowy, np. ten w Norton Commander czy DOS Navigator). Znajdziemy w nim listę wszystkich samochodów w grze. Każdy samochód jest określony przez łatwy do rozpoznania blok danych. Wystarczy teraz skopiować blok odpowiadający wybranemu pojazdowi dowolną ilość razy (choć chyba nie ma sensu więcej niż pięć).

Przy okazji możemy „udostępnić" do gry w sieci inne pojazdy, np. Big APC. Wystarczy zmienić parametr „Network availability" na „all".

Na końcu wystarczy liczbę w pierwszej linijce pliku zmienić na liczbę wszystkich samochodów po „klonowaniu" i jedziemy... Problemem może być tylko fakt, że na mapce itp. każdy będzie miał ten sam kolor. Ale co to za problem, gdy i tak celuje się w pieszych :)

Jim Midnite

KUBA ROZPRUWACZ GRASUJE

Oto lista kolejnych gier, z których można wyciągnąć różnorodne dane za pomocą ripperów.

Tytuł	Plik(i)	Co znajdziemy
Chasm: The Shadow Zone (demo)	CSM.BIN	.WAV (dźwięki)
Day of the Tentacle	MONSTER.SOU	.VOC (dźwięki)
Debris	GRAPHICS.DAT	.PCX (grafika)
Diablo	DIABDAT.MPQ	.WAV (dźwięki)
Discworld	MIDI.DAT	.XMI (muzyka)
Dungeon Keeper	SOUND\SOUND.DAT	.WAV (dźwięki)
	SOUND\SPEECH.DAT	.WAV (teksty)
Fast Attack	FASTCD.GOB	.HMI (muzyka), .WAV (dźwięki)
Horde	PART9.PKG	.FLI (animacja)
Indiana Jones 4	MEMDUMP po grze	.MID (muzyka)
Interstate '76	I76.ZFS	.WAV (dźwięki)
	DATABASE.MW2	.WAV (dźwięki)
Raiden 2	RAIDEN1I.EXE	.WAV (dźwięki)
Redneck Rampage	REDNECK.GRP	.MID (muzyka), .VOC (dźwięki)
Screamer	DATA\MUSIC.DAT	.HMP (muzyka)
	DATA\SOUND.DAT	.WAV (muzyka)
Shadow Warrior (demo)	SW.GRP	.MID (muzyka), .VOC (dźwięki)
	SW.RTS	.VOC (teksty)
Tempest 2000 for Win95	TEMPEST.EXE	.WAV (dźwięki)

W przygotowaniu tej części tabelki pomagali: **Dawid Kowalczyk** z Józefowa oraz **ViC**. Dziękuję!

LUDZIE E-MAILE PISZĄ

Chciałbym bardzo gorąco podziękować wszystkim, którzy ostatnio przysłali materiały do DDT lub swojej produkcji edytory. Polecam oczywiście pocztę elektroniczną, gdyż macie wtedy 99% szans, że odpiszę - i to w rozsądnym terminie...

Nieśmiało chciałbym także wszystkich grabarzy-internautów zaprosić na łamy Midnight Editors Homepage, strony WWW poświęconej moim „północnym edytorom". Oprócz edytorów być może znajdziecie tam także ich kody źródłowe! Adres: **http://midnight.tme.szczecin.pl.**

A już za miesiąc rozstrzygnięcie konkursu X-Wing vs. TIE Fighter ogłoszonego w numerze sierpniowym.

Marcin Wichary



Witam po raz kolejny. Przez ostatnie dwa miesiące byłem przetrzymywany przez okrutnych Obcych i w małej obskurnej celce gdzieś w okolicach Jowisza rozmyślałem, co też RooS robi z moim ukochanym Klubem. Niestety, nie miałem nawet możliwości sprawdzenia, co się drukuje, bo Obcy nie raczyli byli zaprenumerować Gamblera. Jednak w końcu udało mi się ze starych wrotek, sznurka i gumy balonowej Donald zmontować radionadajnik - wysłałem więc sygnał SOS. Szybko pojawiła się odsiecz w postaci moich szanownych kolegów z Gamblera, którzy doszli do wniosku, że beze mnie pismo padnie :). I oto jestem.

Z okazji mojego powrotu mam dla Was kilka suuuuperwiadomości. Zacznę od nieco przedawnionego sprawozdania z naszej (RooSa i mojej) podróży do Wrocławia pod wodą (RooS wspomniał o niej w poprzednim numerze), a potem czeka Was coś EXTRA. Zapraszam...

Finał Mistrzostw w wodnego Quake'a

Jeżeli czytacie uważnie wszystkie odcinki Klubu, to powinniście pamiętać, że tego lata w Internecie odbywały się wielkie Mistrzostwa w Quake'a. Ponieważ zarówno mnie, jak i RooSowi udało się dojść do finałów, zdecydowaliśmy razem z pozostałymi dwoma graczami (YaromiRem i Chomikiem), że ostatnie walki rozegramy po LAN-ie w ich rodzinnym Wrocławiu.

Wyjazd był przewidziany na 13 lipca, piątek (!!!). Jak może niektórzy pamiętają, przez nasz kraj przetaczała się wtedy fala wody, zwana potocznie powodzią. Tak się złożyło, że całkowicie udało się jej zdezorganizować naszą doskonałą komunikację kolejarską znaną pod ksywką PKP. Na dworcu zjawiliśmy się tuż przed odjazdem naszego pociągu. O godzinie 16.45 na peron wtoczył się pociąg Opolanin. Kiedy postawiłem nogę na pierwszym stopniu, usłyszeliśmy: „Pociąg Opolanin do Opola odjedzie z toru 2 przy peronie 1. Pociąg na trasie Opole - Wrocław został odwołany:"

- Te, ZooltaR. Co ona powiedziała?
- Nie wiem, nie dosłyszałem (wtedy jeszcze nie wiedziałem, co nas czeka).
- Słuchaj teraz.

Pani grzecznie powtórzyła informację i tym razem udało nam się uchwycić jej sens.
- O k#%$@!!!!!
- O k#%$@ m@$!!!
- Fak!!!
- Szit!!!

Po chwili konsternacji popędziliśmy do informacji dowiedzieć się, co możemy zrobić. Nie będę Was zamęczał szczegółami, ale wymiana biletów na następny pociąg (18.50) była jednym z gorszych przeżyć w moim życiu.

Potem spotkała mnie za to bardzo miła niespodzianka. Tym samym pociągiem zdecydowała się jechać do Wrocławia niezwykle piękna kobieta, której nie widziałem od dwóch lat. Podróż spędziłem więc w bardzo miłym towarzystwie. Korzystając z okazji, chciałbym tę piękną kobietę gorąco pozdrowić.

Na peronie czekał na nas YaromiR (u którego mieliśmy spać). Krótko mówiąc - cieszę się, że dzięki Internetowi poznaje się tak fajnych ludzi. Jest super.

Rano pojechaliśmy na miejsce (czyli do redakcji Chipa - to na jego serwerach odbywały się mistrzostwa). Cały dzień spędziliśmy na konfigurowaniu sprzętu, który akurat tego dnia stwierdził, że zrobi sobie wakacje, oraz na wysłuchiwaniu coraz bardziej niepokojących wieści o zbliżającej się powodzi. Wieczorem zaczeliśmy grać. Ja grałem z Chomikiem o III miejsce, a RooS z Yarem o I. Niestety, ani nam, ani im nie udało się rozegrać zaplanowanych walk. Po prostu żywioł okazał się szybszy niż myśleliśmy. O godzinie 23 musieliśmy się ewakuować (Chomik poszedł wcześniej), bo dowiedzieliśmy się, że jeszcze chwila i nie będzie jak dojechać do domu. Udało nam się stoczyć tylko po jednej walce (dwie wygrane dla reprezentacji Gamblera). Nie wiadomo, kiedy (i czy) odbędą się finały. Może już na Gambleriadzie?

Gralnie

Zmieńmy teraz temat na znacznie przyjemniejszy. W Warszawie w końcu pojawiły się genialne przybytki, które można określić mianem „gralni". Oznacza to, że można tam zapłacić pewną sumę pieniędzy i GRAĆ W SIECI W TO, CO SIĘ LUBI!!!

Ludzie! W końcu wszyscy „nieokablowani, niezsieciowani, niewymodemowani i niezainterneceni" mogą pograć w sieci. Jedynym limitem są pieniędze, ale cóż - za wszystko trzeba płacić. Na razie wiem o trzech takich miejscach. Na otwarciu jednego była ekipa Gamblera.

Gralnia **Granet** mieści się przy ulicy **Pereca 2**. Poszło nas trzech: RooS, ja i... Haszak. Tak, tak, nasz niespecjalny wysłannik Ser Haszysz poszedł z nami, chociaż doskonale wiedział, że skończy się to graniem w Quake'a. Co więcej, właściciel gralni, p. Błażej Wardycki okazał się całkiem niezłym graczem. Spędziliśmy więc przemiły wieczór, rozmazując swoje wnętrzności po ścianach.

Dla graczy w Quake'a zainstalowane zostały rozmaite moduły. Jest między innymi możliwość pograna w Capture the Flag. Powiadam Wam - granie w dwóch teamach po czterech to jedna z lepszych akcji w Quake'u.

W Granecie można oczywiście grać nie tylko w Quake'a. Można grać dokładnie we wszystko, czego dusza zapragnie. Wystarczy tylko przynieść ze sobą swoją ulubioną grę, przyprowadzić kilku kolegów i jazda. Komputery są bardzo dobre - osiem P166 wyposażonych w karty graficzne Monster 3D. Dzięki temu większość gier będzie chodziła znacznie szybciej niż u Was w domu (ciągle niewiele osób ma P200 MMX). Zapewniam Was, że gra się doskonale.

W każdym momencie możecie liczyć na specjalistyczną pomoc przy instalacji i konfigurowaniu gry. Oprócz tego RooS i ja planujemy pojawiać się tam w określone dni. Jeżeli komuś uda się wygrać z nami 1 na 1, to dostanie bardzo sycącą nagrodę w postaci darmowego grania.

Ceny są, niestety, dość wysokie. Pierwsza godzina grania kosztuje 9 zł, ale właściciel już zapowiada, że kolejne godziny będą tańsze. No cóż, za komfort trzeba płacić.

Jeżeli więc ktoś chce przyjść pograć, popatrzeć albo skopać RooSowy lub mój zadek, zapraszamy.

A teraz oddaję głos RooSowi, który opowie

Co się zdarzyło w EMPiK-u?

Po bardzo pozytywnych wrażeniach wyniesionych z C.R.S. Granet postanowiłem odwiedzić konkurencję - sieć komputerową EMPiK-u zajmującą część pierwszego piętra domu towarowego „Junior". Słyszałem, że bywają tam ludzie grający nieźle w Quake'a, w tym niejaki Macler, miejscowy mistrz. Zjawiłem się incognito. Jak się okazało, dobrze zrobiłem...

Po okolicy szwendało się kilku młodzieńców, zapisujących na kartce czas rozpoczęcia gry przez kolejnych zawodników. Na moje pytania o zasady korzystania z „gralni", jeden z nich z trudem wyburczał, że: „kasa jest tam", a tak w ogóle to „on tu nie pracuje", a na moje pytania to „może szef odpowie". Szef wyglądał na zajętego, więc zostawiłem go w spokoju.

Kupiwszy w kasie świstek papieru, upoważniający do gry przez dwie godziny (10 zł), zająłem z góry upatrzoną pozycję przy jednym z ośmiu działających komputerów. Po pierwszej minucie gry wiedziałem już, że mysz, a raczej jej driver, ma okropną akceleracje. Każdy poważny gracz wie, o czym mówię. Z akceleracją nie da się grać. Z ciekawości otworzyłem okienko konfiguracji myszki, aby zasugerować obsłudze ewentualną zmianę drivera. Zanim zdążyłem otworzyć usta, zjawił się Szef i tonem nie znoszącym sprzeciwu poinformował mnie, że mam opuścić jego lokal za przestępstwo „grzebania w konfiguracji". Dla Szefa nie było ważne, że nie zmieniłem kompletnie NICZEGO w ustawieniach. Ważne było, że „grzebałem", a „grzebanie" jest surowo wzbronione. Nie pomogły argumenty, że jestem w EMPiK-u pierwszy raz i nie zauważyłem wciśniętej między komputery kartki z zakazami. Szef pienił się coraz bardziej i w końcu zagroził wezwaniem ochrony. Aby oszczędzić sobie nerwów, udałem się w stronę kasy po odbiór pieniędzy za nie wykorzystany czas. I tu kolejna niespodzianka - pani kasjerka może sprzedawać „bileciki", ale nie może zwrócić ani złotówki. Po moim pytaniu: kto w takim razie może, udała się na naradę z Szefem. Wracając rzuciła, że „grzebałem", w związku z czym ona nie wie, kto odda mi pieniądze. W tym momencie byłem o włos od zrobienia awantury i wezwania kierownika sklepu, ale po krótkim namyśle zrezygnowałem. Dziesięć złotych nie było warte całodniowego użerania się z „prywatnymi przedsiębiorcami, gotowymi spełnić każde żądanie klienta".

Dla wszystkich, którzy chcieliby zagrać w Quake'a w EMPiK-u, mam kilka dodatkowych informacji. Po pierwsze, trenujcie mięśnie karku, gdyż monitory znajdują się pół metra nad głowami grających. Po drugie, zaopatrzcie się w szczotkę i ludwika, aby usunąć zwały brudu z myszek i mousepadów. Po trzecie, zabierzcie ze sobą cegłę albo grubą książkę, gdyż uchwyt na klawiaturę i mysz jest tak skonstruowany, że bez pomocy ww. gra jest niemożliwa. Po czwarte wreszcie, módlcie się, aby nie spotkać Szefa, który w sposób mistrzowski potrafi zamienić przyjemne skądinąd miejsce w oazę złodziejstwa i bezinteresownego chamstwa.

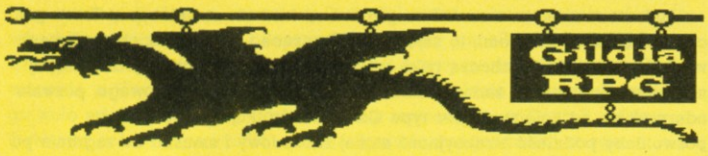
A tak naprawdę, to omijajcie „Juniora" szerokim łukiem. Idźcie prosto do Granetu, gdzie spotkacie wszystkich najlepszych graczy z Warszawy. Żaden z nich do EMPiK-u już nie wróci.

RooS

Żenujące, co? Widać nie wszyscy jeszcze rozumieją, że klient nasz pan, a nie odwrotnie. Mówi się trudno.

Kończę na dziś. Cały dzień spędziłem grając i oczy wypływają mi na klawiaturę. Pa, pa.

ZooltaR
zooltar@lupus.waw.pl
roos@quake.org.pl



Na początek mam dla Was przykrą wiadomość. Muszę bezterminowo zawiesić organizowanie konkursów. Powód jest prosty - brakuje nagród. Gry role-playing ukazują się teraz niezmiernie rzadko, a nawet jak się pojawią na świecie, to niekoniecznie docierają do Polski (np. Realms of Arkania: Shadows over Riva). Jeżeli dotrze do nas jakiś hit (Lands of Lore 2, Might & Magic 6, Fallout itp.), to postaram się, aby konkursy powróciły. Na razie jednak musimy się z nimi pożegnać.

Teraz pora na dobre wiadomości. Po pierwsze: pojawiły się w pełni wiarygodne i potwierdzone informacje, że Sierra wyda przed Gwiazdką expansion pack do gry Diablo. Zastanawiacie się, dlaczego Sierra, a nie Blizzard? Otóż obie te firmy mają od niedawna wspólnego właściciela, który zadecydował o powierzeniu tego zadania firmie Sierra. Blizzard bowiem od początku twierdził, że żadnych dodatków nie będzie. Przedstawiciel firmy zapytany na targach E3, dlaczego nie planuje się dodatkowych scenariuszy, skoro są to łatwe pieniądze, odpowiedział: „właśnie dlatego, że są to łatwe pieniądze". Na szczęście obecny właściciel firmy jest uczciwym kapitalistą (a nie jakimś filozofem-artystą) i pieniądze chce zarabiać.

Po drugie: trwają prace nad Diablo 2. Na razie (połowa września) nie widziałem jeszcze żadnych screenów z gry. Wiadomo jednak, że tym razem bohatera będziemy wybierać spośród pięciu postaci, a akcja gry będzie się toczyć nie tylko w lochach. A propos Diablo - przypominam, że powinna już zacząć działalność Diablo Cave! Chcecie pochwalić się swoją postacią, jej przedmiotami, charakterystykami, podzielić taktykami walki w sieci czy indywidualnej? You Are Welcome!

KONKURSY

Mamy małe opóźnienie w podawaniu rozwiązań konkursu, ponieważ poprzedni numer Gildii w całości dotyczył gry Daggerfall. Tak więc, po kolei.

Konkurs z numeru 8/97:

1. W EoB spotykamy jednego beholdera.
2. Kreować bohaterów można w DarkSun.
3. Nie istnieje gra Eye of Cthulhu.

Nagrodę otrzymuje **Sławomir Borkowski** z Przemyśla.

Konkurs z numeru 9/97:

1. Skrót THAC0 oznacza „To Hit Armor Class 0".
2. System RPG, w którym występują hobbici®, to Middlearth (Śródziemie).
3. Firma Silmarils wydała cykl Ishar.

Nagrodę otrzymuje **Leszek Banaszak** z Katowic.

IDEALNA GRA

„Już na początku chciałbym zaznaczyć, że poniższy role-playing nie jest „idealny" w pełnym rozumieniu tego słowa. Ideał jest to doskonałość, wzór, który nigdy nie zostanie osiągnięty. Tym samym nie ma i nigdy nie będzie gry idealnej, ponieważ żadna nie będzie doskonała dla każdego gracza (tu wyrażam ostrą krytykę recenzentów, przyznających oceny powyżej 95%). Z czysto technicznego punktu widzenia, współczesne możliwości programowania, przygotowywania grafiki i dźwięku wysokiej jakości, a przede wszystkim wykorzystywanie potencjału CD-ROM powodują, że opisany przeze mnie prawie idealny role-playing ma rzeczywistą rację bytu. Przejdę więc do szczegółów „idealnej" RPG.

DŹWIĘK. W tle powinna cały czas grać muzyka dopasowana do sytuacji, w jakiej znajduje się gracz, np.: szybka w czasie walki, tajemnicza i wolna w podróżach po lochach. Wszystkim czynnościom bohatera oraz innych postaci powinny towarzyszyć odpowiednie efekty dźwiękowe. Można też wprowadzić digitalizowaną mowę każdej postaci. Wiadomo jednak, że rozmiary miejsca potrzebnego do zmagazynowania mowy są najczęściej nieproporcjonalne do efektów, które uzyskamy. Dobrze zrealizowany dźwięk jest ważną częścią fundamentu idealnej gry role-playing. Pozwala wczuć się graczowi w świat, po którym podróżuje.

WIDOK. Nie jest ściśle określony. Akcję można oglądać oczami bohatera (Daggerfall) lub z góry, pod pewnym kątem (Ultima 8). Wprost idealnie byłoby, gdyby istniała opcja umożliwiająca przełączanie z jednej perspektywy w drugą.

FABUŁA. Nie jest ważna w świecie, w którym dzieje się ciągle coś nowego i interesującego. Fabuła mogłaby ograniczać gracza. Byłoby lepiej, gdyby program próbował przedstawić życie, losy bohatera w opisanym świecie. Ważne jest jednak, aby idealny role-playing nie miał jakiegoś stałego zakończenia, ale gracz mógł sam zadecydować, kiedy chce zakończyć rozgrywkę na dobre.

ŚWIAT. Powinien być bardzo duży (im większy, tym lepiej), o zróżnicowanym klimacie i krajobrazach. Podzielony na państwa, miasta i wsie, porty, świątynie i zamki, z rozwiniętymi podziemiami, katakumbami i jaskiniami. Przed rozpoczęciem nowej gry byłby generowany inny świat (jak w Diablo), z innymi księstwami i podziemiami (losowy generator, jednak o ściśle określonych parametrach charakterystycznych dla każdej gry). W trakcie rozgrywki zwiedzone podziemia znikałyby, a na ich miejsce pojawiały się nowe. Państwa toczyłyby ze sobą konflikty zbrojne, mogące zmienić przebieg ich granic, zniszczyć miasto czy inne osiedle ludzkie. Świat powinien żyć własnym życiem. Postacie wykonywałyby swoje codzienne czynności: robienie zakupów, modlitwa w świątyniach, spędzanie czasu w domu. Awanturnicy podróżowaliby po krainach, spędzali czas w karczmach; rozbójnicy w nocy napadali na wędrowców, a w dzień wracali do swoich obozów.

BESTARIUSZ. Świat byłby zapełniony nie tylko wrogimi istotami, ale i innymi zwierzętami - np. konie, sarny, zające (na które można by polować) i owady.

DRUŻYNA. Gracz powinien móc stworzyć drużynę co najmniej pięcioosobową. Na początku ustalałby poszczególne cechy. Tworzenie postaci byłoby podobne jak w innych grach role-playing (wybór rasy, profesji itd). Gracz mógłby wybrać, czy chce sam tworzyć wszystkie szczegóły czy woli, aby przygotował je komputer. Na zakończenie komputer już sam automatycznie decydowałby, co bohater robił przed rozpoczęciem gry. Postacie, które spotkał przed wyruszeniem w świat, mógłby oczywiście spotkać w normalnej rozgrywce. Ważną rzeczą w czasie tworzenia postaci byłby wybór odpowiedniej religii i tym samym boga. Gracz w czasie rozgrywki powinien żyć zgodnie z zasadami i wartościami uznawanymi przez jego wiarę (jeśli nie jest ateistą). Powinna istnieć możliwość tworzenia kilku drużyn awanturników i przełączania się na poszczególne grupy w trakcie rozgrywki (jak w Fate: Gates of Dawn). Między postaciami mogłoby dochodzić do sporów, sprzeczek, konfliktów, a nawet walki, np. krasnolud z elfem czy paladyn z zabójcą (rozwinięcie pomysłu z Ishar i Jagged Alliance 2).

MAGIA. Podzielona na poziomy i różne rodzaje. Członkowie drużyny parający się czarami mieliby możliwość tworzenia nowych czarów, eliksirów i magicznych przedmiotów.

WALKA. Ważny element, przez twórców gier czasem zaniedbywany. Najczęściej stosowany jest dość przestarzały system, w którym widać tylko końce oręża (Ultima Underworld, Daggerfall). Główną jego wadą jest mały zasób ciosów oraz brak możliwości stosowania bardziej wymyślnych taktyk. Idealny role-playing powinien mieć do zaoferowania coś więcej niż tylko bezmyślne przyciskanie myszki. Po pierwsze, bohater powinien być widziany z góry, pod pewnym kątem (Ultima 8). Po drugie, gracz mógłby stosować wiele ciosów, uników, zasłon charakterystycznych dla wykorzystywanej broni czy sztuki walki. Program miałby szeroko rozwiniętą gamę ciosów, jak we współczesnych mordobiciach. W trakcie rozgrywki gracz miałby możliwość poznawania nowych cięć i uderzeń. Byłyby też specyficzne pojedynki, np.: walka na koniu, w trudnym terenie, na odległość, czy starcia magów. Gra powinna pozwalać na stosowanie dużego wyboru broni oraz pancerzy.

ROZGRYWKA. Gracz po nawiązaniu kontaktu z postacią miałby bardzo duży wybór zachowań i typów dialogów - zastraszenie, rozmowa sympatyczna lub chłodna, opowiedzenie dowcipu, oszukanie, prośba o przyłączenie się do drużyny, pytanie o poglądy i wiele innych. Bohater nie miałby żadnych ograniczeń w zabijaniu: mógłby zaatakować króla czy staruszkę (jest to bardzo ważne dla realistycznego obrazu gry). Mógłby również dokonywać kradzieży, włamań do domów czy świątyń. Oczywiście, za wszystkie przestępcze uczynki mógłby być ukarany więzieniem lub śmiercią. Poza tym wszelkie postawy niemoralne lub moralne (zależy od boga) zwiększałyby liczbę grzechów, a niełaska lub wręcz wroga interwencja boga nie należałaby do przyjemności. Gracz mógłby podróżować wieloma środkami transportu. na lądzie - piechotą, konno, na wozie itd.; na wodzie - wpław, łodziami i statkami różnego typu, w powietrzu - na smoku, pegazie, gryfie lub balonem.

Postać mogłaby zatruć się w karczmach czy zachorować. Powinny istnieć skutki upicia się, zażycia ziół halucynogennych. Ważne jest, aby były szczegółowo uwzględnione wszystkie przedmioty, np. widelce, szklanki itp. (Ultima 7 i 8).

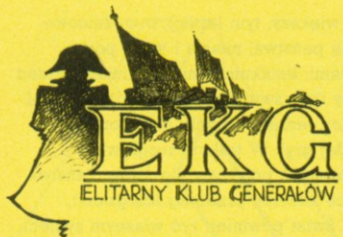
Gracz miałby szerokie pole do popisu w czasie konfliktu państw jako najemnik lub żołnierz regularnej armii. Wojny odbywałyby się nie tylko na lądzie, ale także na wodzie (gracz mógłby uprawiać piractwo). W miarę awansowania gracza w wojsku lub nabywania przez niego własnej armii, walki mogłyby stawać się bardziej skomplikowane - uwzględnione elementy strategiczne, walki oddziałów na mapie o większej skali."

Duncan McGregor

Marzenia, marzenia, marzenia. Jeszcze nieprędko.

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

PS Za bardzo miły list i opowiadania dziękuję Filipowi Florczakowi.



Motto:
Zabijajcie ich wszystkich, Bóg rozpozna swoich.
Amalric Arnaud

Moi drodzy, w tym miesiącu strumyczek listów jakoś nie był tak obfity jak zwykle (w przeciwieństwie do strumyczków i rzek w kraju, które w lecie wybrały się na wycieczkę po Polsce). Namawiam do pilnej korespondencji z EKG, bo najbardziej zaszkodzić nam może nie żaden wredny Zgredaktor, Alex czy insze paskudztwo, tylko Wasza niesprawność epistolograficzna. Mam nadzieję, że w związku z ukazaniem się na rynku nowych gier (m.in. Dark Colony, Total Annihilation, Conquest Earth, Dark Reign) będziecie mieli o czym pisać. Myślę też, że list Dominika Wojnarowskiego na temat Dungeon Keepera może wywołać kontrowersje. I dobrze! Piszcie. Zwłaszcza fani Dungeon Keepera. Brońcie swego Gospodarza!

KONKURSY

Na początek rozwiązanie konkursu historycznego z numeru 9/97:

1. Winston Churchill otrzymał nagrodę Nobla w dziedzinie literatury.
2. Stalin był narodowości gruzińskiej.
3. Według kościelnego przekazu, z biskupem Stanisławem rozprawił się Bolesław Śmiały (zwany też Szczodrym).
4. Istnieją dwie powszechnie znane wersje ostatnich słów Juliusza Cezara: a. „I ty Brutusie przeciwko mnie?" (Et tu, Brute, contra me?) i b. „Ty także, mój synu?" (Tu quoque, mi fili?) lub „I ty, dziecko?" oraz mniej znana trzecia: „To gwałt". Wszystkie uznawałem za prawidłowe.
5. Joanna d'Arc została spalona na stosie.

Za prawidłowe rozwiązanie konkursu z numeru 8/97 nagrodę otrzymuje **Mirosław Leśniewski** z Gdańska. Następny konkurs dotyczy tylko strategii czasu rzeczywistego.

1. Jaki roboczy tytuł nosi nowa gra przygotowywana przez Sida Meiera?
2. Podane nazwy jednostek przyporządkuj odpowiednim grom: Stone Golem, Sonic Tank, Sy Demon.
3. Uporządkuj gry według kolejności pojawienia się na rynku: KK'N'D, Dark Colony, Dune 2, Warcraft.
4. W grze Dune 2 naszym harvesterom oprócz jednostek wroga zagraża inne niebezpieczeństwo. Jakie?
5. W których z wymienionych gier możemy budować jednostki pływające: Dune 2, Warcraft 2, Command & Conquer, Command & Conquer: Red Alert, Blood & Magic, Dark Colony?

DUNGEON KEEPER

„Po euforii, w jaką wpadli gracze po wydaniu C&C i Warcraft 2 oraz (moim zdaniem, świetnego) Panzer Generala, rynek osiągnął stan stagnacji. Kolejne klony, dodatki, numerki przy tytule to nic innego, jak tylko nowe poziomy nie wnoszące prawie żadnych zmian w stosunku do poprzednika. Gracze otrzymywali kolejne gry, w które grało się podobnym systemem (brak jakichkolwiek zmian w pomyśle) w nowej scenerii. Mijały miesiące i nic się nie zmieniało. Aż do teraz. Wreszcie pojawił się Dungeon Keeper.

W mediach zawrzało. Wszyscy przyjęli grę bardzo ciepło (tak, na oko, temperatura lawy wulkanicznej). W prasie przewinęły się artykuły wychwalające Keepera. Lecz czy to nie przesada? Chyba jednak tak. Sam należałem do grona osób czekających na tę grę. Pieniądze na jej zakup dawno leżały przygotowane w skarpecie. Kiedy Dungeon Keeper się ukazał, i to w wersji całkowicie spolszczonej, nie było mowy o pominięciu tego tytułu. Po zakupieniu i uruchomieniu Keepera byłem nim zachwycony. Niezłe intro, partie mówione w grze itp. Zacząłem grać na maksa. Poziom pierwszy, drugi, trzeci... dziewiętnasty, dwudziesty, dwudziesty pier... wróć! Co to, już? - spytałem sam siebie. Otóż, niestety, tak. Gra okazała się zbyt krótka: zaledwie 20 poziomów przy niewygórowanym stopniu trudności. Po jej przejściu poczułem pewien niedosyt. To nie jest gra, w którą chciałoby się zagrać po raz wtóry (ile to razy przeszedłem C&C, Warcrafta 2 czy inne gierki?).

Kolejne poziomy pokonuje się w sposób dość schematyczny. Wybuduj to, wybuduj tamto, a potem jeszcze siamto; poczekaj na wroga, naciśnij spację i jesteś na następnym poziomie. Przez ów schemat gra zrobiła się nudna... Lecz w tym momencie przyszło w sukurs kilka nowinek, np. możliwość wcielenia się w jednego z podwładnych potworów (Wash and Go - strategia i FPP). Ciekawą sprawą jest też fakt, że niektóre potwory czują silną antypatię do innych (np. mucha i pająk), rozgrywkę ubarwia również wiele gatunków stworów o różnych wymaganiach: kujony muszą mieć bibliotekę, żarłacze dodatkowe KFC, jeszcze inne lubią się zabawić w sali tortur.

Podsumowanie: uważam DK za grę dobrą, lecz nie rewelacyjną. Trzon gry, czyli rozbudowa podziemi, to zajęcie dość nużące i na wszystkich poziomach wygląda tak samo. Dochodzą tylko nowe komnaty, a zbudować jedną więcej na danym poziomie to żadna różnica. Dungeon przynosi coś nowego, pozwala oderwać się od kolejnych gier typu C&C, lecz brakuje jej czegoś, co pozwoliłoby podnieść atrakcyjność samej rozbudowy i zmusiło do zagrania po raz drugi czy trzeci. Summa summarum, największe brawa dla Petera Molyneux za rewelacyjny pomysł (w którymś momencie nie doszlifowany, ale liczą się intencje) i dla ludzi odpowiedzialnych za lokalizację programu."

Dominik Wojnarowski

Zdumiewające, jaki sukces osiągnął Dungeon Keeper. Nie ma to jak reklama. Jeżeli chodzi o recenzje tej gry zarówno w Polsce, jak i na świecie, to sądzę, że zadziałał instynkt stadny. Skoro tak dobrze piszą o niej WSZYSCY - myśleli sobie recenzenci - to przecież nie będę się wyłamywał. Dobrze mnie zrozumcie: nie zarzucam tu nikomu niekompetencji ani nieuczciwości. Kiedyś na wydziale psychologii jednego z amerykańskich uniwersytetów przeprowadzono pewne doświadczenie. Narysowano na tablicy dwie linie, z których jedna była ewidentnie dłuższa. Następnie do tablicy podchodzili asystenci badaczy (ale asystenci-tajniacy) i udowadniali, że krótsza linia jest dłuższa. Badani studenci w ogromnej większości godzili się z ich zdaniem! Taki jest lęk przed wyłamaniem się i zrobieniem z siebie głupka! Ba, oni nie tylko się zgodzili - oni (przynajmniej niektórzy) w to uwierzyli!

Podobna sytuacja jest, moim zdaniem, z DK. Rewelacyjny pomysł - to trzeba przyznać bez bicia, doskonała polska lokalizacja - to się chwali. Co poza tym? Otóż - moim zdaniem - nic. Nudy na pudy. Doszedłem w Dungeon Keeperze do siódmego scenariusza i uznałem, że dalsza gra to strata czasu (czy zjadłbyś po raz ósmy potrawę, która już 7 razy Ci nie smakowała?) Są naprawdę ciekawsze gry (ostatnio Dark Colony) i ciekawsze zajęcia niż monotonne powtarzanie schematycznych czynności. Wierzę, że coś zaczyna się dziać, ale wybaczcie: jestem człowiekiem starym i zapracowanym. Nie mam czasu grać w grę, która nie porwie mnie (a przynajmniej nie zainteresuje) od początku. Toż to byłby masochizm.

Jednak nie do końca zgadzam się z argumentami Dominika. „Wybuduj to, wybuduj tamto" - a co innego mamy w strategiach czasu realnego (nie licząc misji eksploracyjnych)? W C&C to samo: wybuduj baraki, fabrykę, warsztat remontowy, wieżyczki itd., itp. A jednak C&C wciąga jak Trójkąt Bermudzki, a DK powoduje tylko ziewanie. Jest w tym chyba coś z magii. Nawet przy grach, które recenzowałem dla Gamblera i oceniłem nie najwyżej (KK'N'D, Blood & Magic) bawiłem się o wiele lepiej niż przy Dungeon Keeperze. Może to kwestia wysublimowanego gustu :).

LISTY

I. „W jednym z numerów Gamblera (4/97) jeden z czytelników EKG denerwował się, że Cywilizacja przegrywa w ankiecie z Warcraftem 2. Nie ma się co spierać, która gra jest lepsza - każdy ma swoje zdanie. Ale Lis Pustyni podał kilka prostych argumentów o wyższości Civ nad WC2 [Civ poszerza wiedzę o świecie, kształtuje umiejętności strategiczne; dowodzenie przeciw inteligentnemu przeciwnikowi, zawieranie sojuszy i dyplomacja; gra rewolucyjna - przyp. gen. B.]. Moje kontrargumenty też są proste.

Zapewniam, że WC2 również kształtuje umiejętności strategiczne, a co do tego powiększania wiedzy o świecie, to się nie zgodzę (nawet nie uczy geografii, chyba tylko trochę historii). W Civ wróg nie jest bardziej inteligentny od orków (a czy Lis Pustyni widział WC2: Beyond the Dark Portal?). A teraz o nawiązywaniu kontaktów dyplomatycznych. Postawmy się w takiej sytuacji w Warcrafcie: nawiązałem stosunki dyplomatyczne z Orgrimem Doomhammerem, zawarłem pokój i pakt o nieagresji, a na dodatek przysięgałem bronić orków przed każdym ich wrogiem. I co dalej? Civilization była WYDARZENIEM i REWOLUCJĄ. Ale Warcraft wniósł do historii gier strategicznych wspaniałą GRYWALNOŚĆ (nie mniejszą od Civ) i w miarę duży REALIZM. To w zasadzie tyle. Zgadzam się z Tobą, Generalissimusie, że Civ i WC są grami zbyt różniącymi się, by je porównywać. Ale nie lubię, kiedy ktoś pisze bzdury bez pokrycia faktów."

Allatar Ailaos, pogromca orków, trolli i smoków,
bohater bitwy o Dark Portal
Strona WWW: http://www.polbox.com/k/kubape

Zgadzam się z Twoimi argumentami. Zawsze uważałem, że pod względem realizmu Cywilizacja jest grą - łagodnie mówiąc - nie dopracowaną. Wystarczy tu przypomnieć słynne przypadki bombowców, przegrywających z falangami (rzadko, bo rzadko, ale się zdarzało). Opcje dyplomatyczne też były raczej pro forma, chociaż w drugiej części rzeczywiście zostały poprawione. Do inteligencji przeciwnika również można mieć spore zastrzeżenia. Piszesz, że nie wyobrażasz sobie dyplomacji w WC2. A czemu nie? Czy orkowie nie lubią złota? Może stanęliby przeciw współplemieńcom, gdyby im za to zapłacić? A może wywołać wśród nich jakieś spory natury ambcjonal-

no-prestiżowej? Grałem ostatnio w Dark Colony i bardzo podobało mi się, że wśród Ziemian znaleźli się odszczepieńcy, którzy stanęli po stronie Obcych. Użyto na nich jakiejś tajnej broni, czyniącej z nich marionetki. Czemu Twoi magowie w Warcrafcie nie mogliby opracować zaklęcia podporządkowującego wolę orków graczowi? Podobny zabieg zastosowano w Dune 2, gdzie Deviatory potrafiły (na krótko) przejąć kontrolę nad jednostką wroga.

II. „Chciałbym nawiązać do listu Allatara Ailaosa z sierpniowego EKG. Na początku wspomina on o braku realizmu w większości gier strategicznych. Od razu przyszły mi na myśl różne Warcrafty itp. Tymczasem kawałek dalej autor twierdzi, że Warcraft 2 „w miarę wiernie przedstawia realia pola walki". Ciekawa opinia, ale ja uważam, że wyżej wymieniona gra (choć dobra), z realizmem mało ma wspólnego. Gra realistyczna MUSI uwzględniać psychikę żołnierzy, choćby był to zwykły współczynnik morale. Niskie morale danego oddziału zmusza żołnierzy do ucieczki. Analogicznie, wysokie morale procentuje w postaci zwiększonej waleczności jednostki. No, proszę - jeden współczynnik, a jak potrafi namieszać w walce. Gra staje się przez to o wiele ciekawsza. A przecież na morale świat się nie kończy.

Chyba najlepiej jest to pokazane w Close Combat (niestety, widziałem jedynie wersję demo). Tam żołnierze mają własną psychikę i nie spełniają ślepo każdego rozkazu. A w Warcrafcie? Rycerz mruknie sobie: „For the King" i z uśmiechem na ustach runie na tabun wrogów. W WC2, C&C i dziesiątkach klonów nasze wojsko to zbiór robotów pozbawionych jakichkolwiek emocji. Przecież Warhammer podoba mi się nie tylko ze względu na samą ideę i sposób rozgrywania bitew, ale także ze względu na zachowanie jednostek na polu bitwy, atmosferę walki (dwa do trzech razy lepsza niż w Warcrafcie) i indywidualność każdego oddziału. Również ze względu na określone nastawienie jednostki do danego wroga, owocujące różnymi od zwykłych zachowaniami (vide Black Avengers i Skaveni).

Na szczęście, na psychice wojna się nie kończy. Budowa zaplecza gospodarczego również z realizmem wielkiego związku nie ma: na pole przyjeżdża ciężarówka albo przychodzi chłop, a za chwilę stoi już fabryka sprzętu, co chwila wypuszczająca na front kolejne oddziały. Owszem, to fajny schemacik i dobrze się przyjął. ALE REALIZMU W TYM NIE MA! Inną sprawą jest amunicja. Tu najlepiej za przykład posłuży warcraftowy berserker. Rzuca on w przeciwnika toporem, za chwilę następnym, a potem jeszcze innym. Skąd on ich tyle bierze? Może nosi pod pachą podręczną fabrykę toporów? A i C&C nie jest lepszy, tyle że tam, jeżeli mamy mówić o pełnym realizmie, trzeba by wprowadzić paliwo. Krótko mówiąc, jeżeli szukam symulacji bitwy, to nie sięgam po Warcrafta, bo z realizmem ta gra ma niewiele wspólnego."

Krzysztof Pietroń

Rozwiązania zastosowane w strategiach czasu rzeczywistego są umowne i o realizmie można mówić tylko w ramach tej umowności. Możemy więc powiedzieć, że WC2 jest bardziej realistyczny od C&C (bo można zbudować budynek, gdzie tylko się chce, bo nie ma tych cyrków z barierami z murów itp.), ale nie ma się co łudzić, że przypomina to prawdziwą wojnę. Czy w ogóle w czasie rzeczywistym da się zrobić grę realistyczną (zakładając, że ma zawierać też opcje gospodarcze, a nie tylko bitewne)? Bardzo wątpię. Miłośnikom realizmu pozostają gry strategiczne typu turowego (albo planszowe). Pamiętam jeszcze, jak grałem w Battle Isle 2 i jak kłopotliwe bywały niektóre sytuacje. Kończyło się paliwo, na rzece puszczały lody i przeprawiające się wojska kończyły żywot z cichutkim bul, bul! Zmieniły się warunki pogodowe i czołgi grzęzły w błocie. Bardzo jestem ciekaw, jak wypadnie debiut Sida Meiera na polu strategii czasu rzeczywistego. Może być interesująco.

III. „Drogi Wodzu! To, co dzieje się w piśmie, przerasta moje najczarniejsze przypuszczenia. Nasz Klub najwidoczniej staje się elementem przetargowym w nędznych gierkach cywilów, którzy nigdy nie poczuli prochu (nie mówiąc już o napalmie). Wpływy armii ulegają znacznej redukcji. Posunięto się już do tego, że usunięto jedną z naszych stron. Powodowany chęcią odzyskania choćby miejsca na kompakcie, przygotowałem trzy scenariusze do Warcrafta 2 [zamieszczono - gen. B.]. Wierzę, że pomogą Ci one w naszej wspólnej walce o rządy autorytarne. Jeśli nie, gotów jestem na udzielenie dalszej pomocy, pozostawiając Tobie wybór jej formy. Zgodnie z instrukcją 17853 B, paragraf 4, podpunkt 8, istnieją trzy możliwe warianty.

A. Operacja przy użyciu desantu spadochronowego - w tym wypadku proszę o odpalenie żółtego granatu dymnego na dachu budynku redakcji w dniu 20 września 1997 r. o godzinie 13.23.
B. Akcja samodzielnej, trzyosobowej grupy komandosów przebranych w garnitury, wyposażonych w aktówki zawierające granaty gazowe i niezbędny sprzęt oraz uzbrojonych w pistolety z tłumikami. W tym wypadku proszę Cię, generalissimusie o założenie znaku rozpoznawczego - czapki Fidelówki.
C. Wyprowadzenie na przedpola Warszawy brygady pancernej gotowej wkroczyć do miasta w razie dalszego zaostrzenia sytuacji."

Che Guevara

To wszystko półśrodki! My musimy zastosować środki! Przeczytaj motto na początku EKG. Należy uzbroić w głowice jądrowe łódź podwodną i wysłać ją Wisłą w okolice Warszawy, podobnie uzbroić bombowiec B-2 oraz wysłać grupę agentów wyposażonych w walizkowe bomby atomowe (misja samobójcza - wybrać prawdziwych zapaleńców). Generalissimus Bócevau wraz ze sztabem będzie obserwować akcję ze stratosfery. Kiedy sytuacja się wyklaruje, powrócimy w chwale, szerząc wokół wiarę w EKG. A z czaszek naszych wrogów zrobimy kible! I raz na zawsze zakażemy grania w symulatory, gry zręcznościowe, sportowe i 3D (rolplejowcom proponuję okazać łaskę).

DEFINICJA

Pewne pojęcia wydają się nam oczywiste. Są słowa, których znaczenie dokładnie znamy, ale - gdy próbujemy je komuś wytłumaczyć - zaczynają się schody. Jaka, według Was, powinna być krótka i treściwa definicja gier strategicznych czasu rzeczywistego? Definicja, która przemawiałaby do laika, ale była jednocześnie fachowa. Zastanówcie się nad tym i przyślijcie efekty swoich przemyśleń.

EKG CD

Wszystkim nadsyłającym mapy serdecznie dziękuję i zapraszam do dalszej współpracy. Chętnie przeczytałbym Wasze listy na temat dyskowego wydania EKG. Czy korzystacie z zawartych tam map i scenariuszy? Czy uważacie, że są na wysokim poziomie? Czy macie jakieś konkretne życzenia?

ODPOCZYNEK WOJOWNIKA

Czekam na dowcipy o blondynkach, zresztą mogą być w ogóle o kobietach, najlepiej śmieszne i oryginalne (ale nie wulgarne).

1. Dwie blondynki jadą autobusem. Jedna z nich podchodzi do kierowcy:
   - Czy dojadę tym autobusem na Puławską? - pyta.
   - Tak - odpowiada kierowca.
   - A ja? - pyta druga blondynka.

2. Blondynka dyktuje na poczcie treść telegramu:
   - Bla, bla, bla, bla.
   - Może jeszcze jedno „bla"? - pyta rozbawiona urzędniczka.
   - Przecież to byłoby bez sensu - po chwili zastanowienia odpowiada blondynka.

3. Pytanie: dlaczego blondynka sypie okruszki do sedesu?
   Odpowiedź: karmi WC-kaczkę.

Za miesiąc spotkamy się znowu. Mam nadzieję, że uda mi się opublikować pełną listę awansów oraz rozstrzygnąć konkurs na najlepszą grę strategiczną wszech czasów. W końcu numer 12. zamyka rok kalendarzowy i pewne sprawy trzeba zakończyć. Wszystkich, którzy nagrody otrzymali z opóźnieniem, serdecznie przepraszam. Kwatermistrz został już rozstrzelany.

generalissimus Bócevau
w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów
jacekpie@lupus.waw.pl

ODPOWIEDZI. KONKURS EKG 11/97

.....

Imię i nazwisko

.....

.....

Adres

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

ANKIETA EKG

.....

.....

Najlepsza gra strategiczna



Witajcie Symulo-maniacy!!! Przed nami jesienno-zimowa, listopadowa porcja symulatorków i nie tylko...

Na początek jak zwykle ogłoszenie, a potem pogadanka - niecodzienna jak na Klub Symulatorów, bo dotycząca gry „w zasadzie" 3D, ale zahaczającej lekko o symulację, mianowicie Interstate '76, którą ZooltaR wychwala pod niebiosa. Potem jeszcze kolejny atak (w nr. 10/97 wydrukowaliśmy poprzedni, a RooS dołożył swoje trzy grosze w klubie 3D) na szanownego Pilota Nightmana. Zdaje się, że poruszył czułą strunę symulatorowców. Ja też się postaram: mój czas w grze Rally Championship na pierwszej trasie wynosi 2 min 35,1 s (Subaru Impreza) i jest o niecałą sekundę gorszy od czasu zwycięzcy turnieju RC na wiosennej Gambleriadzie, Dariusza Zonenberga (Ford Escort RS Cosworth). Kto te czasy pobije, otrzyma w nagrodę Pozwolenie na Pędzenie i puchar przechodni im. Starszego Woźniczego, Tow. Powozowa, przełożonego jedynej na świecie stadniny hodującej konie mechaniczne.

Ogłoszenie

Sprzedam sportowy tłumik do UZI. Tel. 0-603-123-456.

Za fajerą

„From: Andrzej Kowalczyk (kowal@linstar.zsz2.starachowice.pl)
To: Club Simulator
Dear col. Zgred Killer

Serdecznie pozdrawiam - gestem kierowców wszelkich maszyn (środkowy palec wyciągnięty do góry) - Szumacherów komputerowego asfaltu. [Jeśli tak pozdrowisz również mnie - Z.K. - to w nagrodę pogłaszczę Cię po główce moim BEZPIECZNIKIEM. Ma toto ponad metr długości, made of wood i w niektórych zamorskich krajach służy do trafiania w piłeczkę]. Gdy rozjechałem wszystko, co się da i uzbierałem pełen garaż części zamiennych czasami niewiadomego pochodzenia, odezwał się we mnie duch poety: postanowiłem do Was napisać, he he. Moje refleksje dotyczą gry-kultu, gry, która pojawiając się w Internecie zrobiła wielką furorę - Interstate '76. Od prawie roku moja maszyna wzbogacona jest o cudeńko called „Thrustmaster Formula 2". Jest to zbawienie dla wszystkich rajdersów zajechanego intela - kierownica jak w maluchu, gaz i hamulec też, tylko wygodniejszy fotel (to zależy, co sobie w pokoju postawisz). To wszystko wzbogacone 4 (słownie - czterema) f(r)ajerami. Wszystko to, plus najlepszy kumpel na fotelu obok z klawirnią w szponach, daje nam Ultimate Killing Machine With Duża (×2) Inteligencja. Takie rozwiązanie, przetestowane na bezdrożach komputerowych pustyń i wielu wrakach pozostawionych za sobą, daje straszne (żeby nie powiedzieć za*.*iste) wrażenia.

Przeciwko UKMWDI nie wyskoczy nawet najsilniejsza limuzyna firmy D.U., wyposażona w czterogłowicowy dezintegrator cząsteczkowy ze sprzężonym akceleratorem promieni alfa i wyrzutnią nitrogranatów (ale nie pytajcie co to jest i gdzie to można kupić, bo sam nie wiem). Jeżeli w dodatku mamy do dyspozycji mały, czarny, strasznie opancerzony i z taaaaaką lufą czołg policyjny [tu kłania się por. Gruber ze swoim „małym czołgiem" - Z.K.], to ubaw na miesiąc grania non stop, z żarciem na komputerze i kiblem w wolnych chwilach na stacji benzynowej. I pomyśleć, że kiedyś bawiły nas gry typu Tetris, a teraz po tej dawce krwi na ekranie panuje taka znieczulica, że na stwierdzenie: „Patrz, zwłoki" słychać oziębłe, aczkolwiek dobitne: „No i co". Co to się z tą młodzieżą porobiło, panie dziejku.

Forever Wasz

Kowal El Diablo

PS Mojej ksywej prostej (jak to mój kumpel - DUMB - mówi na ksywę) nie należy kojarzyć z grą RPG pt. Przygody wesołego Diabła, ale z chlubą wszystkich dróg - L. (Lamborghini - jakby kto jeszcze nie zajarzył) Diablo."

* * *

A teraz drugi list, czyli wspomniana wcześniej krytyka Pilota Nightmana.

„From: Dominik Grabowski (kishot@polbox.com)
To: Club Simulator
Yo Man !

Piszę do Ciebie, Zgred Killerze, bo mnie krew zalewa. Pilot Nightman mnie po prostu zaskakuje swą nieskromnością. Kto go tak wychował, że się przechwala na całą Polskę (Ałer Hiper Ojczyznę) na łamach CS? Jeśli chodzi o grę F1GP2 - jeżeli chce się chwalić swymi wynikami, niech je ogłasza w nieco przyjaźniejszy sposób, a nie tak, jak to zrobił w CS z lipca br. Wkurzyło mnie zdanko w stylu: „Jeśli komuś się wydaje, że jest dobry..." Mam kolesia, Valleta, który ma trochę lepszy czas od niego i wcale się tym nie chełpi, bo doskonale wie, że jeździ ciągle słabo i musi nad sobą pracować.

W chwili, gdy jego czas będzie OK [czyli lepszy od wyniku RooSa, przypomnę, 1 min 22,228 s - Z.K.], zaprezentujemy go (o ile pozwolisz, Mości Killerze) na łamach CS [pozwolę - Z.K].

Ciekawe, jakie czasy mają miłośnicy gry NFS na poszczególnych torach? [Ludzie, rzucam hasło: nadsyłajcie swoje czasy w NFS i NFS 2 - Z.K.]."

Sincerely Don Kishot alias PO PO DAD and Vallet

Konkurs „Kit Car"

Ciąg dalszy konkursu rozpoczętego w poprzednim odcinku Klubu. Oto pytanie:

Kto został rajdowym Mistrzem Świata w roku 1996 i jakim jeździł samochodem?

Podsumowanie

Na tym kończymy dzisiejszy odcinek CS. Przypominam, że do Klubu można pisać pod adresem: gambler@lupus.waw.pl i subjectem „Club Simulator".

col. Zgred Killer

Formula 1 Grand Prix 2 (PC)

Niniejszy dodatek do Club Simulator jest fragmentem bardzo ciekawego tekstu o F1GP2. Część traktującą o wadach i zaletach gry musieliśmy (z bólem serca) wyciąć, m.in. ze względu na brak miejsca. Zostało samo „mięso". Przyjemnej lektury!

Zaczynamy

Nawet mistrzom kierownicy, dla których zwycięstwo w GP1 to pestka, nie radzę zaczynać startów w „dwójce" od najwyższego poziomu trudności. Po prostu, szkoda marnować czas na wykopywanie się z pobocza.

Proponuję natomiast włączyć opcję Amator i zacząć swoje pierwsze treningi na torze w Monte Carlo. Jeżeli kogoś obraża start z takiego poziomu, może zacząć od wyższego, ale wówczas droga do zwycięstwa w GP2 na pewno się wydłuży.

Dlaczego Monte Carlo?

Tor ten jest prawie na całej długości ogrodzony bandami. Jeżeli włączymy dodatkowo opcję uniemożliwiającą rozbicie bolidu każdy, nawet największy błąd przy wejściu w zakręt skończy się najwyżej uderzeniem w bandę i możemy dalej kontynuować jazdę, by w końcu dojechać do linii mety. Na stoper lepiej nie patrzeć. Najważniejsze, że cały ten czas spędzamy na jeżdżeniu, a nie na zaczynaniu co chwilę gry od początku.

Jeżeli potrafimy już bez problemów przejechać pętlę i uzyskujemy czasy gorsze o najwyżej dwie, trzy sekundy od czasów naszych rywali, możemy wreszcie wystartować w GP. Nie znaczy to, że już wiemy wszystko. Tego, czego nie nauczyliśmy się w Monte Carlo, nauczymy się na treningach przed poszczególnymi wyścigami.

Treningi i setup

Pierwszym torem w GP2 jest brazylijski Interlagos. Nie jest on może tak atrakcyjny jak Monte Carlo, za to pojeździmy sobie trochę szybciej. Niestety - równie szybko zorientujemy się, że choć mamy dobre (w naszym mniemaniu) przejazdy, komputerowi przeciwnicy uzyskują o wiele lepsze wyniki.

Chyba najwyższy czas zajrzeć do setupu. Bez odpowiedniego przygotowania bolidu do startu na tym torze niewiele zwojujemy.

I co my tu możemy zmajstrować?

Znacznie więcej niż w GP1. Poza możliwością regulacji spoilerów, hamulców i biegów mamy do dyspozycji cztery zestawy opon, już bez podziału na miękkie, twarde czy deszczowe. Wprowadzono też opcje pozwalające na regulację całego zawieszenia bolidu.

Na pierwszym poziomie zaawansowania możemy zmieniać ustawienia resorów, amortyzatorów, stabilizatorów poprzecznych, a także podnosić lub opuszczać zawieszenie.

Przy drugim poziomie zaawansowania możemy spróbować wyregulować ograniczniki uderzeniowe i cztery rodzaje amortyzatorów. Regulacje wszystkich wspomnianych podzespołów można przeprowadzać dla każdego koła oddzielnie.

Przypuszczam, że powoli staje się jasne, po co fachowcom ze stajni samochodów wyścigowych tyle komputerów. My, aby sprawdzić efekt na przykład dodania jednego ogranicznika uderzeniowego na jednym kole czy też parze kół, będziemy musieli przejechać kilka okrążeń.

Na dodatek regulacja któregokolwiek elementu zawieszenia często pociąga za sobą konieczność dokonania zmian w ustawieniu innego. Oczywiście, po każdej przeróbce robimy kilka okrążeń toru. I tak w kółko, aż znajdziemy tak zwany złoty środek.

Według mnie, do zwycięstwa w GP wystarczy odpowiednio ustawić trzy podzespoły: spoilery, hamulce i biegi. Ewentualnie resory, a co za tym idzie: amortyzatory, stabilizatory poprzeczne, odbojniki uderzeniowe, wysokość zawieszenia... NIE! Chyba nie warto tego rozgrzebywać. Wróćmy lepiej do praktyki na Interlagos.

Sposób na lepsze czasy

Nietrudno zauważyć, że brazylijski tor nie jest zbyt kręty. Połowa toru to proste lub łuki, które możemy przejechać z maksymalną prędkością. Poza tym są chyba cztery zakręty, gdzie trzeba bardzo zwolnić. Pozostaje niewielka część, która może utrudnić przystosowanie bolidu do specyfiki toru.

Jak już wspomniałem, dużą część toru można przejechać z maksymalną prędkością. Nasz bolid osiąga około 312 km/h i na tym koniec, choć konfiguracja toru pozwala na rozpędzenie się do większej prędkości.

Biegi

Musimy wydłużyć szósty bieg, a co za tym idzie, dopasować też pozostałe biegi, aby zmiany były równomierne i płynne. Po takiej regulacji nasz bolid straci odrobinę przyspieszenia. Będzie jednak mógł rozpędzić się do większej szybkości, jeżeli mu to jeszcze trochę ułatwimy.

Spoilery

Zwiększają przyczepność pojazdu. Ich skuteczność wzrasta wraz z prędkością, niestety, równie skutecznie hamują nasz pojazd i to właśnie tam, gdzie jeździ się najszybciej, czyli na prostych.

Musimy opuścić trochę tylny spoiler. Zmniejszymy wówczas opór aerodynamiczny. Wraz z wydłużonymi przełożeniami pozwoli nam to osiągnąć na najdłuższej prostej nawet 321 km/h. Przedni spoiler nie powoduje tak dużych oporów powietrza jak tylny, jednak trochę opuszczony również odrobinę pomoże w osiągnięciu większej prędkości.

Opuszczenie spoilerów pogarsza przyczepność bolidu. Nie ma to tak wielkiego znaczenia na prostych i na ciasnych zakrętach, gdzie przy małych prędkościach skuteczność ich działania jest i tak niewielka. Problemy zaczną się dopiero na pozostałej części toru, gdzie zakręty pokonujemy z większą prędkością. Jest to niewielka część toru, ale jakoś musimy ją przecież przejechać.

Jedyny sposób to opuszczanie tylnego spoilera małymi skokami i sprawdzanie na torze, czy jesteśmy w stanie osiągnąć na najdłuższej prostej około 320 km/h i pokonać szybko, lecz bezpiecznie tych kilka zakrętów wymagających dobrej przyczepności.

Żeby udało się przejechać bezpiecznie pętlę, trzeba też zadbać o pewien bardzo ważny, a nie wiem czy nie najważniejszy, podzespół naszego pojazdu.

Hamulce

Nasze regulacje na pewno doprowadziły do wzrostu prędkości, ale to dopiero połowa sukcesu - trzeba jeszcze tę naszą rakietę jakoś zatrzymywać.

W momencie opuszczenia tylnego spoilera zmniejszył się docisk tylnej osi. Teraz koła łatwiej będą wpadały w poślizg, a będą w tym pomagały hamulce, obecnie z łatwością mogące zablokować koła.

Zablokowanie tylnych kół na zakręcie skończy się na pewno wspaniałym piruetem. WIEM, WIEM... Oczywiście, hamuje się przed zakrętem, a nie na zakręcie, ale nie da się całkowicie uniknąć hamowania na łukach, szczególnie gdy jeździmy w grupie.

Należy zatem ciężar hamowania przesunąć w większym stopniu na koła przednie. Nie za dużo jednak - jeżeli dla odmiany doprowadzimy do blokowania się kół przednich, nie będziemy mogli wykonać żadnego skrętu, a droga hamowania znacznie się wydłuży. Niestety, zrównoważyć hamulce możemy tylko metodą prób i błędów, a to zajmuje bardzo dużo czasu.

Gdy w końcu ustawimy spoilery, hamulce i biegi (zakładam, że jeździmy już doskonale), zdobycie dobrego miejsca na starcie nie powinno nastręczać większych trudności, a i pole position będzie na pewno w naszym zasięgu.

Tym, którzy mają nieograniczony czas i cierpliwość postaram się pokrótce wyjaśnić, co można osiągnąć, korzystając z pozostałych opcji car setupu.

Nasz bolid rozwija już odpowiednią prędkość, jednak kosztem przyczepności. Musimy spróbować choć w części odzyskać utraconą przyczepność, a co za tym idzie, skuteczność hamowania.

Resory

Można trochę poprawić przyczepność bolidu, zmiękczając resory. Jeżeli zmiękczymy resory tylnej osi, to oprócz ww. korzyści zyskamy lepsze przyspieszenie (szczególnie przy wyjściu z zakrętu). Po zmiękczeniu resorów osi przedniej wzrośnie przyczepność, zmniejszy się jednak czułość układu kierowniczego, a także POGORSZY przyspieszenie bolidu (również przy wyjściu z zakrętu).

Główną wadą miękkich resorów na obydwu osiach jest to, że bolid ze względu na zwiększone kołysanie będzie częściej uderzał podwoziem o nierówności toru. Chyba nie muszę tłumaczyć, jak prowadzi się wtedy pojazd.

Podwozie jest zabezpieczone tak zwaną deską, która, mimo że wykonana z bardzo twardych materiałów, w końcu może ulec starciu, o czym poinformuje nas kontrolka.

Uderzenie niczym nie osłoniętym silnikiem o nierówności toru oznacza koniec jazdy - podczas wyścigu mechaniczne uszkodzenia silnika są nie do usunięcia.

Stabilizatory

Tarcie krawędziami deski możemy odrobinę zmniejszyć, usztywniając stabilizatory poprzeczne. Działają one jednak tylko na zakrętach, natomiast największe zniszczenia całej powierzchni deski powstają przy dużych prędkościach, a więc na prostych.

Co by tu jeszcze wykombinować? Może podnieść całe zawieszenie? Lepiej się jednak najpierw zastanowić, po co ktoś je tak bardzo obniżył.

Minimalizacja prześwitu między podwoziem bolidu a powierzchnią toru jest najlepszym sposobem na zwiększenie przyczepności. Ponieważ regulowanie wysokości podwozia nie ma wpływu na opór aerodynamiczny, więc w przeciwieństwie do spoilerów nie zmniejsza prędkości maksymalnej bolidu. Z tego powodu jest tak bardzo wydajne.

To nieprzyjemne kołysanie, z którym obecnie walczymy, powstało w wyniku zmiękczenia resorów, a resory zmiękczyliśmy, aby zwiększyć przyczepność. Jeżeli teraz podniesiemy zawieszenie, ponownie pogorszy się przyczepność. I tak wracamy do punktu wyjścia. Jak widać, nie tędy droga.

W ten sposób wykorzystaliśmy wszystkie opcje poziomu pierwszego. Musimy zatem szukać ratunku, korzystając z opcji dostępnych na drugim poziomie zaawansowania.

Tutaj możemy regulować ograniczniki uderzeniowe i amortyzatory. Te podzespoły zawieszenia z pewnością pozwolą nam odrobinę zlikwidować kołysanie bolidu.

Ograniczniki

Stosuje się je do ograniczania skoku zawieszenia w dół - nie pozwalają na opuszczenie się podwozia poniżej ustalonego poziomu. Zabezpieczymy w ten sposób przed ścieraniem deskę chroniącą podwozie, ograniczy się jednak skok resorów. Zmniejszy się zakres ich pracy, a tym samym częściowo korzyści płynące z ich zmiękczenia, szczególnie na wyboistych torach. Poza tym dodając ograniczniki, podnosimy podwozie i tym samym tracimy przyczepność.

Wobec tego konieczna będzie ponowna regulacja wysokości podwozia. I tak w kółko dodajemy ograniczniki i odejmujemy, podnosimy podwozie i opuszczamy, aż znajdziemy zadowalający nas kompromis.

Amortyzatory

Regulacja amortyzatorów jest równie ciekawa. Mamy do dyspozycji cztery ich rodzaje.

Uderzeniowe, rozpraszające siłę uderzenia, dla dużej prędkości. Następnie uderzeniowe dla małej prędkości. Kolejne to amortyzatory odskoku, również dzielone na amortyzujące siłę odskoku przy dużej i małej szybkości.

Amortyzatory uderzeniowe niewiele przydadzą się w naszych poszukiwaniach możliwości zlikwidowania kołysania bolidu. Działają w ten sposób, że przyjmują na siebie i rozpraszają część energii działającej na resory, czyli regulują gwałtowność, z jaką resory zostaną ugięte po uderzeniu o nierówność toru. Jeżeli je zmiękczymy, uzyskamy podobny rezultat jak przy zmiękczaniu resorów.

Natomiast zbyt duże utwardzenie spowoduje, że bolid nie będzie miękko pracował na resorach, tylko podskakiwał, ponieważ praca resorów zostanie całkowicie zdominowana przez ww. amortyzatory.

Amortyzatory odskoku są naszą ostatnią szansą. Tak jak amortyzatory uderzeniowe, przyjmują one i rozpraszają część energii - nie tej ściskającej resor, ale powstałej w wyniku jego ściśnięcia, próbującej ten resor rozprężyć.

Tymi amortyzatorami możemy kontrolować gwałtowność rozprężenia. Utwardzając je, można częściowo zlikwidować kołysanie podłużne i poprzeczne, które nas obecnie gnębi. Nie można oczywiście przesadzić z usztywnieniem, bo stracimy większość korzyści płynących ze zmiękczenia resorów.

Muszę na koniec dodać, że w ogóle utwardzanie któregokolwiek podzespołu resorującego, np. amortyzatorów czy stabilizatorów, zawsze powoduje większe zużycie opon. Nie ma to znaczenia przy czasówce, należy jednak o tym pamiętać przy ustalaniu liczby zjazdów do boksu w czasie wyścigu.

Jak widać, wszystko jest tu ze sobą ściśle powiązane i nie można zmienić nic w bolidzie, jeżeli nie sprawdzimy wcześniej, jaki to będzie miało wpływ na pozostałe podzespoły naszego pojazdu.

Na start!

I to już koniec naszych regulacji. Aby ułatwić odrobinę pierwsze starty, podam ustawienia spoilerów, hamulców i biegów. Korzystając z podanych poniżej ustawień, udawało mi się osiągać czasy wystarczające do zdobycia pierwszego pola startowego.

Muszę jednak zaznaczyć, że każdy kierowca ma inną technikę jazdy i nie zawsze będzie w stanie dopasować się do bolidu, przygotowanego przez kogo

innego (szczególnie dotyczy to ustawienia spoilerów). Jedni wolą mieć jak najlepszą przyczepność, by nadrabiać ułamki sekund na zakrętach i nie przejmują się minimalną utratą szybkości na prostych.

Dla innych najważniejsze to wycisnąć maksimum szybkości na prostych, a zakręty jakoś się przejedzie (oczywiście, trzeba mieć wtedy doskonałą technikę jazdy).

Są i tacy, co szukają różnych rozwiązań i do takich właśnie chyba mogę się zaliczyć, choć czasami ściąga mnie w kierunku „szybkościowców".

Tor	Spoilery		Hamulce		Biegi					
	przedni	tylny	przednie	tylne	1	2	3	4	5	6
Brazil	14	4	38000	62000	30	38	44	51	57	63
Pacific	15	7	38000	62000	25	32	39	47	54	60
San Marino	14	6	39000	61000	26	35	42	50	57	62
Monaco	20	14	39850	60150	18	25	31	40	47	55
Spain	14	11	39750	60250	30	37	42	49	55	60*
Canada	14	10	40500	59500	24	32	39	47	53	59
France	17	11	39850	60150	24	30	37	43	51	59
Great Britain	14	4	39750	60250	25	32	39	45	53	66
Germany	6	1	42500	57500	33	39	45	53	59	66
Hungary	20	13	39750	60250	28	34	40	46	51	55
Belgium	14	6	39850	60150	28	36	41	48	55	62
Italy	14	1	41000	59000	29	38	45	52	59	66
Portugal	16	10	40500	59500	24	30	38	45	52	59
Europe	20	12	39375	60625	23	29	37	42	50	58
Japan	20	10	39500	60500	21	28	36	43	51	59
Australia	20	12	41500	58500	22	29	37	44	52	59

* w tym przypadku warto też zmienić wysokość zawieszenia (Ride Height Front: 30, Rear: 54)

Jeśli nasz bolid jest już gotowy do startu, trzeba jeszcze tylko zapamiętać dokładnie tor. Niewątpliwie po takiej liczbie jazd próbnych znamy go doskonale. Trzeba jednak wiedzieć, z jaką prędkością i na którym biegu należy wjechać w konkretny zakręt, by pokonać go bezpiecznie i maksymalnie szybko. Ma to decydujące znaczenie.

Jeżeli zaniedbamy dopracowanie tego elementu podczas treningu (practice), to nie będziemy mieli drugiej szansy. Na czasówce będą nam przeszkadzali inni zawodnicy, a w czasie wyścigu to już chyba lekka przesada i zbyt duże ryzyko. Jedno za szybkie wejście w zakręt i po zawodach.

Czasówka

Nareszcie walka, co prawda z czasem, ale zawsze jakieś emocje. Cóż można doradzić?

Najlepiej nie bawić się długo, tylko od razu wycisnąć z bolidu, co się da. Na początku czasówki tor jest prawie pusty i nie ma problemu ze zrobieniem kilku okrążeń bez towarzystwa. Po pewnym czasie robi się bardzo tłoczno, a wtedy o dobry wynik będzie o wiele trudniej. Wystarczy jedno więcej hamowanie za jakimś maruderem i trzeba zaczynać okrążenie od początku.

W GP1 poradzilibyśmy sobie łatwo z przeciwnikami, jeżdżąc na skróty, jednak w GP2 nie radzę próbować. Po takim wyczynie na czasówce czy też w wyścigu zobaczymy w rogu ekranu czarną flagę i przez kilka karnych sekund nasz pojazd będzie jechał jak furmanka pod górę, a my nie będziemy mogli nic na to poradzić.

Jeżeli nie uda się osiągnąć dobrego wyniku na pierwszej czasówce, zawsze jest do dyspozycji jeszcze druga. Wiadomo jednak, że to już ostatni gwizdek i musimy pojechać dobrze. Niestety, z reguły tak jest, że jak coś musimy, to zazwyczaj nie wychodzi, bo zaczynamy jeździć zbyt nerwowo.

Jeśli nie zdobędziemy pozycji w pierwszej dziesiątce, to o zwycięstwo będzie bardzo trudno. Trzeba kilka razy wyprzedzać, a każdy taki manewr związany jest z dużym ryzykiem. Kto choć trochę jeździł samochodem wie, do czego jest zdolny kierowca, którego ktoś chce wyprzedzić takim samym pojazdem. Przecież to jawna zniewaga!

Oczywiście, kierowcy w GP2 są znacznie bardziej kulturalni, ale na pewno nie będą zjeżdżali nam z drogi. Poza tym, w środku stawki zawsze łatwiej o stłuczki, a to zazwyczaj kończy się w boksie.

Wyścig

Interlagos...

Jeszcze tylko należy ustalić, ile razy w czasie wyścigu będziemy zjeżdżali do boksu, by zmienić opony i zatankować paliwo. Jak już się zdecydujemy, możemy ruszać.

Start i pokonanie pierwszych trzech zakrętów to chyba najbardziej niebezpieczny moment. Nie wiadomo czemu, nagle wszyscy chcą poprawić swoją pozycję, tak jakby to był koniec, a nie początek wyścigu. Jeżeli jedziemy z przodu, to jeszcze nic strasznego, jednak, gdy jesteśmy w środku stawki, trzeba mieć oczy naokoło głowy.

Po odparciu ataków szaleńców i wyprzedzeniu tych, którzy zaspali na starcie, trzeba ustawić się odpowiednio do pokonania pierwszego zakrętu.

Jeżeli damy się zepchnąć na prawą stronę, będziemy musieli pokonywać zakręt od zewnętrznej, a wtedy bardzo łatwo możemy zostać wypchnięci na pobocze. Trzymając się wewnętrznej, będziemy bezpieczni. Potem w prawo przy wyjeździe z boksu i szeroki łuk w lewo, gdzie, jadąc po wewnętrznej, mamy doskonałą pozycję przy wyjściu na prostą.

Jeżeli udało się bez szwanku pokonać te pierwsze metry wyścigu, to już nieźle. W tym momencie stawka zawodników na pewno się ustawiła i zrobiło się trochę spokojniej.

Komputerowi zawodnicy w GP2 są na pewno trudniejsi do pokonania niż w jedynce. Nie jest to spowodowane jakimś wielkim wzrostem ich inteligencji. Nadal nie wykonują żadnych efektownych manewrów ani ciekawych ataków czy blokowań. Oni po prostu są niesamowicie szybcy.

Nie można sobie pozwolić na najdrobniejszy błąd. Jeżeli wejdziemy w zakręt ciasno, lecz za wolno, ktoś spróbuje wyprzedzić nas po zewnętrznej. Za szerokie wejście to też strata ułamków sekund i ktoś szybszy wciśnie się od środka.

Jeśli jedziemy na czele, to trzeba trzymać się tego, czego nauczyliśmy się na treningu i pilnować optymalnego toru jazdy. Jeżeli w grupie - powinniśmy starać się powoli przebijać do przodu, wykorzystując błędy rywali, ale nie szarżować. Cały wyścig ma 71 okrążeń i wszystko może się jeszcze zdarzyć. Będą zjazdy do boksów, drobne wypadki itp. Na ryzykowne posunięcia przyjdzie czas, gdy zabraknie innych możliwości.

Poza tym trzeba strzec się jak ognia nawet najmniejszych stłuczek. Stracić spoiler jest bardzo łatwo, a jeżeli zjedziemy do boksu choćby jeden raz więcej od przeciwników, to najczęściej o pierwszym miejscu możemy już zapomnieć.

W GP1 nawet po dwóch, trzech wypadnięciach z toru można było odrobić stracony czas bardzo dobrą jazdą. W GP2 nie radzę na to liczyć. Aby doścignąć kogokolwiek, trzeba się zdrowo napocić, a co dopiero po wypadnięciu z toru?

Nie tylko szybka jazda jest niebezpieczna. Zbyt wczesne ostre hamowanie przed zakrętem może skończyć się tym, że jadący za nami zaskoczony zawodnik rozwali nam tylny spoiler lub urwie koło.

Tak naprawdę jedynym sposobem na zwycięstwo jest dobra pozycja startowa i precyzyjna jazda wypracowanym na treningach schematem. Chociaż i tak zawsze jest niebezpiecznie. No cóż... taka jest właśnie Grand Prix 2.

Podsumowanie

Gra jest naprawdę bardzo trudna. Nawet gracze specjalizujący się w symulacjach samochodowych będą potrzebowali sporo czasu, by dotrzeć do zwycięskiego końca.

Trochę zbyt skomplikowany setup może na początku zniechęcać. Zawsze jednak lepiej mieć dużo możliwości, a korzystać tylko z trzech, niż mieć trzy i narzekać, że coś by się jeszcze przydało.

Pomimo wysokich wymagań sprzętowych, GP2 jest obecnie najlepszym symulatorem wyścigów Formuły 1. Dlatego też każdy, kto przetrwa pierwsze zniechęcenie spowodowane skalą trudności, z czasem na pewno stanie się jej wielbicielem.

Wszystkim fanom tej bardzo dobrej gry mogę już tylko życzyć szerokiej drogi.

Janusz Szandecki

rozwiązania

Dark Colony (PC)

Misje Ziemian

1. Red Landing

Zadania: zreaktywować Dropship Beacons, znaleźć i obronić kolonię, nie stracić dowódcy.

Po podejściu do Dropship Beacons (świecące słupki) otrzymasz posiłki. Baza, którą masz obronić, znajduje się na północnym wschodzie i jest otoczona przez niewielkie siły wroga. Uważaj, aby dowódca nie został ciężko ranny; przydaje się opcja Inspire Troops.

2. Base Camp Alpha

Zadania: ochronić satelity, zniszczyć wszystkich Obcych, chronić bazę aż do przybycia nowego dowódcy.

Natychmiast rozpocznij wydobycie w pobliskiej kopalni. Dwie następne są na płn. wschodzie i płn. zachodzie. Uważaj, często lądują Obcy (lądowanie poprzedza charakterystyczny dźwięk). Będą się pojawiać na tyłach bazy, w przejściu między bazą a satelitami, obok pierwszej kopalni - nie zostawiaj tych miejsc bez dozoru. Ogromne zgrupowanie Obcych znajduje się w środku mapy, przy czynnej kopalni. Aby się przedrzeć, musisz koniecznie postawić Robofactory i zbudować jak najwięcej Reaperów. W czasie walnej bitwy zastosuj opcję Inspire Troops. Misja kończy się przybyciem nowego dowódcy, kiedy oczyścisz teren.

3. Allied Intervention

Zadania: ochronić bazę Aerogenu, zniszczyć bazę Obcych.

Ataki Obcych będą skierowane głównie na bazę Aerogenu na zachodzie, poślij więc tam od razu wszystkie siły. Druga kopalnia jest na cyplu przed rzeką. Następne znajdziesz za rzeką, (w tym, w samym środku mapy aż cztery). Po raz pierwszy pojawią się latające jednostki Obcych - nie pozostawiaj bez dozoru (wieżyczki, trooperzy) szybów wydobywczych i Reaperów. Baza Obcych znajduje się dokładnie na drugim końcu mapy, po przekątnej. Ataki wroga

będą szły przez mosty na rzece, na północy. Im prędzej obstawisz przeprawy, tym lepiej.

4. Island Assault

Zadania: zlokalizować dowódcę Stratusa, zniszczyć bazę Obcych.

Ta mapa składa się z szeregu wysp połączonych mostami. Zaczynamy rozgrywkę na wyspie z dwoma mostami - na płn. zachodzie i płn. wschodzie. Natychmiast rozpocznij wydobycie z drugiej kopalni na wschodzie. Następnie obstaw mosty. Dowódca Stratusa znajduje się na wyspie na zachodzie. Warto ją opanować jak najszybciej - w jej północnej części jest kopalnia. Ja stosowałem taką taktykę: obstawiłem płn.-wsch. most wieżyczkami, a ofensywę puściłem północnym wschodem.

Baza Obcych jest na północy. Chroni ją sporo wieżyczek strażniczych. Po raz pierwszy napotkasz ciężkie pojazdy wroga - Atrile (mobile artillery beast), które mają ogromny zasięg strzału. Misję tę ukończyłem, nie zawracając sobie głowy budową Barragerów, a korzystając z samych Reaperów wspomaganych Trooperami (obrona przed atakami powietrznymi).

5. Darkest Hour

Zadanie: zniszczyć bazę Obcych.

Druga kopalnia jest na zachodzie, za mostem. Będą tędy szły ataki Obcych, przygotuj więc silną obronę kopalni, zanim rozpoczniesz jej eksploatację. Do obrony mostu na północy wystarczą wieżyczki i dwa Reapery. Na płn.-zach. znajduje się most prowadzący do bazy Stratusa, na płd.-wsch. od tego mostu - baza Obcych. Jest dobrze chroniona, do jej zdobycia potrzebne są spore siły. UWAGA! Teraz niespodzianka - jeżeli chcesz ją przeżyć, nie czytaj dalszego ciągu rozwiązania! Kiedy zniszczysz bazę Obcych, zaatakuje Cię sprzymierzony z kosmitami ziemski koncern Stratus (!!!). Oddziały wylądują w Twojej bazie, druga ofensywa pójdzie mostem na płn-zach. Przy ostatnim członie budynku Obcych (z wytrzymałością na czerwonym polu) należy zostawić dwa Reapery i Troopera. Trzeba też wcześniej umieścić we własnej bazie kilka wieżyczek (co najmniej cztery). Następnie otoczyć bazę Stratusa (przy każdej wieżyczce cztery Reapery, inne przy samej bazie; jeśli wystarczy środków, można też ustawić własne wieżyczki). Gdy wszystko jest gotowe, należy zniszczyć bazę Obcych. Stratus zdradzi, ale lądowanie jego wojsk zmieni się w krwawą łaźnię. Aby zakończyć misję, należy jeszcze przejść na południe od ich bazy, przekroczyć most i znaleźć opuszczoną świątynię na północ od mostu.

Misja 6.

Zadanie: uciec z więzienia, dowódca nie może zostać zabity.

Po zwycięskim zakończeniu 5. misji czeka Cię przykra niespodzianka. Zostałeś porwany przez Obcych i zamknięty w więzieniu. Jak najszybciej wyjdź ze swojej celi i idź na wschód, rozwalając bulwy i wchodząc do cel z ziemskimi żołnierzami - gdy wchodzisz do celi, żołnierze mogą się już bronić przed Obcymi. Uwaga: w tej misji powinieneś cały czas mieć ustawioną opcję „Idź", a nie „Idź i Atakuj". Nie możesz sobie pozwolić na walkę z Sy Demonami - są zbyt silne. Znajdź wyjście, omijając Obcych i uciekając przed nimi. Wykorzystaj fakt, że dowódca jest szybszy od jednostek wroga.

7. Retribution

Zadania: obronić bazę Aerogenu, zniszczyć bazy Obcych.

Natychmiast wyślij wszystkie oddziały do bazy Aerogenu. Druga kopalnia jest na wschodzie, za mostem. Wydobycie będziesz mógł rozpocząć o świcie, gdy nastąpi erupcja Petra-7. Trzecia kopalnia znajduje się w kotlince między górami, prawie dokładnie na północ od bazy. Ataki Obcych będą szły z dwóch kierunków: najsilniejsze na bazę Aerogenu od północy oraz zachodnim przejściem. Kiedy otworzysz kopalnię w kotlince, spróbują ją zniszczyć. Zabezpiecz się od zachodu, stawiając tam wieżyczki (2 w przejściu między górami), pomagaj też Aerogenowi w obronie - Obcy będą atakować ich kopalnię na północ od bazy. Zbuduj Osprey IV i spenetruj teren. Po zbudowaniu Reaserch Centre możesz odkryć artefakty położone na zachodzie i płn. wschodzie (liliowa gwiazdka). Dzięki nim uzyskasz pomoc sześciu Solarisów. Zniszcz najpierw bazę Obcych na płn.-zach. Na płd.-wsch. od niej (za mostem) są czynne kopalnie. Kiedy zabezpieczysz się z tej strony, zniszcz główną bazę na wschód od bazy Aerogenu. Dotrzesz do niej, idąc po łuku wzdłuż pasma gór. Uwaga: baza jest bardzo silnie strzeżona. Przed atakiem rozwal za pomocą Solarisów wieżyczki chroniące ją od północy.

8. Shattered Front

Zadanie: zniszczyć bazy Obcych.

Najpierw przejmij jednostki Aerogenu (niebieskie). Gdy zbliżysz się do nich, zmienią kolor na czerwony i będziesz mógł im rozkazywać. Spenetruj teren jednostkami latającymi (Medi-Craft, Osprey N). Przejęte jednostki natychmiast skieruj w stronę własnej bazy i ustaw w przesmyku prowadzącym do niej od zachodu. Zablokuj północne przejście wieżyczkami (można dodać kilka Reaperów). Ataki z tego kierunku będą niezbyt mocne. Jeśli chcesz bronić zniszczonych baz Aerogenu, przygotuj się na bardzo kłopotliwe walki. Na zachodzie są dwie kopalnie - aby je zagarnąć i utrzymać, musisz przyprowadzić spore siły. Pierwsza baza Obcych jest na płd.-zach. - zniszcz ją jak najszybciej. Druga baza jest na północy (lekko na wschód), silnie strzeżona przez wieżyczki.

9. Extermination

Zadania: zniszczyć 12 Breedeing Pods, bazę Stratusa i bazę Obcych.

Zaczynasz w kotlince. Obok jest bardzo bogata kopalnia (ponad 50 tys. jednostek). Drugą znajdziesz na płd.-wsch., za ruinami świątyni. Ustaw cztery wieżyczki we wschodnim przejściu. Od początku będą tędy szły ataki Stratusa i Obcych. Za wschodnim przejściem są trzy następne kopalnie, nie rozpoczynaj jednak ich eksploatacji zanim nie oczyścisz terenu, bo bardzo ciężko będzie je utrzymać. Na początku zlikwiduj bazę Stratusa. Jest dobrze strzeżona, ale ekspedycja złożona z 30 Reaperów da sobie radę (uważaj tylko na wieżyczki i bombowce). Gdy zaatakujesz Stratusa, spodziewaj się silnego ataku Obcych na wschodnie przejście. Zostaw tam kilka Reaperów, bo wieżyczki mogą nie dać rady. Gdy poradzisz sobie ze Stratusem, zablokuj przejście na północ od trzech kopalni i rozpocznij ich eksploatację. Zbadaj teren (Osprey IV) i zbuduj Research Center. Na mapie znajdują się cztery świątynie: na południu od bazy Stratusa, na południu od Twojej bazy, na północy i na północnym zachodzie. Kiedy otrzymasz Solarisy, użyj ich do zniszczenia wieżyczek w bazie Obcych na północnym wschodzie, a potem przeprowadź atak. Teraz musisz tylko znaleźć 12 Incubarów (takie włochate bulwy) i zniszczyć je.

10. Silent Strike

Zadanie: zniszczyć bazę Taarów.

Nie możesz produkować exploiterów, ale będą one dostarczane w nadmiarze. Druga kopalnia jest na południowy zachód od bazy. Aby zablokować wschodni przesmyk, docelowo będziesz musiał ustawić tam ok. 7 wieżyczek, a za nimi rząd Barragerów. Ataki będą szły na całej linii obrony. Trzecia kopalnia jest na płn.-wsch. od bazy (bardzo blisko, ale za górskim pasmem). Taarowie będą próbowali ją zagospodarować, ustaw więc Barragery przy płn.-wsch. rogu bazy - ich zasięg strzału obejmie kopalnię. Aby zająć kopalnię, poślij wieżyczki i exploitera od zachodu (samym krańcem mapy). Gdy je ustawisz, z pomocą Barragerów z bazy powinny odeprzeć ataki. Zniszcz kopalnię Taarów położoną na południe od poprzedniej - tu również doniosą pociski Barragerów ustawionych przy bazie. Baza Obcych jest na płd.-zach. krańcu, dość blisko naszej. Wyślij do niej np. 20 S.A.R.G.E. - poradzą sobie bez trudu. Przedtem warto przetrzebić oddziały Taarów. Podsyłałem im na „podpuchę" dowódcę, a kiedy gnali za nim, podprowadzałem ich pod własne wieżyczki. W tej misji stosunek strat wyniósł 269:16.

Misje Taarów

1. First Strike

Zadanie: zniszczyć Atmosphere Contamitors.

Banalnie prosta misja. Dochodząc do Luminarów, otrzymujesz posiłki. Ostatnie zgrupowanie ludzi jest w kotlince pośrodku mapy. Tę misję można przejść, nie tracąc żołnierzy.

2. Interference

Zadanie: zniszczyć Communication Sites.

Druga kopalnia jest za górskim pasmem dokładnie na południe od bazy (bardzo blisko). Uwaga: ludzie będą przeprowadzać desanty zarówno na bazę, jak i obie kopalnie. Pierwsze obiekty są na wschodzie (środek), strzeżone przez żołnierzy, Reapery i wieżyczkę, reszta - na południowym zachodzie.

3. Legacy Revealed

Zadania: zlokalizować Ancona's Secret i ochronić odkrycie, zniszczyć bazę ludzi.

Zaraz na wschodzie znajdziesz drugą kopalnię (na początku stoi przy niej Twój żołnierz), trochę dalej na wschód jest Cryo Chamber, czyli znalezisko, które masz chronić. Baza ludzi jest na północy, przy samym końcu mapy. Misja bardzo łatwa.

4. Operation: Breaktrough

Zadanie: znaleźć Petra-7 Depot, zniszczyć bazę ludzi.

Zdumiewająco trudna misja jak na czwarty scenariusz. Na początku znajdź Petra-7 Depot na płn.-zach. krańcu mapy. Wystarczy dolecieć tam Ortu, aby otrzymać 15 tys. W tym momencie Twój dowódca zostanie teleportowany do bazy. Podstawową trudnością w tym scenariuszu jest ogromna liczba wieżyczek ludzi. Blokują one przejścia (czasem w grupach po cztery), są też porozrzucane to tu, to tam. Za pomocą Atrili możesz zniszczyć je bez szkód własnych. Problem w tym, że w pewnym momencie rozpoczną się naprawdę niebezpieczne ataki ludzi.

Druga kopalnia jest na zachodzie za mostem. Musisz jej dobrze strzec, bo ludzie będą ją atakować. Warto zablokować najdalszy most na zachodzie wieżyczkami, uważając na Barragery. Następne kopalnie są na południe od tej. Trudno je zdobyć, bo ludzie zacięcie atakują południowy most. Pierwszym sukcesem będzie opanowanie mostu, wiodącego z zachodnich terenów na wyspę z kopalniami. Ustaw tam wieżyczki i sporo wojska. Baza ludzi jest na płd.-zach., w górskiej kotlinie, do której prowadzi przejście na południowym krańcu mapy. Do ataku musisz zebrać duże siły, bo chroni ją sporo wieżyczek. Gdy zniszczysz bazę ludzi, pojawi się dowódca Stratusa i zostanie natychmiast zabrany przez statek kosmiczny.

5. Roswell Revisited

Zadanie: znaleźć cmdr. Ticka.

Musisz odnaleźć tajną bazę Stratusa w Roswell na Ziemi. Obok niej będzie cmdr. Tick. Kiedy natkniesz się na niebieskie pojemniki, pojawią się posiłki złożone z ziemskiego odłamu Taarów. Dowódca nie powinien angażować się w walkę, tylko jak najszybciej omijać wrogów. Droga prowadząca do budynku Stratusa jest strzeżona, m.in. przez Barragery.

6. Puppet Masters

Zadanie: zniszczyć bazę ludzi.

Druga kopalnia (strzeżona przez wieżyczki i ziemskie oddziały) znajduje się dokładnie na południu, za mostem. Ataki ludzi będą szły przesmykiem między rzeką a górami (też tuż za mostem). Warto uprzedzić ofensywę Ziemian, ruszając na ich bazę na wschodzie, dokładnie na wysokości drugiej kopalni. Strzeżona jest przez bardzo duże siły oraz wieżyczki. Z południa możemy przyprowadzić zdobyte Lunateki.

7. Civil War

Zadanie: zniszczyć bazy ludzi.

Musisz pomóc korporacji Stratus w walce z innymi Ziemianami. Zaczynasz w bardzo dobrym miejscu, bo Twoje dwie wyspy łączy z resztą lądu tylko południowy most. Aby dostać się do drugiej kopalni, musisz przejść przez most na wschodzie na drugą wyspę. Radzę jak najszybciej zabezpieczyć południowy most (wieżyczki). Można podesłać Stratusowi ze trzy Atrile (chociaż sami i tak nieźle sobie radzą). Najpierw zniszcz bazę czerwonych na zachodzie - bardzo słabo strzeżona. Baza niebieskich na płd.-wsch., na południe od bazy Stratusa, jest chroniona znacznie lepiej. Możemy zaatakować ją od północy (z bazy Stratusa) bądź od południa, po pokonaniu czerwonych. Po drodze znajdziesz gotowe do eksploatacji kopalnie. Na samym południu (w prostej linii od naszej bazy) znajduje się świątynia. Po pokonaniu niebieskich i czerwonych czas rozprawić się ze Stratusem. Nie ma żadnego problemu.

8. The Screamer

Zadania: znaleźć cmdr. Ticka, zniszczyć bazę ludzi.

Na początku Twój dowódca powinien pognać na północ i znaleźć Ticka (stoi niedaleko). Niestety, Tick porusza się dosyć szybko, więc może przez jakiś czas uciekać. Po jego zabiciu dowódca zostaje teleportowany do bazy i możesz zająć się rozbudową. Misja jest banalnie łatwa - baza położona jest w kotlince (wróg atakuje tylko północne przejście), a kopalnia ma ogromne zasoby Petry-7. Na północy ustaw wieżyczki i rozpocznij gromadzenie armii. Baza Ziemian jest doskonale strzeżona (mnóstwo wieżyczek, Barragery), zaatakuj ją więc z dwóch stron: jednym zgrupowaniem od północnego zachodu i drugim od południa. Po 20-25 Sy Demonów w każdej grupie wystarczy w zupełności.

9. Buried Treasure

Zadanie: odnaleźć ukrytą komnatę.

Następna misja, w której będziesz przede wszystkim uciekać. Niech dowódca nie angażuje się w żadne walki. Idź przed siebie. Mimo napotkanych odwodów, nie masz żadnych szans w walce. Aby dojść do ukrytej komnaty, trzeba w labiryncie znaleźć drogę do płd.-wsch. krańca podziemi. Kiedy wejdziesz do komnaty z zielonymi polami, musisz wytrzymać jeszcze 60 sekund, podczas gdy do drzwi szturmuje kupa Reaperów. Ocalałe jednostki powinny na chwilę zablokować wejście. W komnacie są dwa Gorremy, zbliż się do nich i rzuć na napastników Disease. Po 60 sekundach zbliż się do północnych drzwi i wytrzymaj jeszcze chwilę. Zostaniesz teleportowany i misja zakończy się sukcesem.

10. Animal Instinct

Zadanie: zniszczyć bazę ludzi.

Twoja baza jest zniszczona przez Ziemian. Ocalałe oddziały najlepiej jak najszybciej wyprowadzić (warto ocalić 4 Sy Demony). Miejsce na nową bazę znajduje się na płd. wsch. Stoi tam dowódca, który musi zebrać z pojemników forsę. Druga kopalnia jest na północy, za mostem. Wyślij tam jak najszybciej aparat wiertniczy. Kluczem do sukcesu jest obrona płn.-zach. mostu i drugiej kopalni, na którą będą szły silne ataki ludzi. Musisz ustawić wieżyczki (co najmniej po kilka) i przygotować Sy Demony, aby rozprawiały się z wrogimi Barragerami i S.A.R.G.E. Baza ludzi jest na płn.-zach. krańcu mapy. Kilkadziesiąt Sy Demonów, niszcząc po drodze inne ludzkie oddziały, zdobędzie ją bez problemów.

11. Spider Canyon

Zadania: znaleźć Gorrema, ukraść Petra-7 ludziom, zniszczyć bazę ludzi.

Aby zbudować pierwszego Brozaara, musisz znaleźć Gorrema, a potem ziemski szyb. Ustaw następnie Gorrema w pobliżu i wydaj mu rozkaz Steal Money. Do zwiadu posłużą Ortu i Zispy. Kopalnia ludzi, z której będziesz kraść pieniądze, znajduje się na płd. zach. między odnogami rzeki. Gdy zdobędziesz 1500 kredytów, zbuduj Brozaara i otwórz pierwszą kopalnię (na zachód od bazy, za mostem). Najważniejsza jest obrona przed potężnymi atakami ludzi (takich sił jeszcze nigdy nie angażowali), które nadchodzić będą z południa. Musisz zbudować wieżyczki (np. osiem), nie w jednym rzędzie, lecz po skosie (w np. trzech rzędach), a za ich plecami ustawić szereg Atrili. To pierwsza misja, której zakończenie trudno sobie wyobrazić bez artylerii. Ludzie prowadzą ataki ogromnymi siłami (na końcu misji miałem prawie 500 zlikwidowanych ludzkich jednostek), ale głównie z południa. Możesz też otrzymać uderzenie od zachodu (próba zlikwidowania Twojej pierwszej kopalni), ale nie będzie ono tak silne. Druga kopalnia znajduje się na płd. wsch. od Twojej linii obrony (blisko). Aby rozpocząć eksploatację, ochroń ją najpierw dwiema lub trzema wieżyczkami. W misji Spider Canyon powinieneś:

1. Udoskonalić broń Atrili oraz broń i pancerz wieżyczek.
2. Niedaleko wieżyczek utrzymywać dwa, trzy Zispy, aby na bieżąco je reperowały.
3. Nie posyłać do walki Sy Demonów. Niech stoją z tyłu, poza zasięgiem wroga.
4. Wysyłać przed pierwszą linię Ortu, aby wykryć położenie wrogich wojsk. Za pomocą Ortu da się nawet sprowokować Ziemian do ataków.

Gdy siły ludzi będą na wykończeniu, możesz spróbować frontalnego ataku kilkudziesięciu Sy Demonów i Atrili. Jeśli zabraknie Ci pieniędzy, następna kopalnia znajduje się na płd. zach. od bazy. Jeśli zaczniesz ją eksploatować, będzie atakowana. Baza ludzi jest bardzo dobrze chroniona, poza tym będzie uporczywie odbudowywana.

12. Then there was one

Zadanie: zniszczyć bazy ludzi.

Ta misja wymaga szybkiego przygotowania obrony w trzech miejscach. Twoją wyspę łączą z lądem: most na wschodzie, przesmyk na płn. wsch. i węższy przesmyk na północy (tam znajdują się dwie kopalnie - od razu trzeba zabezpieczyć je za pomocą wieżyczek, potem podprowadzić Atrile). Najpotężniejsze ataki przyjdą wschodnim mostem. Na wyspie są cztery kopalnie, następną można zdobyć, przesuwając linię obrony z płn.-wsch. przesmyku na most na północy (w dalszym etapie gry). Najpierw zniszcz bazę czerwonych na wschodzie. Trzeba zastosować metody z poprzedniej misji (podprowadzanie przeciwnika pod własną linię obrony), bo czerwoni mają potężne siły - są w stanie rozbić oddział 40 Sy Demonów. Baza niebieskich jest na samej północy (lekko na wschód). W tej misji po raz pierwszy może zawadzać (założone w programie) ograniczenie liczby jednostek.

13. Earth Intervenes

Zadanie: zniszczyć bazy ludzi.

Należy w porę obstawić przejścia prowadzące do bazy. Pierwsze stanowią dwa równoległe mosty na zachodzie. Drugie i trzecie są na północy (drogi te tworzą kąt prosty). Jak najszybciej trzeba tam doprowadzić wieżyczki, a potem również Atrile. Druga kopalnia jest na zachodzie (za pierwszą), na drodze do dwóch mostów. Trzecia leży dokładnie na wschód od bazy, a czwarta daleko na północ od niej. Możesz ją spokojnie eksploatować - ludzie nie mają do niej dostępu. Ich bazy są na dalekim zachodzie (pośrodku mapy) i na północy (lekko na wschód). Bazy Ziemian są bardzo dobrze strzeżone (wieżyczki, wojska). Warto najpierw rozprawić się z kolesiami z północy, a potem dopiero z tymi na zachodzie. Sztuczki z poprzednich misji (podciąganie wroga pod własną linię obrony) wciąż się przydają.

14. The Answer

Zadanie: odnaleźć Kryptę Zniszczenia.

Znowu podziemia, ale misja jest banalnie prosta, jeżeli znasz drogę. Idź najpierw na północ, potem na wschód i wąziutkim przejściem (stoi w nim żołnierz) na południe. Zaraz potem znajdziesz kryptę. Nie należy dać się nabrać na inne krypty (pośrodku podziemi) - są pełne ludzkich jednostek.

15. Final Evacuation

Zadanie: zniszczyć ludzkie bazy.

Baza pozbawiona jest naturalnej obrony - brak górskich przesmyków czy mostów. Dość szybko rozpoczną się ataki, głównie hord S.A.R.G.E. Musisz być przygotowany (wieżyczki, Atrile), aby powstrzymać pierwszą nawałnicę. Zaraz potem pojawi się Twój zbawca, czyli Portulis (wielki, złoty spodek). Takiej broni masowej zagłady Mars jeszcze nie widział. Musisz bardzo dbać, aby go nie zestrzelono (S.A.R.G.E., kiedy tylko go zobaczą, zaczynają w niego celować), bo ta machina wygra dla Ciebie wojnę. Druga kopalnia jest na południe od bazy (będzie mocno atakowana), a trzecia na wschód od drugiej (tam będzie spokój). Pierwsza baza ludzi jest na płn. wsch. od Twojej. Zniszcz ją najpierw. Druga jest na północy, a trzecia na płd. zach. od drugiej. Są bardzo dobrze strzeżone, ale uwaga: poradziłem sobie za pomocą samego Portulisa (sic!). Nie posłałem do boju ani jednej jednostki, wszystko załatwił złoty spodek. Trzeba tylko wydać mu komendę „Idź i Atakuj" - sam bezbłędnie wybiera sobie cele. Kiedy runie ostatnia ludzka budowla, możesz już tylko obejrzeć zakończenie. Jak na ostatnią misję w grze, Final Evacuation jest zdecydowanie zbyt łatwa.

Pozostałe misje ludzi zostaną opisane, gdy autor skończy grę (da Bóg, już w następnym numerze).

Jacek Piekara

rozwiązania

REALMS OF THE HAUNTING - CZ. 2 (PC CD-ROM)

Kiedy już porozmawiasz z Hawkiem i ten zniknie, idź prosto mostem nad przepaścią. Tam skorzystaj z teleportu - znajdziesz się na alejce przed dwoma budynkami (dom i kościół). Zanim ruszysz z miejsca, obejrzyj otoczenie, a potem biegnij do drzwi domu. W tym czasie pojawi się kilku agentów - uważaj na otwarte dwuskrzydłowe drzwi, gdyż potrafią przez nie przejść. Na początku musisz znaleźć dwa przedmioty. Magiczna różdżka jest pod dywanikiem przed drzwiami, a magiczna pochodnia w kasetce na ścianie.

Weź różdżkę w jedną rękę (trzymając jak broń), a pochodnię w drugą. Różdżka ma zdolność niszczenia runów blokujących drzwi, natomiast pochodnia wskazuje, gdzie runy są położone. Uwaga: gdy znajdziesz (lub użyjesz) inny

przedmiot, wchodzi on automatycznie na miejsce pochodni - nie zapominaj więc brać pochodni z powrotem do ręki, gdyż próba otwarcia drzwi pokrytych runami kończy się utratą części zdrowia. Jeżeli strzelasz do runów, rób to z większej odległości, bo mogą Cię poranić eksplodując.

Najpierw przejdź do kuchni i otwórz lodówkę. Znajdziesz w niej klucz. Potem zejdź na dół schodami. Pojawią się trzy potwory, ale możesz je spokojnie rozstrzelać ze schodów (najlepiej z samoładującego się garłacza, żeby nie marnować amunicji). W kącie biblioteki alchemika leży zdobiony kwiatami klucz, który otwiera wielkie drzwi naprzeciwko schodów. Możesz obejrzeć hologram drzewa, spotkasz też schowanego za kratami potwora, ale nie musisz zawracać sobie nim głowy.

Teraz czas udać się na piętro. Kiedy wejdziesz do pokoju z pentagramem wyrysowanym nad łóżkiem, pojawią się trzy potwory. Wyjdź z pokoju i załatw je zza drzwi. W szafce (lub na niej) znajdziesz klucz otwierający sejf. Aby dostać się do sejfu, musisz otworzyć szafę, a potem jej wewnętrzną ścianę. W sejfie jest następny klucz. Ten otwiera drzwi znajdujące się tuż obok drzwi wejściowych. Kiedy wejdziesz do pokoju, zmaterializują się w nim dwa potwory (jeden za Twoimi plecami). Przejdź szybko przez drzwi naprzeciwko i wykończ je stamtąd. Potem wejdź do pokoju i zdejmij z szafy trzy książki. Jedna z nich płonąc spadnie na podłogę, nie zapomnij jej podnieść i obejrzyj wszystkie trzy.

Kiedy będziesz próbował wyjść na zewnątrz domu zauważysz, że obok agentów, którzy już tam się włóczą, pojawili się następni. Załatw ich z progu i uważaj, aby nie weszli do środka (w tym wypadku strzelaj do nich ze schodów).

Gdy już oczyścisz teren, możesz pójść do kościoła. Kiedy staniesz na jego progu, zmaterializuje się demon. Gdy zabijesz go, rozpadnie się na dziesiątki płonących kawałków, a na ziemi znajdziesz monetę. Wróć do kościoła, zaczerpnij święconej wody i wrzuć monetę do skarbonki. Teraz możesz przejść przez drzwi. Obejrzyj sobie kościół, a kiedy dojdziesz do końcowej ściany (przy obrazie), zobaczysz film. Kiedy się skończy, wzbogacisz się o dwa pióra: czerwone i zielone. Wejdź na ambonę i zabierz z niej książkę (przeczytaj ją), potem wejdź schodami na dzwonnicę.

Na pierwszym poziomie znajdziesz tiarę, na drugim (na podeście) - klucz. Tym kluczem otworzysz jedyne nie otwarte dotąd drzwi w kościele. Figurce załóż tiarę, a do otworu włóż zielone piórko. Zobaczysz Aelfa i znajdziesz w niszy Dragon Helm, którego posiadanie otwiera drogę do Arqui. Kiedy film się skończy, w niszy będą na Ciebie czekać dwie lecznicze mikstury. Idź teraz do teleportu i załóż maskę - znajdziesz się z powrotem w Wieży. Droga do teleportu prowadzącego do Arqui jest dość prosta (w razie kłopotów skorzystaj z mapy).

Po przejściu przez teleport znajdziesz się w korytarzu prowadzącym wzdłuż murów pałacowych. Odszukaj bramę do pałacu i wejdź do środka. Tutaj możesz się czuć bezpiecznie, bo w Arqui nie spotkasz żadnych wrogów. Teraz musisz wejść w teleport, który zaprowadzi Cię do niezbyt skomplikowanego labiryntu, złożonego ze schodów. Musisz tam znaleźć dwa przedmioty: lupę i kielich. Lupa jest schowana w skrytce. Aby dostać się do kielicha, musisz zejść na sam dół, pójść w głąb i potem dopiero na schody. Kielich stoi na samym szczycie.

Wróć na pierwszy poziom pałacu i wejdź w teleport, który zaniesie Cię na poziom drugi. Czynności, które należy tu wykonać są mocno skomplikowane i dla jasności tekstu będę posługiwał się nazwami angielskimi.

Najpierw więc zabierz z nisz CYLINDER i FLINT, potem zaczerpnij wody z fontanny i zlikwiduj bariery blokujące dostęp do czterech komnat (klikając jak przy użyciu broni). Następnie znajdź SCROLL (obejrzyj go za pomocą lupy) i FAN, potem PESTLE i MORTAR, a następnie RED i BLACK POWDER. Połącz PESTLE i MORTAR, połącz RED i BLACK POWDER (otrzymasz BOWL AND SNOW), połącz CYLINDER i FLINT. Idź do niszy z napisem BURN (aby napis się pojawił, musisz obejrzeć niszę za pomocą lupy) i połącz SCROLL z CYLINDER+FLINT. Otrzymasz TINDER. Użyj go na CYLINDER+FLINT, a otrzymasz BURNING TINDER. Teraz idź do niszy z napisem GRIND (znowu użyj lupy, aby go zobaczyć) i weź HOOKAH. Idź do niszy z napisem BONG i połącz SNOW z CYLINDER+FLINT, a otrzymasz AMBER. Połącz PESTLE+ MORTAR z AMBER, a dostaniesz INCENSE.

Teraz idź do fontanny i połóż FAN na znaku z chmurami, BURNING TINDER na znaku z ogniem, INCENSE na żółtym znaku, SNOW na znaku z podwójną falą. Potem połącz SNOW z HOOKAH, dodaj INCENSE, a potem BURNING TINDER i FAN. Kliknij na wodzie, a zobaczysz wodne bóstwo, które da Ci Dragon Sword. Kiedy otrzymasz miecz, możesz już wracać. Znajdziesz się z powrotem w Wieży. Tym razem demony, które plątały się w okolicach obelisków będą uwolnione. Po zabiciu każdego z nich otrzymasz miksturę leczniczą.

Kiedy staniesz w teleporcie, obejrzysz film z Belialem w roli głównej - obudzisz się w piekielnym więzieniu. Zgarnij ze ścian celi wycinki starych gazet, a po filmie z Rebeccą wyjdź na korytarz. Zajrzyj do celi obok i zabierz z niej wszystko (magazynki, mapa cmentarza itp.). Pierwszych wrogów spotkasz dopiero w komnacie tortur (wchodzi się do niej po schodach) - będą to czarni agenci. Drzwi z sali tortur prowadzą na zewnątrz. Jest tam strasznie ciemno (czasem otoczenie rozświetlają błyski piorunów) i mnóstwo agentów. Musisz wykańczać ich z progu, zwabiać następnych, wykańczać i tak dalej. Trochę to potrwa.

Naprzeciwko wyjścia z więzienia znajdziesz wejście na plac, po lewej stronie są zamknięte drzwi. Kliknij na ogniach (program automatycznie użyje jednej z ksiąg), zasuną się przesłony, a drzwi zostaną otwarte. Idź korytarzem. U wyjścia czeka Cię walka z dwoma rodzajami monstrów (m.in. znowu agenci). Kiedy poradzisz sobie z tym problemem, znajdziesz się w labiryncie. Z mapą w ręce (tą znalezioną w więzieniu) powinieneś łatwo odszukać właściwą drogę. W sercu labiryntu czeka dwóch agentów. Załatw ich i wejdź w teleport.

Jesteś znowu w Wieży. Musisz uważać na latającego smoka oraz na demony. Demony najlepiej przyciągać w okolicę liliowych zasłon, których tym razem nie potrafią przekroczyć. Okaże się, że teleport nie działa - aby przywrócić go do stanu używalności, musisz pokonać szczelinę nad przepaścią (przerwa w drodze po prawej stronie). Aby to zrobić, przełącz się na opcję RUN, rozpędź się, po czym tuż przed przepaścią skocz (przycisk A).

Lepiej wcześniej wykończyć demony, bo teraz mogłyby przeszkadzać. Wejdź za liliowe zasłony, a znajdziesz przedmioty, które ukradł Ci Belial. Wróć do teleportu, który nie chciał działać - przerzuci Cię na aleję przed świetlistą bramą. To wejście do krainy Sheol. Zanim się tam znajdziesz, będziesz musiał porozmawiać ze Strażnikiem. Dowiesz się, iż Gaul, Belial i Hawk udali się tam przed Tobą. Zgódź się na podróż - znajdziesz się w najmniej sympatycznym spośród dotychczas poznanych światów.

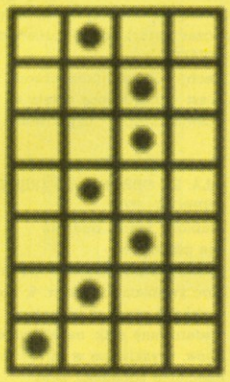
Nieprzyjemne miejsce pełne bardzo szybkich potworów. Pierwsze z nich pojawią się, gdy tylko zejdziesz z podwyższenia. Twoim zadaniem jest odnalezienie 16 mózgów i nakarmienie nimi maszyny stojącej w głównej hali. Mózgi ukryte są w labiryncie, ale ich znalezienie nie powinno sprawić kłopotów (pamiętaj jednak, że labirynt ma dwa poziomy). Szybkie monstra wykańcza jeden, góra dwa strzały z garłacza. Najlepszy sposób na nie to uciekać tyłem i jednocześnie strzelać. 14 mózgów można znaleźć bez trudu (wrzucaj je od razu do maszyny, będziesz widział, ile jeszcze zostało do znalezienia), z dwoma ostatnimi mogą być kłopoty.

Zgodnie z powiedzeniem, że „najciemniej jest pod latarnią" jeden z mózgów ukryty jest za samą machiną, natomiast ostatni można uzyskać, klikając na pulsującym sercu, a potem schodząc na dół i klikając na jednym z filarów. Mózg pojawi się w pobliżu na podłodze. Kiedy już zbierzesz i wrzucisz wszystkie mózgi, platforma zjedzie z powrotem na dół i będziesz mógł przejść przez łuk.

Teraz znajdujesz się w miejscu, gdzie trzeba zlikwidować 16 luster. Nie byłoby w tym nic trudnego, gdyby nie fakt, że strzegą ich potwory, które zabija tylko stłuczenie lustra. Uzbrój się w colta i w sali zniszcz cztery lustra (jedno ma dwie strony), a w minilabiryncie pozostałych 12. Można włączyć opcję biegu, bo potrzebna będzie spora szybkość. Kiedy rozbijesz lustra, otworzy się tajne przejście za tronem.

Czeka Cię rozwiązanie wielu logicznych zagadek (fatalna część gry!).

1. **Sala Luster.** Sprawa dość prosta. Musisz odnaleźć przycisk w kształcie dłoni i nacisnąć go, a potem wyjść z sali. Zrobi się ciemno.
2. **Szachownica.** Aby dojść do ostatniego pola, trzeba wybrać odpowiednią drogę. Stań na brązowym kwadracie (tym na środku) i idź: 3 razy na północ (zakładając, że północ jest naprzeciw Ciebie), 2 razy na zachód, 2 razy na północ i 3 razy na wschód. Wejdź i naciśnij przycisk. Teraz cała szachownica zmieniła się w zielone jeziorko. Idź: 2 razy na południe, 2 razy na wschód, trzy razy na południe, raz na zachód, północ, zachód, południe, dwa razy na zachód, raz na południe.



3. **Kamienne bloki.** Po prawej stronie masz panel kontrolny, za pomocą którego możesz w ograniczonym zakresie sterować kamiennymi blokami. Ułożenie bloków, które doprowadzi Cię do niszy na końcu sali, powinno wyglądać tak jak na rysunku.

Uwaga: do niszy dostaniesz się, idąc na skos (trzeba uważać, by nie spaść).

4. **Komnata Ogniowych Pułapek.** Musisz zbić cztery lustra. Koniecznie włącz opcję biegu, bo bijące tutaj kule ognia mają piekielną siłę. Zauważysz, że dwa lustra są zasłonięte fioletową barierką - aby zniknęła, musisz zbić inne lustro. Kiedy poradzisz już sobie z lustrami, idź do końca sali i wejdź do małego pomieszczenia w lewym górnym rogu. Stań na piedestale, używając klawisza skoku, czyli A (piedestał zjedzie na dół). Uwaga: tę salę na najlepiej pokonywać, idąc na skos i nie wchodząc na czerwone pola.
5. **Układ kamieni.** Masz przed sobą siedem wajch, które sterują kamiennymi blokami. Musisz ustawić kamienie tak, by pistolety zbiły lustra. Najpierw użyj wajchy drugiej, trzeciej i siódmej (licząc od lewej) i wystrzel dwa razy (naciskając przycisk), potem użyj wajchy drugiej, szóstej i piątej i znowu wystrzel dwa razy.

6. **Klejnoty.** Na środku jest taki śmieszny pistolecik, którego lufą możesz sterować. Strzel, aby klejnoty znalazły się na półce, po czym - ustawiając pod odpowiednim kątem lufę - zestrzel je.
7. **Kryształowe klatki.** Na ścianie jest pięć przycisków w kształcie dłoni. Naciśnij górny prawy i dolny lewy, a potem wejdź do środka i naciśnij przycisk chroniony dotąd kryształowymi ścianami.
8. **Kule.** To bardzo skomplikowana zagadka. Musisz tak ustawić dwanaście zegarów, aby strzał odbijając się od kulek rozbił lustro. Zegary należy ustawić następująco - pierwszy rząd: 1, 1, 5, 1; drugi rząd: 3, 6, 1, 8; trzeci rząd 1, 8, 8, 7. Zegary są niewymiarowe, więc wskazówkę skierowaną ku górze oznaczyłem jako 1.

Przy każdym z ośmiu korytarzy masz zegar. Stań w korytarzu prowadzącym do szachownicy i kliknij na zegarze tak, aby zgasł. Teraz idź w lewo i zrób to samo, omiń następny korytarz, a w następnym znowu kliknij na zegarze. Teraz idź do korytarza, z którego droga prowadziła do Sali Luster i znowu zgaś zegar. Jeżeli zrobiłeś wszystko prawidłowo, usłyszysz śmiech, a w centrum pojawi się gostek z miotaczem ognia. Schowaj się w pierwszym korytarzu (jest tam taka szczelina, przez którą on nie potrafi przejść) i wykończ faceta (załatwiłem go ze zwykłego colta). Zabierz mu pergamin, który pozwoli Ci przejść łuk.

Znajdziesz się znowu w alejce, gdzie pierwszy raz spotkałeś Guardiana. Wejdź w łuk jeszcze raz, a znajdziesz się w nowym miejscu. Przede wszystkim musisz załatwić dwa latające paskudztwa i wziąć z ziemi lekarstwo, a potem przejść drewnianym mostem nad przepaścią. Wejdź na wielki dziedziniec i zwiedź Wieżę, gdzie znajdziesz lecznicze mikstury. Potem skieruj się w stronę zielonego kryształu. Pojawi się kolega Belial i wyzwie Cię na solo. Stań sobie spokojnie za kamieniem i znajdź taką pozycję, w której on nie jest w stanie trafić w Ciebie, a Ty za to trafiasz w niego. Załatw sukinsyna sztyletem Aelfa i kliknij na kryształ.

Znowu trafiłeś w nieprzyjemne miejsce. Nawet bardzo nieprzyjemne. Musisz włączyć opcję biegu i bardzo uważnie dotrzeć do drewnianego mostu wzdłuż murów (trzeba przejść przez jaskinię). Walka z latającymi maszkarami jest chyba najtrudniejsza z dotychczasowych. W dodatku na Twojej drodze stoi brązowy demon i musisz go wykończyć, aby przejść (na szczęście nie będzie się ruszał). Dalej stoją dwa takie demony i zagradzają następne przejście. Wykończ je i biegnij do teleportu. Będziesz miał okazję obejrzeć film. Powiedz, że czas jest po Twojej stronie. Nie zabijaj Florentine'a.

Teraz zaczyna się corrida. Masz przeciwko sobie mnóstwo agentów. Nie walcz, bo jest ich zbyt wielu. Musisz przejść przez duże drzwi i wejść do wielkiej sali, gdzie oczekuje już główny przeciwnik. Musisz zająć tu dobre miejsce do obrony - wróg jest naprawdę silny i będziesz musiał sporo postrzelać, zanim go wykończysz. Kiedy już sobie poradzisz (trochę to potrwa), przejdź przez drzwi. Możesz obejrzeć zakończenie gry.

Jacek Piekara

Dungeon Keeper (PC)

Oto charakterystyki występujących w grze bohaterów. Ponieważ istnieją już patche pozwalające wykorzystywać bohaterów (oraz mamy zwykłą możliwość „zmiany strony" podczas tortur), warto poznać ich mocne i słabe strony.

UWAGI:
Cechy bohatera (siła, obrona itd.) przedstawiają stan z 1. poziomu.
Koszt - pojedyncza opłata za trening lub zwabianie stworów.
Doświadczenie - uzyskiwane w bitwie lub podczas treningu.

Typ bohatera: Czarodziej
SIŁA: 20; OBRONA: 15; ZRĘCZNOŚĆ: 100; UMIEJĘTNOŚCI: 30; SZCZĘŚCIE: 5;
ENERGIA: 350
Ulubiona praca: badania
Nie pracuje w: -
Praca, która go denerwuje: brak
Moc zwabiania stworów: 4; koszt: 25
Szybkość pracy w bibliotece: 5; w warsztacie: 1
Preferowany atak: na odległość
Dośw. uzyskiwane w bitwie: 14; podczas treningu: 2; koszt treningu: 30
Specjalne zdolności: brak

Poziom	Dośw.	Moc	Opóźnienie
1	0	Pięść	1
2	1000	Rakieta	1
3	3500	Ognista Kula	3
4	5000	Odbicie	5
5	6500	Uzdrowienie	5
6	8500	Zamrożenie	6
7	10500	Sztorm	7
8	13000	Wyssanie	8
9	16000	Spowolnienie	9
10	20000	Ogniowa Bomba	10

Poziom zdenerwowania
Brak Leża: 4; Brak Kurnika: 1; Przebudzenie: 250; Stanie na martwym przeciwniku: -12; Zdenerwowanie: 2; Brak żołdu: 2000; Klaps: 300: Stanie na na martwym sojuszniku: 60; Torturowanie: 4; W świątyni: -50; Spanie: -1; Posypanie złotem: -750; Wygranie bitwy: -330; Jedzenie: -1000.

Typ bohatera: Barbarzyńca
SIŁA: 60; OBRONA: 50; ZRĘCZNOŚĆ: 70; UMIEJĘTNOŚCI: 60; SZCZĘŚCIE: 10;
ENERGIA: 700
Preferowana praca: trening
Nie pracuje w: -
Praca, która go denerwuje: kopanie, badania
Moc zwabiania stworów: 1; koszt: 18
Szybkość pracy w bibliotece: 0; w warsztacie: 2
Preferowany atak: bezpośredni
Dośw. uzyskiwane w bitwie: 6; podczas treningu: 3; koszt treningu: 40
Specjalne zdolności: brak

Poziom	Dośw.	Moc	Opóźnienie
1	0	Miecz	1
2	1000	Brak	0
3	3500	Brak	0
4	5000	Brak	0
5	6500	Brak	0
6	8500	Pancerz	6
7	10500	Brak	0
8	13000	Brak	0
9	16000	Brak	0
10	20000	Brak	0

Poziom zdenerwowania
Brak Leża: 2; Brak Kurnika: 2; Przebudzenie: 100; Stanie na martwym przeciwniku: -14; Zdenerwowany: 2; Brak żołdu: 2000; Klaps: 200; Stanie na martwym sojuszniku: 20; Torturowanie: 4; W świątyni: -50; Spanie: -3; Posypanie złotem: -750; Wygranie bitwy: -400; Jedzenie: -1000.

Typ bohatera: Łucznik
SIŁA: 20; OBRONA: 20; ZRĘCZNOŚĆ: 100; UMIEJĘTNOŚCI: 60; SZCZĘŚCIE: 15;
ENERGIA: 300
Preferowana praca: w warsztacie
Nie pracuje w: -
Praca, która go denerwuje: badania
Moc zwabiania stworów: 2; koszt: 8
Szybkość pracy w bibliotece: 2; w warsztacie: 2
Preferowany atak: na odległość
Dośw. uzyskiwane w bitwie: 13; podczas treningu: 1; koszt treningu: 8
Specjalne zdolności: brak

Poziom	Dośw.	Moc	Opóźnienie
1	0	Pięść	1
2	1000	Ognista Strzała	1
3	3500	Brak	0
4	5000	Pocisk	4
5	6500	Brak	0
6	8500	Przyspieszacz	6
7	10500	Brak	0
8	13000	Spowolnienie	8
9	16000	Brak	0
10	20000	Brak	0

Poziom zdenerwowania
Brak Leża: 2; Brak Kurnika: 2; Przebudzenie: 200; Stanie na martwym przeciwniku: -12; Zdenerwowany: 2; Brak żołdu: 2000; Klaps: 200; Stanie na martwym sojuszniku: 25; Torturowanie: 4; w świątyni: -50; Spanie: -1; Posypanie złotem: -750; Wygranie bitwy: -350; Jedzenie: -1000.

Typ bohatera: Mnich
SIŁA: 40; OBRONA: 20; ZRĘCZNOŚĆ: 80; UMIEJĘTNOŚCI: 80; SZCZĘŚCIE: 30;
ENERGIA: 325
Preferowana praca: badania
Nie pracuje w: -
Praca, która go denerwuje: -
Moc zwabiania stworów: 3; koszt: 15
Szybkość pracy w bibliotece: 3; w warsztacie: 2
Preferowany atak: bezpośredni
Dośw. uzyskiwanie w bitwie: 14; podczas treningu: 1; koszt treningu: 12
Specjalne zdolności: brak

Poziom	Dośw.	Moc	Opóźnienie
1	0	Pięść	1
2	1000	Uzdrowienie	2
3	3500	Pancerz	3
4	5000	Spowolnienie	4
5	6500	Pocisk	5
6	8500	Brak	0
7	10500	Wyssanie	7
8	13000	Brak	0
9	16000	Huragan	9
10	20000	Mocne słowo	10

Poziom zdenerwowania
Brak Leża: 2; Brak Kurnika: 3; Przebudzenie: 200; Stanie na martwym przeciwniku: 0; Zdenerwowanie: 2; Brak żołdu: 2000; Klaps: 250; Stanie na martwym sojuszniku: 50; Torturowanie: 4; w świątyni: -100; Spanie: -4; Posypanie złotem: -750; Wygranie bitwy: -330; Jedzenie: -1000.

Charakterystyki pozostałych 9 bohaterów przedstawimy w następnym numerze.

Tomasz Arczyński (tomar@priv.onet.pl)

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

GWARANTUJEMY

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

Zachęcamy do zamawiania naszych czasopism.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

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



Cena kioskowa: 3,00 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 13 wydań (pół roku)
38 zł
zamiast 39 zł

za 26 wydań (cały rok)
71 zł
zamiast 78 zł "

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 13 wydań (pół roku) 148,50 zł
za 26 wydań (cały rok) 292 zł

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



Dla Prenumeratorów LUPUSA – ENTER specjalny – GRATIS!

Cena kioskowa:
ENTER 4,20 zł
ENTER CD 9,99 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
ENTER **43 zł**
zamiast 50,40 zł

ENTER CD **103 zł**
zamiast 119,88 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
ENTER – za 12 wydań (cały rok) 145 zł
ENTER CD – za 12 wydań 205 zł

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



Cena kioskowa:
AMIGA 4,20 zł
AMIGA CD 12,00 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
AMIGA **43 zł**
zamiast 50,40 zł

AMIGA CD* **68 zł**
zamiast 81,60 zł

* prenumerata CD zawiera 12 wydań miesięcznika AMIGA oraz cztery krążki CD po jednym w każdym kwartale.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
AMIGA – za 12 wydań (cały rok) 145 zł
AMIGA CD – za 12 wydań 170,00 zł

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



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

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
GAMBLER **40 zł**
zamiast 46,80 zł

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

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
GAMBLER – za 12 wydań (cały rok) 142 zł
GAMBLER CD – za 12 wydań 202 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

Kupon nr 11 ważny do: 30.11.97 r.

	liczba pren.	cena prenumerat		Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę	kwota za prenumerate(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań	38 zł			
		26 wydań	71 zł			
ENTER		12 wydań	43 zł			
ENTER CD		12 wydań	103 zł			
GAMBLER		12 wydań	40 zł			
GAMBLER CD		12 wydań	100 zł			
AMIGA		12 wydań	43 zł			
AMIGA CD		12 wydań	68 zł			
TELECOM FORUM		12 wydań	30 zł			
CADCAM FORUM		12 wydań	40 zł			
NET FORUM		6 wydań	23 zł			
UNIX FORUM		6 wydań	23 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

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

PRENUMERATA LUPUSA

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



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

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 132 zł

PRENUMERATA LUPUSA

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



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

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

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 142 zł

PRENUMERATA LUPUSA

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



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

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 74 zł

PRENUMERATA LUPUSA

UNIXforum *to dwumiesięcznik traktujący o systemach wielodostępnych i wielozadaniowych. Jest przeznaczony dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.*



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

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 74 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ZASADY

1. Warunkiem otrzymania czasopisma w PRENUMERACIE LUPUSA jest wpłata wyłącznie na zamieszczonym obok kuponie (kupon jest honorowany przez pocztę i bank).
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu przez Wydawnictwo opłaconego kuponu prenumeraty (co może trwać do 4 tygodni od momentu wpłaty), na taką liczbę wydań jaka została zamieszczona na kuponie.
3. Ciągłość prenumeraty zachowana jest wtedy, gdy kupon zamówienia dotrze do Wydawnictwa przed wygaśnięciem poprzedniej prenumeraty (o czym informuje naklejka adresowa).
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie z działem prenumeraty wydawnictwa, tel. 41-51-21 od 9.00 do 16.00.
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu.
6. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na kuponie prenumeraty.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ODCINEK DLA POCZTY

złotych ..... groszy

słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

Odbiorca prenumeraty .....

adres Odbiorcy .....

NUMER Prenumeratora .....

na rachunek:
LUPUSA Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa

datownik ..... podpis przyjmującego ..... opłata zł

ODCINEK DLA BANKU

złotych ..... groszy

słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

Odbiorca prenumeraty .....

adres Odbiorcy .....

NUMER Prenumeratora .....

na rachunek:
LUPUSA Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa

datownik ..... podpis przyjmującego ..... opłata zł

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

złotych ..... groszy

słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

Odbiorca prenumeraty .....

adres Odbiorcy .....

NUMER Prenumeratora .....

na rachunek:
LUPUSA Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa

datownik ..... podpis przyjmującego ..... opłata zł

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

złotych ..... groszy

słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

Odbiorca prenumeraty .....

adres Odbiorcy .....

NUMER Prenumeratora .....

na rachunek:
LUPUSA Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa

datownik ..... podpis przyjmującego ..... opłata zł

Dystrybutorzy gier z numeru 11/97

American Computers & Games
Warszawa
ul. Lektykarska 20
tel. (022) 33 62 77, 79
Blast Corps (N64) – 223 zł

Comat
00-024 Warszawa
Przejście podziemne
Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II, pawilon 12
tel./fax (022) 630 29 73
NBA Hangtime (N64) – 329 zł
Sonic Jam (Saturn) – 239 zł

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 25 07 03
Inwestor – 135 zł

Hasbro Poland
00-324 Warszawa
ul. Karowa 31
tel. (022) 826 24 17
Battleship – 155 zł
Monopoly – 155 zł

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Beasts & Bumpkins – 150 zł
LBA 2: Twinsen's Odyssey – 150 zł
688(I) Hunter/Killer – 150 zł

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Dark Colony – 145 zł

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
Axelerator – 119 zł
The Great Battle of Alexander – 145 zł

MediaSoft
Warszawa
ul. Marszałkowska 28
tel. (022) 628 52 69
Rally Cross (PSX) – 199 zł

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
Shadow Warrior – 155 zł
Warlords 3 – 155 zł

Optimus Bis
42-200 Częstochowa
ul. Kopernika 10/12
tel. (034) 65 29 74
Pacific General – ok. 130 zł
Su-27 Mission Disk – wersja dokładana za darmo do nowego wydania Su-27 v.1.5

Techland
Parczew 105
63-405 Sieroszewice
tel. (064) 34 88 90 w. 112
Batman & Robin – bd

Young Digital Poland
80-308 Gdańsk
ul. Polanki 124
tel. (058) 52 66 90
Comics' Planet – bd

bd – brak danych

Indeks programów numeru

Program	Nazwa działu	Strona
688(I) Hunter/Killer	Recenzja	str. 23
Axelerator	Opis	str. 94
Batman & Robin	Recenzja	str. 26
Battleship	Recenzja	str. 25
Beasts & Bumpkins	Recenzja	str. 18
Birthright	Opis	str. 82
Blast Corps	Nintendo 64	str. 78
Comics' Planet	Recenzja	str. 26
Dark Colony	Opis	str. 86
	Rozwiązanie	str. 52
Dungeon Keeper	Rozwiązanie	str. 56
Great Battles of Alexander	Opis	str. 90
Inwestor	Recenzja	str. 24
LBA 2: Twinsen's Odyssey	Recenzja	str. 16
Monopoly	Recenzja	str. 19
NBA Hangtime	Nintendo 64	str. 79
Pacific General	Recenzja	str. 20
Rally Cross	PSX	str. 72
Realms of the Haunting	Rozwiązanie – cz. 2	str. 54
Shadow Warrior	Recenzja	str. 22
Sonic Jam	Saturn	str. 76
Su-27 Flanker Mission Disk	Recenzja	str. 24
Warlords 3: Reign of Heroes	Recenzja	str. 21
Wild Arms	PSX	str. 74



Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi **Gamblera** umożliwiamy ich zakup. Powyżej znajdują się okładki numerów archiwalnych, dostępnych jeszcze w sprzedaży. Wystarczy zakreślić wybraną okładkę Gamblera, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o. PKO BP, IX O/Warszawa, 10201097-318121-270-1111
przesłać do sekcji sprzedaży.
Cena numeru 3/96 – 3 zł
cena następnych – 3 zł 30 gr
Uwaga! Do ceny numeru doliczamy koszty wysyłki (1,30 zł za każde 2 egzemplarze)

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Adres

Reklamacje w sprawie numerów archiwalnych prosimy zgłaszać we wtorki i piątki w godz. 10.00–12.00 do p. Marii Paczkowskiej – tel. 41 00 31 w. 221.

KUPON WAŻNY DO 30 listopada '97

UWAGA! Oferta specjalna!!!

GAMBLER CD nr 3/97 w cenie 7 zł

Zniżka 2,99 zł w stosunku do ceny okładkowej!



- Przyślij kupon z kopią dowodu wpłaty na konto podane obok do działu sprzedaży wydawnictwa LUPUS
  7 zł za każdy zamówiony egzemplarz plus 1,30 zł (koszt wysyłki).
- Lub odwiedź nasz dział sprzedaży (z tym kuponem) i kup Gamblera CD 3/97 za 7 zł – 2,99 zł taniej niż w kiosku!

KOMPUTER TO T



Wywiad z dr Lubą Szawdyn, specjalistą ds. uzależnień

Komputer stał się nieodłącznym elementem naszego życia. Wynalazkiem niosącym ze sobą różne niebezpieczeństwa. Od czasu wejścia komputerów osobistych „pod strzechy", w krajach wysoko rozwiniętych drastycznie spadła np. oglądalność telewizji, coraz mniej osób korzysta z urządzeń audio-wideo. Pesymiści od lat przedstawiają posępną wizję świata, w którym człowiekowi nie jest potrzebny do szczęścia drugi człowiek, a tylko odpowiednio atrakcyjny program komputerowy. Czy naprawdę jesteśmy zagrożeni? Co robić, aby pasja nie przemieniła się w obsesję? Psychiatrzy i psychologowie, przyzwyczajeni od lat do leczenia narkomanii czy alkoholizmu, stanęli przed nowym wyzwaniem. Oto w poradniach pojawili się ludzie, dla których problemem stały się białe pudełka stojące na biurkach w ich domach.

Zacznijmy od prostego, wydawałoby się, pytania, na które jednak nieprofesjonaliście trudno znaleźć prawidłową odpowiedź: co to jest nałóg?

Luba Szawdyn: Uzależniona od substancji czy czynności jest osoba, która ma przymus, czyli stałą i nieodpartą chęć na stosowanie tej substancji czy wykonywanie czynności. Związane są z tym kłopoty natury zdrowotnej (zarówno jeśli mowa o zdrowiu psychicznym, jak i fizycznym) czy społecznej, np. kłopoty rodzinne.

Kiedy mówimy: nałóg czy uzależnienie, zwykle mamy na myśli papierosy, alkohol, narkotyki. Tymczasem...

LS: ...można być uzależnionym od prawie wszystkiego. Wiele osób leczy się z uzależnienia od pracy, seksu czy hazardu. Można być uzależnionym od jedzenia, oglądania telewizji czy nawet czytania prasy!

Jaka jest różnica pomiędzy uzależnieniem, a pasją czy hobby?

LS: Kolekcjoner, hobbysta prowadzi życie emocjonalne, życie społeczne. Jego zainteresowania nie przesłaniają mu całego świata, nie stają się najważniejszą rzeczą w życiu. Osoba uzależniona chowa się w uzależnienie przed życiem, ma problemy ze sobą. Problemy, z którymi nie potrafi sobie sama poradzić. Kiedy zastanawiamy się, czy ktoś jest uzależniony, spójrzmy na strukturę jego doby. Ile czasu ta osoba poświęca na swoje hobby, a ile na inne sprawy życiowe? Czy zajmuje się rodziną, pracą, czy ma inne zainteresowania, czy też żyje już tylko w świecie uzależnienia?

Czyli uzależnienie jest ucieczką? Przed problemami dnia codziennego?

LS: To też ucieczka przed samym sobą. Brak zaakceptowania samego siebie. Szukam spełnienia w świecie fantazji dawanych przez narkotyki albo zapomnienia w pracy, bo nie potrafię poradzić sobie ze światem rzeczywistym – tu i teraz.

Przejdźmy teraz do problemów, które dotyczą bezpośrednio czytelników Gamblera. Czy zabawa z komputerem może skończyć się uzależnieniem?

LS: Oczywiście. Jednak nie tylko uzależnieniem od gier komputerowych czy Internetu. Miałam kiedyś pacjenta zajmującego się zawodowo programowaniem, któremu prawie dwa lata zajęło stwierdzenie faktu, że odeszła od niego żona. Po prostu wracał nocami do domu i cicho kładł się, żeby jej nie budzić, a rano wychodził, kiedy jej już nie było.

To brzmi jak bajka, czy może raczej jak koszmar. W każdym razie, szalenie nieprawdopodobnie.

LS: Taka jest właśnie siła uzależnień! Spotkałam się również z innym przypadkiem. Chłopak miał kłopoty z nawiązywaniem kontaktów z kobietami. Jego rówieśnicy dawno już się pożenili, mieli dzieci...

Spytałam go: pocałowałeś chociaż dziewczynę, potrzymałeś za rękę na ławce? A on zaczął opowiadać o swoich podbojach, ile to zdobył dziewczyn. Tyle że... w sieci.

Co więc mamy robić, kiedy boimy się, że daliśmy się już złapać w pułapkę uzależnienia?

LS: Nie należę do osób, które od razu wysyłają do lekarza. Ale kiedy ktoś ma podejrzenie, że stał się ofiarą uzależnienia, byłoby najlepiej gdyby zgłosił się do specjalisty. Jeśli natomiast jesteśmy tylko zaniepokojeni, że za dużo czasu poświęcamy danej dziedzinie życia, czy to będzie praca czy komputerowa rozrywka, to starajmy się dozować sobie czas poświęcany na nią. Zastanówmy się, czy wszystko w naszym życiu dobrze się układa, czy znajdujemy czas na inne sprawy. Lekarze próbują stworzyć pewne normy, które mogłyby nam wykazać, czy znaleźliśmy się już w sferze zagrożenia uzależnieniem. Na Zachodzie zajmował się tym dr Griffith, który np. obliczył, że przeciętna szkocka dziewczynka spędza przy komputerze 2 godziny dziennie. W Polsce brakuje nam danych statystycznych, brakuje też norm, które pozwoliłyby nam ściśle określić, kto już jest uzależniony.

A jeśli rodzice zauważą, że dziecko za dużo czasu poświęca grom komputerowym. Co powinni zrobić?

LS: Zawsze twierdziłam, że w wypadku gier komputerowych to nie tematyka jest najbardziej niebezpieczna. Nie fakt, że mamy do czynienia z przemocą, potokami krwi zalewającymi ekran itp. W końcu dziecko zdaje sobie sprawę, że to tylko fikcja. Przyzwyczaiło się, chociażby oglądając kreskówki. Najbardziej niebezpieczne jest wytworzenie się rytuału. Rytuału polegającego np. na codziennym zasiadaniu do komputera. Rytuału, który może spowodować chorobę.

A w czym zawinili rodzice?

LS: Specyfika kultury zachodnioeuropejskiej spowodowała, że rodzice chętnie powierzają swoje pociechy opiece maszyn. Wręczają pilota do telewizora czy komputerowy joystick. Proszę zauważyć, jak bliski jest kontakt matki z dzieckiem w tzw. kulturach prymitywnych. Dziecko jest przez matkę noszone, przytulane, ona ciągle się nim zajmuje. Najgorsze, co może spowodować komputer, to przeszkodzić wytwarzaniu się więzi emocjonalnej. Zastąpić kontakt rodzice-dziecko kontaktem maszyna-dziecko.

Kiedy rodzice powinni usłyszeć brzęczyk alarmowy?

LS: Wtedy, gdy dziecko chce być ciągle przy komputerze, jest podenerwowane, kiedy nie może grać. Wtedy, gdy prosi o przedłużanie zabawy, o dokupy-



wanie wciąż nowego sprzętu.

Co więc robić? Surowo zakazać zabaw przy komputerze? Ograniczyć czy kontrolować dostęp do niego?

LS: Kontrolować, ale wystrzegać się nadmiernej surowości. Nie można przecież chować dzieciaka pod kloszem. On prędzej czy później wyzwoli się spod opieki rodziców, uwolni ze smyczy i lepiej, żeby był wtedy przygotowany do normalnego życia. Czyli również do tego, żeby planować sobie czas, tworzyć racjonalną strukturę doby. A nie od razu rzucić się na wszystkie zakazywane dotąd przez rodziców przyjemności. Stwierdzono już przecież dawno, że wychowanie w szkołach o specjalnym rygorze, np. w elitarnych pensjach dla panienek z dobrego domu, powoduje, że dziecko jest zupełnie nieprzystosowane do życia w normalnym świecie.



Marek Zawadzki (nasz fotograf): Kiedy moja córka siedzi za długo przy komputerze, podchodzę do niej i klepię ją po ramieniu. Pyta, co robię, a ja mówię, że patrzę, czy nie rośnie jej wejście do RS.

Bardzo trudna wydaje się tu rola starszego pokolenia. Najgorsze jest to, że starsi często nie mają zielonego pojęcia, do czego służy to białe prostopadłościenne pudełko nazywane komputerem.

LS: Właśnie! Decyzja o zakupie komputera to przyjęcie na siebie ogromnej odpowiedzialności. Rodzice podejmują taką decyzję, a później niekonsekwetnie wyrzucają dziecku, że korzysta z prezentu, który sami mu sprawili. W wypadku, o którym Pan mówił, zostają też zachwiane relacje rodzice–dziecko. Dziecko staje się nagle wyrocznią w pewnej dziedzinie. Pełni jakby rolę ojca, który wie wszystko o wykorzystaniu komputera. Może rodzice powinni się zainteresować jego pasją?

Wyobrażam sobie taką scenę. Jeden z naszych młodych Czytelników, któremu rodzice właśnie „postawili szlaban" na komputer, przychodzi z tym artykułem do ojca i mówi: „przeczytaj, co powiedziała pani psychiatra". Masz zainteresować się komputerami, rozmawiać o tym ze mną i grać, a nie zakazywać. Facet może dostać szału.

LS: Jeżeli coś takiego ma miejsce, to znaczy, że w tym domu rodzice tracą już kontakt z dzieckiem. Jeżeli dziecko ma zapewnioną miłość, opiekę i zainteresowanie rodziców, to będzie mało podatne na uzależnienia. Komputer pozostanie pasją czy hobby, a nie stanie się nałogiem.

Miałem kiedyś okazję przeprowadzać wywiad z jednym z szefów warszawskiej policji, pretendującym zresztą do wysokiego stanowiska w skali państwowej. Stwierdził on, iż to doskonale, że dzieci czy nastolatkowie zajmują się grami komputerowymi, a nie narkotykami, alkoholem czy chuliganieniem na ulicach. Uważał, że gry są bardzo dobrym pomysłem na odciągnięcie młodzieży od prawdziwych niebezpieczeństw.

LS: Nawet nie będę tego komentować. Jeszcze lepszym sposobem, by nie chuliganili, jest trutka na szczury.

Przywykło się uważać miłośników komputerów za samotników mających mały kontakt z otoczeniem i w ogóle brak chęci do tego kontaktu. A przecież komputery, gry komputerowe czy Internet wręcz prowokują do utrzymywania kontaktów z innymi ludźmi. Wiele osób spotyka się z innymi fanatykami danej gry, by pobawić się wspólnie za pośrednictwem kabla czy modemu; odbywają się targi, na które przychodzą tysiące osób. Nie mówiąc już o listach dyskusyjnych w Internecie, grupach zainteresowań.

LS: I całe szczęście. Ci, którzy potrafią dzielić własną pasję z innymi, wymieniać się informacjami, razem bawić itp. nie są jeszcze straceni dla normalnego życia.

Gry komputerowe w naszym kraju nie są traktowane zbyt poważnie. Tymczasem dla wielu ludzi, zwłaszcza młodych mogą one być odskocznią od nieciekawej codzienności. Umożliwiają przecież poznanie zasad pracy i budowy komputera, nauczenie się programowania, projektowania stron WWW, korzystania z edytorów, baz danych, programów graficznych i muzycznych. Ta pasja może pomóc później w ułożeniu sobie życia, w znalezieniu pracy.

LS: Ja absolutnie nie jestem wrogiem gier komputerowych czy korzystania z Internetu...

...tego wielkiego okna na świat.

LS: Ale czy potrzebne jest nam okno tak wielkie? Czy potrzebna nam jest ta ogromna ilość informacji, którą chłoniemy z Internetu? Musimy pamiętać, że realna jest rzeczywistość obok nas, a nie ta na ekranie monitora. Póki nie stracimy zdolności oceniania wszystkiego we właściwych proporcjach, to nie jest jeszcze źle. Komputer nie może zastąpić nam rodziny czy przyjaciół.

Czy producenci i autorzy gier komputerowych, a także dziennikarze zajmujący się tą dziedziną rozrywki powinni mieć wyrzuty sumienia? Zastanawiać się, czy przypadkiem nie spychają kogoś w otchłań nałogu?

LS: Człowiekowi można podać każdą truciznę, a Bóg po to dał mu rozum, żeby potrafił odmówić, żeby umiał zdecydować, co jest dla niego najlepsze. Ziemia ma nas za dużo i jak ktoś chce ginąć na własne życzenie, to proszę bardzo.

Czyli?

LS: Nie widzę powodów, aby autorzy gier czy dziennikarze musieli czuć się winni.

Co zrobić, aby nie stać się następną ofiarą uzależnienia?

LS: Lubić siebie, akceptować się. Nie zapominać, że komputer to tylko maszyna.

Rozmawiał

Jacek Piekara

Zdjęcia: Marek Zawadzki

WYDAWNICTWO
LUPUS
60 Bajtów - magazyn komputerowy
Wydawnictwa Lupus i Radia WaWa.
W każdą niedzielę godzina 17.00.
Prowadzi Jacek Piekara.
RADIO
WAWa 69.8 & 89.8 FM
CLASSIC ROCK

UWAGA!!! POSIADACZE KOMPUTERÓW
ATARI lub C64
Wasze wspaniałe maszynki nie muszą być martwe!!!
Mamy w ofercie ponad 70 wspaniałych gier na ATARI XL/XE
i około 200 tytułów na C64!
NAPISZCIE PO BEZPŁATNY KATALOG!
Na zamówieniu należy koniecznie zaznaczyć rodzaj komputera!
Prosimy o przysyłanie zaadresowanych do siebie kopert ze znaczkiem. Skraca to znacznie procedurę i czas dostarczenia katalogu.
LK AVALON
LK Avalon
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Dość często piszecie w listach o płytce dołączanej do Gamblera CD. Po pierwsze – martwi Was mała liczba zamieszczanych demek, po drugie – ich wymagania sprzętowe. Niestety, tak krawiec kraje, jak mu materiału staje. Firmy chcą, aby wersje demo były jak najbardziej atrakcyjne, więc znacznie rozbudowują ich objętość. Natomiast na kompakcie mieści się, niestety, zaledwie 650 MB. A wymagania? Cóż, procesor 486 umarł po długich męczarniach, więc jego posiadacze nie mogą spodziewać się od świata już niczego dobrego. Nie możemy przecież zapełnić płytki grami pracującymi na słabszym sprzęcie, bo mielibyśmy z głowy prawie wszystkie nowości. Brutalna prawda brzmi tak, że jak chcecie bawić się grami, to musicie mieć Pentium (w wypadku niektórych typów gier: silne Pentium, czyli od 166 wzwyż). I nic na to nie poradzimy.

Niebezpieczne skutki słuchania radia

Po wysłuchaniu audycji „60 Bajtów", w której Jacek wraz z Adrianem [Jacek Piekara i Adrian Chmielarz – przyp. red.] wychwalali japońskie RPG na konsolę PSX, wpadłem na szaleńczy pomysł sprzedania mojego PC 166. Po krótkiej dyskusji z żoną (która stwierdziła, że jestem wariat) już stałem na giełdzie i przeliczałem pieniążki za komputer. Kiedy człowiek z giełdy zapytał, dlaczego go sprzedaję, to usłyszawszy w czym rzecz, popatrzył na mnie jak na 10-latka i pokiwał głową. Pobiegłem do Sony Poland i kupiłem konsolę. Pan przyniósł z zaplecza jakieś małe szare pudełko i kazał zapłacić 650 zł. Ponieważ miałem jeszcze sporo gotówki, poprosiłem o polecenie mi dobrych 5 gier. Pan pomyślał i przyniósł: Resident Evil, Suikoden, Vandal Hearts, Soul Blade i Tomb Raider. Przy tej ostatniej trochę się skrzywiłem, bo widziałem wersję PC – pikseloza wlaziła mi do oczu, a animacja trochę przeskakiwała. Zapłaciłem po dwie bańki za grę (zaskoczenie!) i pobiegłem do kwiaciarni po bukiecik róż dla kobitki. Tak wyposażony pofrunąłem do domu.

Kiedy rozpakowywałem konsolę usłyszałem (cytuję): „i za to gówno dałeś 16 milionów, ty..." (koniec cytatu). Nie zważając na nic, zabrałem się do podłączenia sprzętu – szybko i bez problemów. Zasiadłem w fotelu, włączyłem Power i czekam. Jakiś znaczek, przyjemny szmerek i nic. Pomyślałem, że coś nie tak, ale dla spróbowania włożyłem demo dysk. Minęła chwila i już wgrywałem Tekkena 2, o którym na PC mogłem tylko pomarzyć. Prawie spadłem z fotela – ruch i animacja przyprawiły mnie o ból głowy. Krzyknąłem na babę, ale ona tylko odburknęła coś z kuchni. Zacząłem grać. Kiedy się ocknąłem, na stole stał zimny obiad i kartka: „idę do pracy, jak skończysz, to zadzwoń". (...) Później włożyłem Residenta. Kiedy się ocknąłem, było w pół do drugiej w nocy, żona spała. Nazajutrz byłem już na urlopie i oczywiście grałem. Tym razem żona dołączyła do mnie. Ile razy krzyczeliśmy ze strachu, nie pomnę. Przeżycie NIESAMOWITE.

Wtedy stwierdziłem, że PC to do biura i uruchomiłem Tomb Raidera. Kopara opadła mi do samej ziemi. Gra wciągnęła nas na prawie cały dzień, nie było nawet obiadu, ale co tam. Graliśmy dokładnie 14 dni, bo stara też była na urlopie i mówię Wam, czegoś takiego nie przeżyjecie w inny sposób. Ale apogeum osiągnąłem przy Soul Blade. Pomyśleć, że na początku nie chciałem uwierzyć, iż takie małe gówienko, jak PlayStation, tyle potrafi. Teraz po miesiącu użytkowania nie mamy już żadnych oszczędności, rodzina czuje się obrażona z powodu braku kontaktu, a pies sika w locie na podwórku, bo szkoda czasu. Obydwoje jesteśmy maniakami gier i rozrywki elektronicznej wszelkiego rodzaju, ale to co przeżyliśmy przy PSX... A ile kasy poszło na te 20 gier, to bój się Boga. A wszystko przez „60 Bajtów" i prowadzącego.

PSXmaniacy

No i proszę! Słucha sobie człowiek radia, wydaje mu się, że jest bezpieczny, a tu jacyś faceci sączą mu do uszu śmiertelny jad. Ale konsola, dzięki swej atrakcyjności, to twór naprawdę niebezpieczny. Żadnych systemów operacyjnych, ustawiań pamięci, kart dźwiękowych i graficznych. Żadnego zawieszania się nie wiadomo kiedy i nie wiadomo czemu. No i żadnego Windows 95, co jest największą zaletą. Kiedy przesiadam się z konsoli na komputer odczuwam wręcz fizyczny strach przed tym, że znowu coś nawali, znowu będę musiał resetować, skanować i wykonywać inne czasochłonne czynności. Kiedy uruchamiam grę na PC prawie zawsze zastanawiam się, czy (a raczej kiedy) raczy się zawiesić po raz pierwszy. Czy już w momencie instalacji, czy dopiero po pierwszym wejściu, czy też w czasie samej rozgrywki? W wypadku konsoli może zdarzyć się tylko jedno nieszczęście: wyłączą prąd. No, ale na to nie ma już mocnych.

A wracając do meritum listu PSXmaniaków, czyli zafascynowania konsolą – polecam przeczytanie wywiadu w dziale Publicystyka.

Świeża krew

Co nowego jeszcze da się wymyślić w dziedzinie gier komputerowych? Nie chodzi mi o stronę techniczną, czyli płynniejsze animacje, większą liczbę kolorów i klatek na sekundę, ale treść, a przede wszystkim – POMYSŁ. Wielkie odkrycia i przełomy ostatnich lat, to według mnie Doom [ja jednak optowałbym za Wolfenstein 3D – don Pedro], Comanche, strategie czasu rzeczywistego i jeszcze kilka innych rzeczy. W chwili obecnej egzystuje kilka podstawowych gatunków gier, mających swoich zdecydowanych liderów i całą chmarę naśladowców. Producenci zaś, poszukując w rosnącej desperacji czegoś, co przyciągnie klientów właśnie do ich produktu, a nie konkurencji, posuwają się niekiedy do rozmaitych dziwnych metod.

Niekiedy jest to szokowanie, przekraczające czasem granice dobrego smaku (choćby Carmaggedon). Niekiedy, po prostu, sztuczne połączenie ze sobą kilku gatunków, co ma sugerować powstanie jakiejś nowej jakości, dostarczać powiewu świeżości w coraz bardziej monotonnej rzeczywistości gracza. Powstają trudności z zaklasyfikowaniem produktu do określonej kategorii. Niektórzy powiedzą: facet, szukasz sobie problemów, nieważne czy produkt da się zaklasyfikować, ważne, żeby był dobry. No właśnie. Na przykład, powstaje gra łącząca cechy mordobicia i przygodówki, z ekstragrafiką, muzyką, systemem TAED, mikrogranulkami, a efekt końcowy nie zadowala ani zwolenników bijatyk, ani zwolenników przygodówek. Bo jednego drażnić będzie np. sama idea walki, tajnych ciosów, kombosów, szybkość bijatyki, a drugiego rozwiązywanie zagadek, zwiedzanie lokacji itp.

Całkiem nowa jakość pojawia się nieczęsto i coś mi się zdaje, że coraz rzadziej jesteśmy świadkami przełomu. Śledząc relacje z wszelkiego rodzaju targów gromadzących tych Wielkich przemysłu komputerowego (np. E^3), cóż tam widzimy: wiele kontynuacji serii znanych od dawien dawna (wszelkie Questy), trochę sequeli niedawnych przebojów, które tak czy siak przyniosą producentom pieniądze. Przyznam, że Peter Molyneux ze swoim Dungeon Keeperem uderzył mocno, bo pomysł nie zestarzał się w ciągu długiego czasu produkcji gry. Ale ile zobaczyliśmy ostatnio gier, w których nawet interesujący pomysł został wykonany w sposób wykazujący ciężką demencję umysłową designerów?

Nie mam producentom za złe eksploatowania starych pomysłów, jest to wręcz naturalne i potrzebne. Z wielką niecierpliwością czekam na Quake 2, Unreal czy Prey, Falcona 4 czy na Mortal Kombat 4. Po prostu świat idzie do przodu, w naszych ukochanych maszynkach tkwią coraz silniejsze procesory, dopalacze 3D i tak dalej. Oczekujemy więc produktu, który wykorzysta to wszystko. Inna sprawa, że ostatnio jakoś hardware przestał nadążać za softwarem. Mam wrażenie, że zdecydowana większość programistów pisze procedury i engine gry pod najmocniejszy sprzęt w ofercie firm komputerowych. Ale kto ma w tej chwili 300 MHz Pentium II [oczywiście, każdy członek redakcji Gamblera dostał taki komputer w prezencie od firmy :) – przyp. don Pedro]. Jak masz słabą maszynę, powiedzą niektórzy, to włącz lo-res w 256 kolorach, wyłącz dźwięk stereo i... zostaje wtedy coś takiego, że grać się odechciewa. Ale nie zamierzam uogólniać: są też tacy, którzy rzetelnie przyłożyli się do swojej pracy i efekty tego widać. Spójrzmy na rynek Amigi i na to, co programiści wyciskają z tych maszynek! Majstersztyk kodowania! Z poletka PC weźmy zaś choćby rewelacyjny Extreme Assault.

Patrzę na to wszystko z pozycji polskiego gracza i przez pryzmat naszych trudności, bo za Oceanem standardem jest silne Pentium i 3Dfx Voodoo. A kogo z nas, grających małolatów, stać na coś takiego? Cholera, zagolopowałem się trochę, bo mam P166 MMX i Monstera pod karoserią, ale generalnie nie jest tak dobrze.

Toby

W pewnym momencie wszyscy zaczną chyba stawiać sobie pytanie: czy jest możliwe stworzenie w grach komputerowych jakiejś nowej jakości, nowego pomysłu, który rzuciłby wszystkich na kolana. I w momencie, kiedy gromada zblazowanych „specjalistów" dojdzie do wniosku, że już niczego nie da się zrobić, jakiś genialny facet w swoim garażu wpadnie na taki pomysł, że wszystkim ze zdumienia gały wypłyną na wierzch. Podobna sytuacja miała miejsce w wypadku karcianego systemu Magic: the Gathering, który teraz bije rekordy popularności, o jakich Quake, Duke Nukem 3D (i jeszcze z tysiąc innych gier komputerowych) mogłyby tylko marzyć. Mam nadzieję, że nową jakość może przyniesie Ultima Online – świat fantasy dla tysięcy graczy, którzy jednocześnie będą mogli brać udział w rozgrywce i prowadzić „wirtualne życie", jak najbardziej zbliżone do rzeczywistego.

Problemy sprzętowe, o których piszesz, wynikają z dość prostego faktu. Produkcja gry trwa zwykle ponad rok (czasem przeciąga się do lat kilku) i autorzy muszą przygotowywać ją na sprzęt o bardzo wysokiej jakości. Inna sprawa, że programiści czasem nie wysilają się i idą na przysłowiową łatwiznę, licząc, że siła sprzętu wszystko za nich załatwi. W końcu, ileż to czytamy skarg od recenzentów i czytelników pism komputerowych na temat np. wymagań symulatorów nowej generacji.

Piłkarski skandal

Chciałbym opisać moją historię z grą Liga Polska Manager '97. Zaczęło się tak. W lipcowym numerze Gamblera zobaczyłem reklamę firmy wysyłkowej TimSoft i od razu przedzwoniłem oraz zamówiłem sobie grę LPM '97. Po tygodniu przybył listonosz z paczką. Po uregulowaniu należności rozdarłem papier pakowy i była tam gierka. Po dobrze zapowiadającym się LPM '95 myślałem, że LPM '97 mnie zaskoczy (i tak się zresztą stało). Po otworzeniu pudełka doznałem szoku: instrukcja gry ma 16 stron, łącznie z czterema stronami dodatku nie mającego z nią nic wspólnego! Drugim szokiem był fakt, że pod instrukcją znajdowały się dyskietki, a nie CD-ROM. Pomyślałem: znam kilka dobrych tytułów na HD. Po instalacji (oczywiście „Łindoł Najntyfajf") włączyłem grę i... kolejny szok. Przez pierwszą chwilę majstrowałem przy głośnikach, bo myślałem, że coś się odłączyło. Nie! To w grze nie ma ani jednego odgłosu! Rozumiecie? W dobie multimediów w LPM '97 nie ma dźwięku!!! Czy producenci z choinki się urwali? Odpaliłem swoją, i tak nie używaną, stację CD-ROM, żeby tylko coś grało, bo inaczej bym usnął (następnego dnia doszedłem do wniosku, że byłoby to dla mnie lepsze).

Po ustawieniu drużyny włączyłem pierwszy mecz i załamałem się: nie było nawet głupiej animacji. Nie brałem pod uwagę przeskakujących cyferek na zegarze boiskowym, a może powinienem, bo w reklamie jest napisane: „w pełni animowane akcje podczas meczu". A może za animowane akcje powinienem brać komentarze spikera? Ponieważ jestem twardym graczem, więc grałem dalej i stało się! Zdobyłem mistrzostwo Polski. Wtedy pomyślałem, że nareszcie zaczyna się gra w Lidze Mistrzów. Spotkania z takimi klubami, jak Manchester czy Barcelona, a tu... gówno (przepraszam). Liga się zaczyna jak gdyby nigdy nic i tak w kółko Macieju. Na zakończenie chciałbym powiedzieć fanatykom gatunku: NIE KUPUJCIE TEGO PRODUKTU. TO SAMO BĘDZIECIE MIELI, GDY WYTNIECIE ANIMACJE I MUZYKĘ Z LPM '95.

Radek Witkowski

Cóż, wypada się tylko obiema rękoma podpisać pod Twoim apelem. To skandal, że istnieją firmy, które próbują zbić kasę na naiwności graczy czy zainteresowaniu ich określonym tematem. Przypomina mi to firmy wysyłkowe, które w katalogu pokazują fotografię modnego obuwia i piszą o stylowym fasonie, a kiedy przychodzi co do czego, dociera do nas paczka z podartymi tenisówkami. Niestety, pieniądze już przepadły. LPM '97 to przykład co najmniej nierzetelnej roboty (bo nie chciałbym używać takich słów, jak nieuczciwość czy próba wyłudzenia pieniędzy). Na przyszłość mogę Wam dać tylko jedną radę: lepiej zaczekać z kupnem gry, aż przeczyta się recenzję (a nie tylko tekst reklamowy). W Gamblerze gra LPM '97 otrzymała ocenę 35%, a i tak, zdaniem niektórych, była ona zawyżona.

Zabijcie Rebeliantów, zabijcie ich wszystkich

Chyba domyślacie się, o czym chcę pisać? O opisie gry X-Wing vs. TIE Fighter. Nie chodzi o sam opis, a o znieważanie IMPERIUM i CIEMNEJ STRONY MOCY. Z zaplutych i zawszonych rebelianckich szumowin uczyniliście bohaterów, a przecież to oni siali zamęt i zniszczenie w Galaktyce, buntując się przeciwko nowemu porządkowi i legalnej władzy najwspanialszego władcy w historii wszechświata, Imperatora Palpatine'a. Natomiast ofiarnych i praworządnych pilotów Imperium, walczących o prawo i porządek w Galaktyce, przedstawiacie jako łotrów. Czytając fragment o konwoju z lekarstwami omal nie zwymiotowałem. Takiej propagandy nie było nawet za czasów największego komunizmu, ten tekst przebił nawet pomysł o zrzucaniu stonki przez Amerykanów. Ludzie, dzisiaj nikt w to nie uwierzy!

Obrażanie statków Imperium to głupota. Skoro TIE Fighter i Interceptor to złom i puszka, to najlepszym określeniem Y-Winga i Z-95 Headhuntera jest latająca trumna. Co im po tarczach, skoro praktycznie nie wykonują żadnych manewrów, a zmiana kursu o 90° zajmuje im pół godziny? X-Wingi to wielkie tarcze strzelnicze, w które trafiłby nawet ślepy. Na szczęście dla Rebelii, w grze nie ma B-Wingów, największych tarcz strzelniczych o manewrowości minimalnie większej od Y-Wingów i mniejszej od Imperialnych Gwiezdnych Niszczycieli. (...) Wyzywanie IMPERIALISTÓW od kretynów nic Wam nie da, tępaki. IMPERIUM i tak Was pokona, you rebel scum!

Ciemny Mistrz Jedi gen. Michał Orsicz

Ha! Jeszcze raz brudne macki imperialnych świń wyciągają się w stronę lśniących ideałów wiecznej Republiki. Niech Ci się nie wydaje, zepsuty karle, że przestraszyłem się Twoich żałosnych gróźb. Tak właśnie działacie Wy – mordercy nie narodzonych dzieci. Staracie się oczernić nas, ale to się Wam nie uda.

Co do Y-Winga, to zgadzam się, że jest denny. Z-95 natomiast jest cienki, dlatego NIE MA DOBRYCH tarcz. Jest to typowy lekki myśliwiec. Nie narzekam na jego zwrotność. Nie rozumiem porównania do myśliwca bombardującego, jakim niewątpliwie jest Y-Wing.

Ale tu nie chodzi o jakość sprzętu, tylko o pilotów i ich wiarę w to, co robią. Wy, imperialne szczurki, walczycie ze strachu przed MiBem (Man in Black) i tym pomarszczonym staruszkiem ze spawarkami w rękawach. My walczymy o to, w co wierzymy naszymi czystymi, nie skalanymi korupcją sercami.

Wieczny Obrońca Republiki,
Uczeń Mistrza Yody gen. ZooltaR

O tym i owym

(...) Moim zdaniem, najlepsze w swoich kategoriach gry powinny być opisywane bardzo dokładnie. Nie chodzi mi tutaj o kopiowanie instrukcji i wspieranie piractwa. Ale przed zakupem drogich przecież gier chciałbym wiedzieć o nich dużo więcej niż to, że są ciekawe albo super, hiper, idealne itp. To, co recenzentowi wydaje się wspaniałe, wcale nie musi podobać się graczowi. Dlatego powinno być więcej obszernych opisów, takich jak ten do C&C: Red Alert. W nim to właśnie Alex i Jacek Piekara rozebrali grę na części pierwsze. Dzięki temu już przed jej zakupem wiedziałem wystarczająco dużo, by być pewnym jej jakości. Podobnie było z opisami do Archimedean Dynasty czy Cywilizacji 2. Natomiast z przykrością muszę stwierdzić, że pierwszy polski Jedi, gen. ZooltaR nie wywiązał się należycie z zadania opisując grę X-Wing vs. TIE Fighter. Moim zdaniem tekst był zbyt pobieżny, jak na opis hitu oczekiwanego przez wiele miesięcy. Gry wyjątkowe, a taką z pewnością jest XvT, powinny wypierać gry słabe i średnie.

Kolejna sprawa to teksty nie będące opisami gier. Szczególnie podobał mi się „Złoty Wiek gier komputerowych" oraz dużo wcześniejszy „Powietrzna Kawaleria". Pozwalają one powspominać dawne czasy (ach ten AT), a nowicjuszom, którzy chwalą się nowymi MMX i nie wiedzą, co to PacMan, pokazują prawdziwą historię gier komputerowych. Niech Moc będzie z Wami.

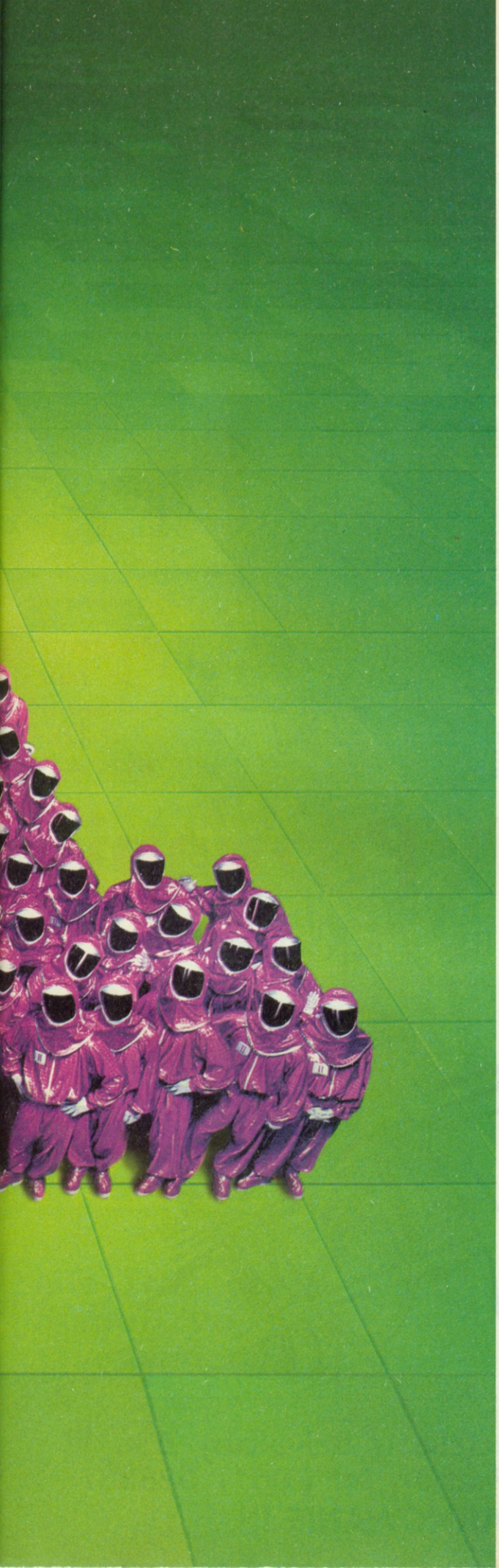
Piotr Pająk

Wychodzimy z założenia, że opis skierowany jest przede wszystkim do osób, które już grę kupiły, a chcą poznać bliżej np. strategie i taktyki walki. Natomiast recenzja powinna pozwolić na zorientowanie się, czy dana gra jest warta wydatku.

don Pedro z Krainy Dyszących Dewiantów



Intel Inside®, Pentium® II jest zastrzeżonym znakiem towarowym, a MMX™ jest znakiem towarowym Intel Corporation 1997.



Dobrze, że nazwa nie jest dłuższa.

Procesor Pentium® II firmy Intel.

Najlepszym inżynierom firmy Intel tylko jedno w głowie: procesor Pentium® II. I to z jakim skutkiem! Uzupełnili oni architekturę procesora o nowe elementy, dodali technologie wzbogacania mediów MMX™ Intela. Dzięki temu znacznie wzrosła sprawność przetwarzania danych wizualnych, co zapewni użytkownikom nową jakość wrażeń. Nazwaliśmy to *visual computing*. Teraz, używając oprogramowania specjalnie zaprojektowanego do pełnego wykorzystania możliwości procesora Pentium II, zauważysz ogromną różnicę w obróbce domowych nagrań wideo czy Twoich ulubionych zdjęć, a nawet w rozmowie przez komputerowy wideotelefon. Jeśli chcesz aby Twój komputer dostarczył Ci niezapomnianych wrażeń, zapamiętaj tę cyfrę.

www.intel.com/pl

intel®

The Computer Inside.™

PROGRAMY KOMPUTEROWE

Największa hurtownia, autoryzowany dystrybutor wszystkich polskich wydawców.

PPHU "AVAX" UL. ANGORSKA 15 A 03-913 WARSZAWA TEL./FAX (0-22) 617-14-78

Poszukujemy grafików z rejonu Warszawy do współpracy przy tworzeniu gier komputerowych!

Oferujemy stałą współpracę i atrakcyjne warunki finansowe.

GRY NA DYSKIETKACH:

ARCADE POOL	PC	45,50
BURNT ME	PC	70,50
DESERT WOLF	AM	42,00
DIGITAL WARRIOR	PC	36,00
DREAM WEB	PC	99,00
EPIC PINBALL	PC	28,50
FOREST DUMB FOREVER	AM	29,00
F-29 RETALIATOR	PC/AM	39,00
JAZZ JACKRABBIT	PC	36,00
KA-50 HOKUM PL	PC	39,50
KINGMAKER	PC	24,50
KLIK AND PLAY PL	PC	49,00
LANDS OF LORE	PC	39,50
LIGA POLSKA MANAGER 96	AM	39,00
LIGA POLSKA MANAGER 97	PC	49,00
OLIMPIADA 1996	AM	29,00
PIOTRKÓW 1939	PC	43,00
SKAUT KWATERMASTER	PC	44,00
SKAUT KWATERMASTER	AM	29,00
ŚWIRUS	PC	40,00
WESOŁA UKŁADANKA	PC	36,00
ZMIJA	PC	25,50

GRY NA CD-ROM:

688 HUNTER KILLER	150,00
ABRAMS IM1A2	147,00
ABSOLUTE ZERO	134,00
ACE VENTURA PL	129,00
ADMIRAL SEA BATTLES	139,00
A. D. 2044	122,00
AD COP	99,00
AFTERSHOCK-MISJE	110,00
ALEX DAMPIER HOCKEY	70,00
ALIEN BREED TOWER ASS.	100,00
AMERICAN CIVIL WAR	110,00
AMOK	147,00
APOCALYPSE X-COM 3	159,00
ARCADE AMERICA	147,00
ARCHIMEDEAN DYANSTY	155,00
ARKA NOEGO (BAJKA)	89,00
ASSASSIN 2015	144,00
ASSAULT RIGS	119,00
ATF GOLD	147,00
AWARD WINNERS	147,00
AXELERATOR	119,00
AZRAELS TEAR	145,00
BATTLECRUISER 3000	85,00
BATTLEGR. GETTYSBURG	122,00
BATTLEGR. SHILOH	122,00
BEAST & BUMPKINS	149,00
B.I.G.	89,00
BITWA MORSKA	155,00
BLAMI MACHINEHEAD	147,00
BLOOD	147,00
BRETT HULL HOCKEY	100,00
BUBBLE BOBBLE	105,00
CAPITALISM PLUS	147,00
CARMAGEDDON	169,00
CHAOS CONTROL	129,00
CHAOS OVERLORDS	134,00
CHESSMASTER 5000	139,00
CHRONICLES OF THE SWORD	129,00
CIVILIZATION+COLONIZATION	80,00
CIVILIZATION 2 PL	147,00
CLANDESTINY	75,00
COMANCHE 3.0	147,00
CONQUEROR A.D. 1086	134,00
CZARODZIEJSKIE OPOWIE...	100,00
D	155,00
DAGGERS RAGE	115,00
DARK COLONY	147,00
DARKLIGHT CONFLICT	147,00
D-DAY AMERICA INVADES	186,00
DEADLY TIDE	179,00
DEATH WARE	119,00
DECATHLON	110,00
DECATHLON 3D0	95,00
DESTINY	147,00
DEUS	134,00
DIABLO	155,00
DIE HARD TRILOGY	147,00
DONALD IN COLD SHADOW	134,00
DUNGEO KEEPER PL	150,00
DZWONNIK Z NOTRE DAME	134,00
EARTHSIEGE 2	134,00
EARTHWORM JIM + PITFALL	135,00
ELK MOON MURDER	119,00
ERASER TURNABOUT	155,00
EXTREME ASSAULT	155,00
FABLE	134,00
FADE TO BLACK	134,00
FIFA SOCCER MANAGER	155,00
FIRE WIND	65,00
FLYING CORPS	155,00
FOOTBALL MS	155,00
FRAGILE ALLEGIANCE	147,00
GENE MACHINE	75,00
GENE WARS	49,00
G-NOME	139,00
GOOSEBUMPS	179,00
GRAND PRIX 2	134,00
GREAT BATTLES OF ALEX...	147,00
GUTS'N'GARTES	147,00
HARPOON CLASSIC '97	134,00
HARVESTER	89,00
HELICOPS	99,00
HELLBENDER	134,00
HELLFIRE ZONE	99,00
HOMICIDE	215,00
HYPERBLADE	105,00
IF-22	155,00
INDEPENDENCE DAY	147,00
INFOGRAMES PACK	147,00
INTERSTATE '76	147,00
INWESTOR	135,00
JETFIGHTER 3	165,00
JONNY BAZOOKATONE	120,00
JUNGLE STRIKE	55,00
KAJKO I KOKOSZ	69,00
KICK OFF '96	134,00
KILLING TIME	134,00
KING'S TABLE	63,00
KKND (KRUSH, KILL'N'DEST.)	147,00
KNIGHT'S CHASE	137,00
KOSHAN CONSPIRACY	74,00
KOT W BUTACH (BAJKA)	89,00
KRAZY IVAN	138,00
LAST RITES	95,00
LEGACY OF KAIN	159,00
LIGHTHOUSE	134,00
LITTLE BIG ADVENTURE 2	150,00
LORDS OF THE MIDNIGHT	145,00
LORDS OF THE REALMS 2	147,00
LULU I JEJ KSIĄŻKA	100,00
MARZENIA ZŁOTEJ RYBKI	75,00
MASTER OF ORION 2	147,00
MAX I TAJNY WZÓR...	125,00
MDK	147,00
MEGA MORPH	65,00
MEGAPAK 6 (10 CD)	159,00
MEGAPAK 7 (11 CD)	199,00
MEGASIXPACK (6 CD)	145,00
MONOPOLY	155,00
MORTAL COIL	134,00
NBA FULL COURT MS	155,00
NBA LIVE '97	147,00
OPERATION CRUSADER	186,00
ORION BURGER	147,00
PANZER DRAGOON	175,00
PERFECT GENERAL	119,00
PERFECT WEAPON	147,00
PINBALL CONSTRUCTION	99,00
PIRANHA	65,00
POD	134,00
POLANIE CD	89,00
POWER F1	147,00
POWER HOUSE	79,50
PRISONER OF ICE	128,00
PRIVATEER 2 DARKENING	160,00
PRO PINBALL TIMESHOCK	134,00
RACEMANIA	65,00
READY AND ALERT - MISJE	79,00
REALM OF THE HAUNTING	99,00
RED ALERT COUNTERSTR.	90,00
RE LOADED	134,00
RETURN FIRE	110,00
RIOT	138,00
RYZYKO	155,00
SANDWARRIORS PL	140,00
SCARAB	147,00
SCORCHER	147,00
SEKRETY KRÓLA	85,00
SENSIBLE SOCCER 96/97	95,00
SETTLERS 2	138,00
SHATTERED STEEL	138,00
SHERLOCK HOLMES 2	75,00
SIDELINE	65,00
SILENT HUNTER	147,00
SKINS GAME AT BIGHORN	100,00
SMURFY (PO POLSKU)	119,00
SMURFS	89,00
SPEED RAGE	134,00
SPEEDSTER	145,00
SPIROU	89,00
STARFIGHTER 3000	134,00
STAR GENERAL	129,00
STAR RANGERS	122,00
STEEL PANTHERS 2	155,00
STEEL PANTHERS 2 MISJE	79,00
S.T.O.R.M.	75,00
STRIFE	134,00
SYNERGIST	99,00
TEMPEST 2000	129,00
TERMINATOR SKYNET	147,00
THEME HOSPITAL	147,00
THIRD REICH	147,00
TIME PARADOX	65,00
TIME WARRIORS	147,00
TIMON & PUMBA	134,00
TINTIN IN TIBET	89,00
T-MEK	110,00
TOMB RAIDER	147,00
TOONSTRUCK	159,00
TOP GUN	110,00
TOTAL DISTORTION	130,00
TOTAL MANIA	139,00
TOUCHE PL	119,00
TOY STORY	134,00
TUNNEL B1	147,00
UFO + X-COM	80,00
WAR COLLEGE	75,00
WARHAMMER SHADOW OF...	159,00
WAR WIND	129,00
WERSAL 1685	147,00
WITCHAVEN 2	129,00
WOODEN SHIPS & IRON...	147,00
XS	149,00
Z	75,00

EDUKACJA NA CD-ROM:

II WOJNA ŚWIATOWA 1939-41	89,00
HISTORIA EUROPY MIĘDZYWOJ.	89,00
MÓWDOMNIE-TALK TO ME 1	249,00
MÓWDOMNIE-TALK TO ME 2	249,00
MÓWDOMNIE DWIE CZĘŚCI	449,00
AMERYKA POŁUDNIOWA	159,00
ATLAS MIEJSCOWOŚCI PL	59,00
BAZA DANYCH GOSPODAR...	89,00
BIBLIOTEKA PRAWA	122,00
COMICS PLANET	155,00
DK VIRTUAL BIRD	119,00
DYKTANDO	97,00
ELEPHANT	89,00
ENCYKLOPEDIA KOSMOSU	99,00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	171,00
ENCYKLOPEDIA PTAKÓW	171,00
ENCYKLOPEDIA PWN	240,00
ENCYKLOPEDIA SSAKÓW	139,00
ENCYKL. WSZECHŚWIATA	171,00
ENGLISH+ 1 (3 CD)	199,00
ENGLISH+ 2 (3 CD)	199,00
ENGLISH+ 3 (4 CD)	259,00
E-TEACHER 4.0	89,00
EURO PLUS+ BUSINESS	219,00
EURO PLUS+ NIEMIECKI	205,00
EURO PLUS+ PROF.PACK	429,00
HISTORIA ŚWIATA	171,00
INTERNET NOW	89,00
JAK TO DZIAŁA	171,00
KATALOG SAMOCHODÓW	49,00
KLIK	99,00
LEKSYKON FILMÓW POLSK.	139,00
LINGUA LAND WIELOJĘZYK.	250,00
LINGUA LAND ANGIELSKA	155,00
LINGUA LAND NIEMIECKA	155,00
LITERAT 2.0	99,00
MEDIA FACTOR CARS	110,00
MEDIA FACTOR MAMMALS	110,00
MEDIA FACTOR PLANES	110,00
MEDIA FACTOR SPACE	110,00
MOJE PIERWSZE ABC	89,00
MULTIMEDIA LANG. ANGIEL.	100,00
MULTIMEDIA LANG. NIEMIEC.	100,00
MULTIMEDIALNE LA LA LA	69,00
MS CINEMANIA '96	155,00
MS ENC. '96 WORLD ATLAS	99,00
MS EXPLORAPEDIA	195,00
OKSF ENC. HISTORII	120,00
PERŁKI EUROPY ŚRODK.	132,00
POLSKIE FONTY	69,00
PROFESOR HENRY	69,00
PROF. HENRY GRAMATYKA	89,00
PTAKI POLSKI	120,00
SŁOWNIK COLLINSA	220,00
SŁOWN. JĘZ. POLSKIEGO PWN	139,00
SMAK KUCHNI WŁOSKIEJ	189,00
SMURFOWE PRZEDSZKOLE	99,00
UMLAUT - SŁOWNIK NIEM.	195,00
WARSZAWA-PLAN MIASTA	99,00
WORD TRANSLATOR	249,00
ZWIERZAKI	79,00
3D ATLAS PO POLSKU	147,00
3D GARDEN DESIGNER	99,00

EDUKACJA NA DYSKIETKACH:

BRZDĄC	PC	35,00
CHEMIA	PC	35,00
CLOCKOO ZOO	PC	39,50
DRGANIA-FALE-DŹWIĘK	PC	75,00
EDUKACJA	PC	60,00
ETACHER ANGIELSKI WIN	PC	57,50
ETACHER NIEMIECKI WIN	PC	57,50
FIZYKA BŁYSKAWICZNA	PC	65,00
GENFAST	PC	150,00
GEOGRAFIA	PC	35,00
GEOPHOBIA	PC	36,00
HISTORIA	PC	35,00
HISTORIA	AM	30,50
HISTORIA POLSKI 966-1795	PC	30,50
JĘZYK ANGIELSKI	PC	35,00
JĘZYK NIEMIECKI	PC	35,00
KURS PRAWA JAZDY	PC	44,00
LITERAT	PC	50,00
LITERKI CYFERKI 3.0	PC	33,00
MAŁA ORTOGRAFIA	PC	30,00
MATEMATYKA 7-8	PC	38,00
MATMA KLASY I-IV	PC	80,00
MATMANIA	PC	38,00
MAT MIŚ	PC	30,00
MAT 123	PC	33,00
ORTOMANIA	PC	35,00
PITAGORAS DOS KL. 1+2 LO	PC	42,50
PITAGORAS DOS KL. 3+4 LO	PC	42,50
PITAGORAS DOS MATURA	PC	42,50
PITAGORAS WIN KL. 1+2 LO	PC	49,00
PITAGORAS WIN KL. 3+4 LO	PC	49,00
PITAGORAS WIN MATURA	PC	49,00
POLONISTA (SZK. PODST.)	PC	35,00
POP ENGLISH	PC	49,00
POP FRANCAIS	PC	49,00
POP DEUTSCH	PC	49,00
SZKOLNY ATLAS POLSKI	PC	100,00
TESTY: HISTORIA NAJNOWSZA	PC	50,00
TESTY: HISTORIA OGÓLNA	PC	50,00
TESTY: MATEMAT. MATURA	PC	50,00
TESTY: WIEDZA O SPOŁECZ.	PC	50,00
UKŁAD OKRES. PIERWIAST.	PC	100,00
WIELOŚCIANY	PC	100,00

Uwaga! Bardzo korzystne warunki dla odbiorców hurtowych:

Do 10% rabatu od tzw. cen zbytu!

Tak tanio jeszcze nie było! Oto przykłady możliwych do osiągnięcia cen zakupu (netto):

Civilization 2 (po polsku) 90,00

Dungeon Keeper (po polsku) 91,84

Bliższe szczegóły:
(0-22) 617-14-78 od poniedziałku do piątku w godz. 9-17

GRY NA CD-ROM (OFERTA SPECJALNA):

A-TRAIN	**39,00**
CYBERMAGE	**36,00**
FORTRESS OF DR RADIAKI	**36,00**
GRAND PRIX 2 MANAGER	**49,00**
INCA 1+2	**36,00**
MACHIAVELLI	**36,00**
MAGIC CARPET 2	**36,00**
NET: ZONE	**36,00**
PSYCHIC DETECTIVE	**36,00**
RETRIBUTION	**36,00**

SPRZEDAŻ HURTOWA, DETALICZNA I WYSYŁKOWA

ceny zawierają VAT

Wystarczy do nas zadzwonić: (0-22) 617-14-78

Nowy Sklep Komputerowy w Poznaniu

BS replay SC

Komputery PC

Podzespoły

Akcesoria

Sieci

Oprogramowanie (duży wybór gier i edukacji)



AVAX® Autoryzowany DYSTRYBUTOR

FACHOWA OBSŁUGA NISKIE CENY !!!!

Zniżka dla studentów i młodzieży szkolnej 3% !!!

ul. Nowowiejskiego 59 61-734 Poznań tel. (061) 528987

BEZPROBLEMOWE PARKOWANIE !!!

SZUKASZ INFORMACJI

rzetelnej

wiarygodnej

niezależnej

aktualnej

sprawdzonej

dokładnej

dobrej

ważnej

fachowej

potrzebnej

kluczowej

bogatej

dogłębnej

istotnej

pewnej

prawdziwej

podstawowej



Nie trać czasu!
Sięgnij po ofertę Wydawnictwa LUPUS

LUPUS Sp. z o.o., 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel./fax (0-22) 41-51-21, 41-03-74, 41-63-33
e-mail: lupus@lupus.waw.pl

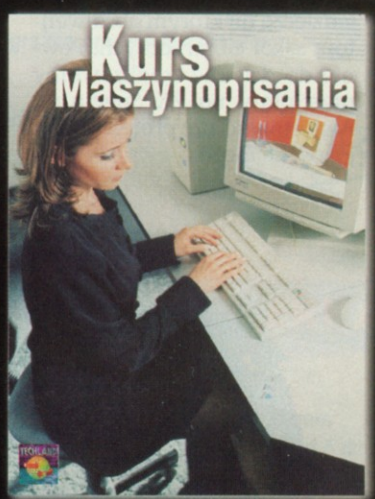
TECHLAND

TECHLAND

Dajemy ci to co najlepsze

BATMAN & ROBIN
Zostań reżyserem! To Twoje pierwsze studio telewizyjne! Stwórz własny film animowany z Batmanem i Robinem w rolach głównych.
BATMAN & ROBIN jest największym przebojem filmowym ostatnich miesięcy. O wiele większym przebojem jest ten program, gdyż nie jesteś już skazany na śledzenie akcji którą narzuca ci reżyser. Tutaj sam jesteś jej reżyserem!
Stworzony film ubarwisz tematami muzycznymi, efektami dźwiękowymi i polskimi samplami mowy.
Wraz z programem w pudełku znajdziesz dołączony gratis mikrofon!!!
Dzięki niemu wszystkie dialogi bohaterów nagrasz sam po polsku! Aż wreszcie zaprosisz kolegów na Twój własny film!

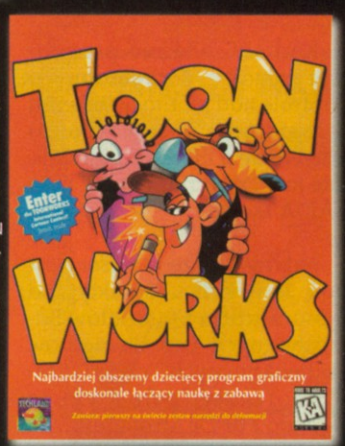




KURS MASZYNOPISANIA
Czy chciałbyś pisać szybciej niż ktoś ci dyktuje?
- Pewnie zrobiłoby to niezłe wrażenie na kolegach
- Pewnie zaoszczędziłoby ci sporo czasu

Koniec wzdychania! Zacznij od dzisiaj!
Profesjonalny program do nauki pisania na komputerze!
Między innymi:
- kompletny, interaktywny kurs nauki pisania na komputerze
- poprawne ułożenie rąk na klawiaturze
- komputerowy egzamin kończący każdy poziom
- teoria, testy i wiele innych.

TOON WORKS to zabawa, która spodoba się każdemu dziecku! Dzieciaki będą szaleć za TOON WORKS'em, który doskonale wprowadza w świat grafiki, pozwala tworzyć pierwsze własne arcydzieła.TOON WORKS to program wystarczająco prosty w obsłudze dla dzieci i wystarczająco wyrafinowany by sprostać ich wyobraźni. Posiada najłatwiejszy - jaki kiedykolwiek widziałeś interfejs obsługi Dzięki temu programowi, Twoje dzieci będą tworzyć oryginalne postacie, fantazyjne plakaty, kolorowe pocztówki i wiele innych! TOON WORKS poza tym pozwala błyskawicznie wydrukować kartkę imieninową, zaproszenie, laurkę na dzień mamy, babci, z okazji świąt i wiele innych używając do tego przygotowanych przez autorów w pełni polskich szablonów.





U nas kupisz najlepsze, dostępne, oprogramowanie!
W ofercie każdy program dostępny na rynku!
Również w cenie hurtowej!

Zamówienia prosimy składać:
fax: (062) 7372749
tel.: (062) 7372747; 7372748
63-400 Ostrów Wlkp. ul. Żółkiewskiego 3
http://www.techlandsoft.com

Wojenne prawa Murphy'ego

1. Jeśli wróg jest w zasięgu strzału, Ty również.
2. Nadlatująca salwa zawsze ma pierwszeństwo przejazdu.
3. Staraj się nie wyglądać podejrzanie – to przyciąga ogień.
4. Zawsze jest jakieś wyjście.
5. Najlepsze wyjście jest zawsze zaminowane.
6. Staraj się wyglądać niepozornie – może przeciwnik ma mało amunicji?
7. Zawodowcy są przewidywalni – strzeż się amatorów.
8. Ataku należy oczekiwać w następujących sytuacjach:
   a. Kiedy jesteś ugotowany
   b. Kiedy jesteś nie przygotowany.
9. Otaczaj się towarzyszami broni – przeciwnik będzie miał wybór celów.
10. Pozorowany atak, który tak mądrze zignorowałeś, okaże się głównym uderzeniem.
11. „Postrzał w pierś z perforacją płuca" – Twój organizm mówi Ci, abyś zwolnił.
12. Jeśli natarcie posuwa się bez przeszkód – właśnie wchodzisz w pułapkę.
13. Nie ściągaj na siebie ognia – to denerwuje sąsiadów w okopie.
14. Wszystkie zamówienia wojskowe powierza się najtańszym oferentom.
15. Największe zagrożenie na polu walki stanowi oficer z mapą.
16. Od ostrzału nieprzyjaciela celniejszy jest tylko ostrzał własnej artylerii.
17. Pierwszą ofiarą kontaktu z nieprzyjacielem jest plan natarcia.
18. Pociski smugowe – metoda sygnalizowania nieprzyjacielowi własnej pozycji.
19. W razie wątpliwości opróżnij magazynek.
20. Nigdy nie chowaj się w leju z odważniejszym od Ciebie.
21. Jeśli brakuje Ci wszystkiego z wyjątkiem wrogów, to znaczy, że trwa bitwa.
22. Po opanowaniu obszaru nie zapomnij powiadomić o tym przeciwnika.
23. Po wyciągnięciu zawleczki granat przestaje być Twoim przyjacielem.
24. Części składowe wysyła się osobno do losowych pododdziałów.
25. Cokolwiek robisz, zawsze możesz dostać kulkę. Nawet, gdy nie robisz nic.

Tłumaczenie WS

Pocztówka z kosmosu

Siedziałem właśnie w swym kosmodromie i zakrzywiałem czasoprzestrzeń, aby się przenieść do gwiazdozbioru Pegaza. Aż tu nagle wpada mój ziemski klon (ktoś na Ziemi musi mnie przecież reprezentować) z Gamblerem w ręku, otwartym na VARIA'tkowie. No cóż, pomyślałem sobie, obowiązki poczekają.

Wcisnąłem „abort" i kilka terawatów energii poszło w kosmos. A że z próżni taki przewodnik jak z konsoli komputer, większość radiatorów diabli wzięli. Chyba w końcu zmienię obudowę na ATX. Na szczęście baterie słoneczne nie zmieniły orientacji, więc łączność mam zachowaną.

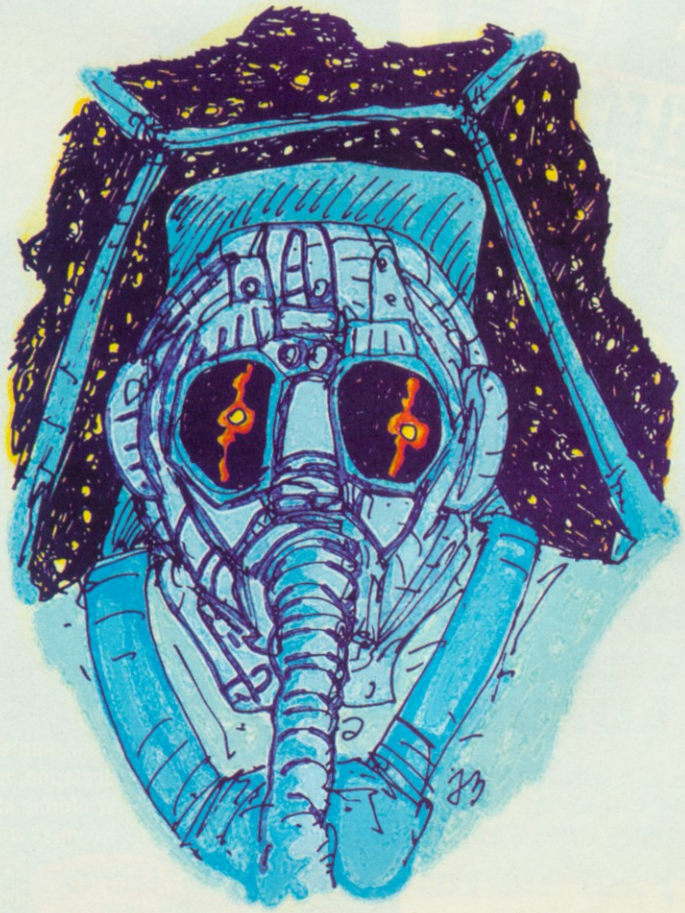
Kochani, właśnie przegrałem zakład z Karboludami o kontrolę nad plantacją krzemu w kwadracie Wodnika. Poszło oczywiście o to, że zapomnieliście już, czym naprawdę było VARIA'tkowo.

Jedyny plus tego zajścia jest taki, że w końcu Galaktyczna Administracja Materiałów Batalistycznych Lub Elementów Radioaktywnych, czyli GAMBLER :-) puściła parę o tym, co się stało z dr De Stroyerem.

O ile mnie pamięć nie myli, to kibluje on na Marsie za nielegalne pozyskiwanie złóż z Plutona do celów woskowych. Świeczki, co prawda, fajnie świeciły, tak jak palący je ludzie, jednak średnia wieku leciała na łeb, na szyję (musieli nieźle w nią wlewać). Biedak zapomniał już nawet, ile zawdzięcza niektórym absolwentom szkół elektrycznych. Pewnie do dziś nie zrealizowałby przedpłaty na ZX Spectrum. Awansować na profesora też jakoś nie może.

Pamiętajcie, że teleportacje w skali międzygalaktycznej są cholernie ryzykowne. Czarne dziury zasysają część transmitowanych atomów, co wpływa ujemnie na sprawność psycho-fizyczną teleportowanych obiektów.

Autor



Rys. Jarosław Miąskowiak

Golf

Regulamin

1. Uczestnikami gry są: właściciel pola golfowego (zaleca się, aby to była kobieta) oraz wybrani przez niego gracze (ich liczba może być dowolna).
2. Gracz dostarcza swój własny sprzęt, zwykle jest to jeden kij i dwie piłeczki.
3. W przeciwieństwie do zwykłego golfa – gra polega na celowaniu kijem do dołka, a piłeczki pozostają cały czas poza dołkiem.
4. Aby efektywność gry była większa, kij nie powinien być elastyczny. Właścicielka pola może przed rozpoczęciem gry sprawdzić sztywność kija.
5. Właścicielka ma prawo do ograniczenia długości kija, aby zapobiec uszkodzeniu pola.
6. Celem gry jest wykonanie tak wielu uderzeń jak to możliwe, dopóki właścicielka pola nie będzie zadowolona.
7. Gracze mają obowiązek celowania do właściwego dołka, według wskazań właścicielki pola.
8. Wyróżnikiem dobrego gracza jest zaliczenie tego samego dołka kilkakrotnie w ciągu jednego meczu.
9. Sędzią w grze jest właścicielka pola. To ona ocenia, który gracz jest najlepszy.
10. Niewłaściwe jest chwalenie się swymi wynikami przed innymi graczami, a nawet informowanie ich o zaliczeniu danego pola.

MULTIMEDIALNE PROGRAMY DLA DZIECI

ŚPIĄCA KRÓLEWNA



- znakomite wprowadzenie w naukę czytania i pisania
- zabawne kolorowanki, puzzle i układanki literowe
- słowniczek trudniejszych wyrazów
- quiz sprawdzający znajomość bajki
- edukacyjne gry i zabawy

69 zł

Piękna opowieść przygotowana w formie multimedialnej bajki dla najmłodszych z muzyką, kolorowymi ilustracjami, zabawnymi animacjami i czytanym przez lektora tekstem.

POKOLORUJ ŚWIAT



- ponad 100 bajkowych obrazków do kolorowania
- poznawanie kolorów i kształtów
- ciekawe zabawy i zgadywanki
- różnorodne przybory do tworzenia własnych rysunków

59 zł

Program o wspaniałej szacie graficznej, który wprowadza w bogaty świat barw. Doskonała zabawa umiejętnie powiązana z nauką.

MAGICZNE PUZZLE



- 7 systemów układania puzzli
- osobne menu dla dzieci i dla dorosłych
- ponad 100 doskonałej jakości zdjęć i obrazków do układania
- kilka stopni trudności

59 zł

Wspaniała zabawa dla wszystkich fanów puzzli. Znakomity sprawdzian spostrzegawczości i umiejętności kojarzenia dla dzieci i dla dorosłych.

SMOK WAWELSKI



- legenda głęboko zakorzeniona w polskiej kulturze
- edukacyjne gry i zabawy
- słowniczek trudniejszych wyrazów
- quiz sprawdzający znajomość bajki
- atrakcyjna kolorowa grafika i animacje

69 zł

Niezwykle ciekawa legenda przygotowana w formie programu multimedialnego tak, aby stanowiła miłą rozrywkę oraz uczyła i rozwijała.

MATEMATYCZNE PRZYGODY

nowość!

Program przeznaczony jest dla dzieci w wieku od 5 do 10 lat. Jego zakres obejmuje: dodawanie i odejmowanie, mnożenie i dzielenie, porównywanie liczb, równania z niewiadomą, kolejność działań oraz zadania tekstowe. Różnorodność zabaw, kolorowa grafika i animacje oraz obrazkowe przedstawienie matematycznych działań skutecznie oddziałują na percepcję, ułatwiają kojarzenie i przyspieszają naukę.



- **nauka liczb i działań matematycznych**
- **zabawy rozwijające wyobraźnię i spostrzegawczość dziecka**
- **dwa poziomy trudności**
- **słowne opisy ćwiczeń oraz opcji programu**
- **kolorowa grafika oraz wiele zabawnych animacji**
- **zabawne dźwięki i muzyka**

69 zł

MIĘDZY NAMI LITERKAMI

nowość!

„Między nami literkami" to multimedialny program edukacyjny przeznaczony dla dzieci w wieku od 5 do 10 lat. Zawiera zestaw ćwiczeń ortograficzno-gramatycznych, które wspomagają jednocześnie naukę czytania i pisania. Na płycie zawarto zadania umożliwiające samodzielne ćwiczenie i utrwalenie:

- wyrazów z „ch"' i „h", „rz" i „ż", „ó" i „u", „ę" i „ą", wyrazów zawierających zmiękczenia, wyrazów, które wymawiamy inaczej niż piszemy.



- **nauka pisania, czytania oraz ortografii**
- **zabawy rozwijające wyobraźnię i spostrzegawczość dziecka**
- **słowne opisy ćwiczeń oraz opcji programu**
- **kolorowa grafika oraz wiele zabawnych animacji**
- **zabawne dźwięki i muzyka**

69 zł

ALBION Sp. z o.o.
Pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław
tel. (071) 44 21 01, **fax** (071) 44 82 16
e-mail albion@albion.pl, **www** http://www.albion.pl

SZUKAJ W DOBRYCH SKLEPACH KOMPUTEROWYCH LUB ZAMÓW U NAS
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową hurtową i detaliczną

wszystkie ceny z podatkiem VAT

Zalew gier? (N64)

Producenci gier wcale nie spieszą się z wydawaniem nowych tytułów na Nintendo 64. Pod koniec września dostępnych było w Polsce (w oficjalnej dystrybucji) tylko 10 tytułów.

Na szczęście zapowiedzi wyglądają optymistycznie. Doliczyłem się ponad 140 (!) gier, które mają się ukazać w najbliższym roku. A niektóre będą dostępne już na Gwiazdkę br. Możemy więc spodziewać się kilku rewelacji, np.: Command & Conquer 3D (Westwood Studios), Daikatana (Ion Storm), Diablo (Blizzard), Mortal Kombat 4 (Midway) czy SimCity 2000 (Maxis). Są również pogłoski o pojawieniu się Tekkena 3 na N64, ale to tylko plotka... Pełną listę zapowiedzi znajdziecie na stronie www.lupus.waw.pl/gambler, w dziale Extra. (yuyo)

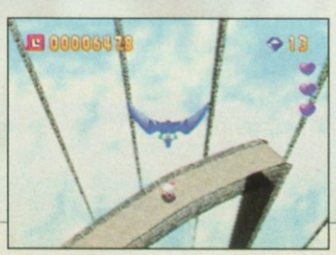
Bomberman 64 (N64)

Najpopularniejsza gra multiplayer wszech czasów już niedługo pojawi się w nowej, zupełnie odmienionej wersji na konsolę Nintendo 64.

Jest to pierwsza gra firmy Hudson na tę konsolę i wygląda znakomicie. Wykonana jest oczywiście w trzech wymiarach, co daje graczom zupełnie nowe możliwości rozgrywania kolejnych batalii. Na pierwszy rzut oka przypomina rozbudowaną grę Super Mario 64. Gra-



fika jest bardzo kolorowa, a jej jakość podnoszą bardzo różnorodne ujęcia kamer. Poprawiono grywalność trybu single player, a w trybie multiplayer powtórzono wszystkie opcje



znane z poprzednich wersji Bombermana. Termin: koniec 1997. Producent: Hudson. (yuyo)

Dracula 64 (N64)

W Japonii i USA Dracula 64 jest na pewno jedną z najbardziej oczekiwanych gier. Nic w tym dziwnego, bowiem należy ona do szalenie tam popularnego gatunku action-RPG.

Inaczej niż we wcześniejszych, 16-bitowych wersjach, tu gracz będzie mógł się wcielić nie tylko w wampira Schneidera Belmonta, lecz również w jedną z trzech innych postaci. Wybór będzie zależał od preferowanego stylu gry – walki wręcz lub na dystans, różnych



metod poruszania się itp. W Draculi 64 gracz będzie podróżować po krainie Castlevania, pełnej krwiożerczych wampirów. Musi im stawić czoło, wykorzystując ich zwyczaje. Termin: II kwartał 1998. Producent: Konami. (yuyo)

Mikrofon do Rumble Paka (N64)

Wiadomości z ostatniej chwili, dotyczące słynnego już Rumble Paka firmy Nintendo (urządzenia powodującego drgania joypada w zależności od akcji toczącej się na ekranie) są bardzo interesujące. Firma zdecydowała się wprowadzić na rynek dwa różne zestawy Rumble Pak, jeden będzie dodatkowo wyposażony w mikrofon! Obie wersje mają być zaprezentowane na wielkich japońskich targach Nintendo World '97.

Jak ujawnił przedstawiciel firmy Nintendo, pierwszym produktem wykorzystującym mikrofon będzie nowa gra Pikachu Genki Dechu (czyli konsolowa wersja wielkiego szaleństwa pt. „wirtualne zwierzaki"). Istnieje już nawet wzór opakowania tej gry z narysowanym symbolem mikrofonu. Nie jest wykluczone, że mikrofon będzie dołączony do samej gry, tak jak było z Rumble Pakiem i grą Star Fox 64. (yuyo)

Nintendo World '97 (N64)

Znana dotychczas pod nazwą Shoshinkai Space World wystawa Nintendo World 1997 będzie okazją do pokazania wszystkich nowości spod znaku N64.



Na imprezie (21–23 listopada) przedstawione będą m.in. grywalne wersje czterech tytułów stworzonych dla napędu 64DD oraz kilkunastu innych gier. Zapowiadane gry dla 64DD to: SimCity 2000, Pocket Monsters 64, Mario Paint 64 oraz Earthbound 64. Z pozostałych tytułów największe emocje wzbudzą zapewne Legend of Zelda 64 (na ilustracji) oraz Yoshi's Story. Na wystawie będzie również oficjalnie przedstawiony zestaw Rumble Pak/Microphone Pak. (yuyo)

Lara tylko dla PSX! (PSX)

Nie jest to dobra nowina dla posiadaczy innych konsol... Gra Tomb Raider 2 będzie dostępna w wersji wyłącznie na konsolę Sony PlayStation, tak samo każdy następny tytuł z serii (jeśli takie powstaną).



Sony Computer Entertainment America doszła do porozumienia z firmą Eidos w sprawie nie wydawania przez Eidos żadnych innych konsolowych wersji Tomb Raidera. Oczywiście, nie dotyczy to rynku PC – na pecety ta gra się pojawi. (yuyo)

PSX = PC? (PSX)

To było zapewne marzeniem większości posiadaczy PC – móc emulować konsolę Sony PlayStation na swoich maszynkach. O ile bowiem niemal wszystkie 8- i 16-bitowe konsole miały swoje „odpowiedniki" komputerowe w postaci emulatorów, sprzęt nowej generacji jeszcze się tego nie doczekał. (Jak można sądzić, przede wszystkim ze względu na wysokie wymagania sprzętowe potrzebne do pełnej emulacji. Drugą przeszkodą może być fakt nielegalności takich poczynań.)

Teraz wszystko się odwróciło – powstał emulator PSX-a, dostępny również w sieci Internet. Nie jest to oczywiście produkt legalny, warto go jednak potraktować jako ciekawostkę. Nazywa się PSEmu, odpalany jest z poziomu DOS i czyta kompakty PlayStation bezpośrednio z napędu peceta. Jest to wczesna wersja emulatora – może odpalać wybrane gry. Działają one przeraźliwie wolno, lecz grafika wyświetlana jest poprawnie. (yuyo)

Filmy z gier (PSX)

Pamiętacie jeszcze szaleństwo związane z grą Mortal Kombat i filmem pod tym samym tytułem? Tak, miło jest obejrzeć swoich ulubionych bohaterów na ekranie kinowym.

Właściciele konsoli PSX (i nie tylko oni, rzecz jasna) będą mogli już w najbliższym czasie podziwiać dwa kolejne filmy oparte na popularnych grach z ich konsoli: Resident Evil oraz Tomb Raider. Znane są już pierwsze informacje na temat obsady, chociaż nic nie jest jeszcze potwierdzone. Resident Evil będzie wyprodukowany na licencji Capcomu, zaś spodziewany jest udział w nim Jasona Patrica (Speed 2) oraz Samanthy Mathis (Super Mario Bros). Z kolei w roli głównej w filmie Tomb Raider ma wystąpić Elizabeth Hurley. Na reżysera typowany jest Joel Schumacher, odpowiedzialny za hit „Batman and Robin".

(yuyo)

PSX-owe komiksy (PSX)

Wydawane na papierze komiksy być może wkrótce będą

przeżytkiem. Dwie najpopularniejsze formy rozrywki w Japonii, czyli komiksy i Sony PSX, już niedługo staną się niemal jednością – pod nazwą The PlayStation Comic (czyli interaktywne historyjki obrazkowe).



Za pomocą przycisków joypada widz będzie mógł decydować o dalszym losie bohaterów komiksu. Pojemność kompaktu daje oczywiście możliwość wtłoczenia tam nie tylko tysięcy obrazków, ale i ścieżki muzycznej oraz filmów. Space Adventure Cobra the Psychogun, pierwszy interaktywny komiks, pojawi się w Japonii na początku grudnia. (yuyo)

Parasite Eve (PSX)

Tworzona wspólnie przez japoński i amerykański oddział firmy Square gra Parasite Eve już niedługo ma trafić na półki sklepowe. Square demonstrowała już ten tytuł na targach Tokyo Game Show (niedawno się odbyły), razem z kilkoma innymi produkcjami (Front Mission Alternative, Soukaigi).

Parasite Eve ma być mroczną grą z gatunku role-playing, co ciekawe – z dużą domieszką SF. Obsługa gry ma być podobna do tej z dotychczasowych gier Square – wygodna i naturalna. Grafika Parasite Eve będzie niemal w całości mangowa – zarówno świat (otoczenie), jak i postacie. Termin: koniec 1997. Producent: Square. (yuyo)



Capcom zostaje (Saturn)

Niedawne pogłoski o całkowitym zaprzestaniu produkcji nowych gier na Saturna przez jednego z liderów rynku, firmę Capcom, okazały się na szczęście nieprawdziwe.

Pod koniec września na rynku pojawiła się gra Megaman X4, a na początku października Resident Evil oraz Marvelk Superheroes. Na wydanie czekają gry Street Fighter Collection oraz Dungeons & Dragons Collection. (yuyo)

Sega Touring Car Championship (Saturn)

Najpóźniej na Gwiazdkę powinny się pojawić w Polsce nowe wyścigi spod znaku Segi (kolejna znakomita konwersja z automatów). Prezentują się jeszcze lepiej niż słynne Sega Rally, które były (i są do tej pory) wyróżnikiem znakomitej grafiki Segi Saturn.



W nowej grze dostępne będą cztery pojazdy, trzy trasy do wyboru oraz, podobnie jak w Sega Rally, tryb gry w dwie osoby przy dzielonym ekranie. Zostanie zapewne utrzymana płynność animacji i poczucie szybkości, towarzyszące graniu w SR. Nie wiadomo tylko, w jakiej rozdzielczości gra będzie działać. Termin: koniec 1997. Producent: Sega. (yuyo)

Bust-A-Move 3 (Saturn)

Bust-A-Move to jedna z bardziej udanych serii gier logicznych od czasów znakomitego Tetrisa. Nic więc dziwnego, że powstają kolejne wersje, w tym Bust-A-Move 3, która w chwili, gdy czytacie te słowa, powinna już być dostępna na rynku. Cykl BAM już od pierwszej części znany był jako wymagający szybkiego myślenia i te wymagania wzrosły.

Główna idea nie została zmieniona – zadanie gracza polega na łączeniu ze sobą



kulek o takim samym kolorze. Trzeba to robić z odpowiednią szybkością – jeżeli spadające kulki znajdą się poniżej zaznaczonego poziomu, gracz traci życie. Nie jest to jedyne utrudnienie, w grze istnieją rozmaite przeszkadzajki i mnóstwo dodatków, których użycie wymaga niezłego refleksu.

Bust-A-Move 3 jest także znakomitą grą multiplayer, umożliwia bowiem zabawę dwóch graczy jednocześnie. Można atakować się wzajemnie kombosami, utrudniając przeciwnikowi życie... Wszystko to jednak nie zakłóca obrazu Bust-A-Move – znakomitej gry logicznej. Termin: już jest. Producent: Taito. (yuyo)

Clay Fighter Extreme (PSX, N64)

Wiele już było dziwacznych bijatyk, żadna jednak nie może się chyba równać z CFE pod względem stopnia zwariowania. Wśród zawodników znajdują się takie postacie, jak Sumo Santa (Święty Mikołaj), Kung Pow i Hobocop (obaj jeszcze bardziej nietypowi).



W odróżnieniu od innych bijatyk – tu nie ma krwi, ani walających się po arenie flaków. Gra przeznaczona jest raczej dla młodszych graczy, więc nacisk położono na zabawność, a nie brutalność. Clay Fighter Extreme to może nie Tekken, niemniej jednak powinien Wam dostarczyć sporo dobrej zabawy. Termin: koniec 97. Producent: Interplay. (frogger)

Actua Golf 2 (PSX)

Mniej więcej pół roku temu fanatycy golfa posiadający PSX mieli okazję cieszyć się wspaniałą grą Actua Golf. Uraduje ich zapewne fakt, że jest już jej



druga część. I nie jest to tylko remake pierwszego Golfa w celu zrobienia szybkich pieniędzy.

Actua Golf 2 ma mnóstwo nowych opcji. Zmieniono nie tylko wygląd pola i postaci zawodnika, lecz opracowano całkiem nowy (ponoć wygodniejszy w użyciu) system obsługi gry. Actua Golf 2 oferuje też sześć nowych pól golfowych oraz 2 nowych komentatorów – Petera Allissa i Alexa Haya. Termin: już jest. Producent: Gremlin.

(frogger)

Psybadek (PSX)

Dziwaczny tytuł, gra też dziwaczna. Steruje się w niej dzieciakami jeżdżącymi na deskach po ośnieżonych szczytach. Po drodze, jak przystało na porządną zręcznościówkę, znaleźć można mnóstwo różnych gadżetów ułatwiających rozgrywkę.

Celem jest oczywiście zajęcie pierwszego miejsca. Żeby dopiąć celu należy nie tylko wykazać się umiejętnościami w zakresie jazdy na snowboardzie, ale też pomysłowością w dziedzinie wykańczania przeciwników. Termin: Gwiazdka 1997. Producent: Psygnosis. (frogger)



RALLY CROSS

Ostatnio otworzył się róg obfitości z grami wyścigowymi na PlayStation. Pojawiło się ich całe mnóstwo. Ja wprawdzie nie jestem maniakiem tego typu rozrywki (z małym wyjątkiem o nazwie wipEout 2097), ale czasem miło się pościgać. Zwłaszcza gdy wyścigi wyglądają tak, jak wyglądają. Rage Racer, V-Rally, Need for Speed 2 oraz Rally Cross zaczynają tworzyć zupełnie nowy standard grafiki. Powoli zbliżają się do tego, co można obejrzeć w salonach gier. Oczywiście, są wyjątki (np. Scud Race, o którym piszę we wstępniaku), ale generalnie grafika gier na PSX jest teraz na poziomie grafiki przeciętnych gier arcade'owych. A jest to, jak by nie było, poziom bardzo wysoki.



Gra Rally Cross pojawiła się na rynku dokładnie w tym samym momencie co V-Rally. I chociaż o tej drugiej jest znacznie głośniej (jedna z najlepiej sprzedających się gier wakacji), to – moim zdaniem – RC nie ustępuje jej w wielu punktach, a w niektórych nawet przewyższa.

RC to, jak sama nazwa wskazuje, wyścigi „terenowe". Nie mają one wiele wspólnego z rajdami w stylu Rally Championship czy V-R. Po prostu kilku maniaków ściga się na specjalnie przygotowanych torach, starając się zachować w miarę możliwości pozycję „dachem do góry". Ot, cała filozofia. Problem w tym, że zarówno przeciwnicy, jak i pofałdowanie terenu robią wszystko, abyśmy wylądowali na dachu. I robią to bardzo skutecznie.

Do wyboru jest kilka rodzajów samochodów nie mających absolutnie nic wspólnego z istniejącymi markami. Każdy z nich opisany jest trzema wskaźnikami i każdy różnie się prowadzi. Tradycyjnie, są samochody szybsze, ale mniej przyczepne i trudniejsze w prowadzeniu, są też takie, którymi łatwo zakręcać, ale za to strasznie





REPORTAŻYK Z PARYŻYKA...

Witam Państwa znowu. Wiem, że długo mnie nie było, ale już wróciłem i postaram się nie znikać na dłuższe czasokresy. Moja nieobecność wynikała z miesięcznej wizyty w mieście Paryżu. Wszystkim, co nie wiedzą (oraz Amerykanom) spieszę wytłumaczyć, że Paryż jest stolicą Francji. Tłumaczę, bo dowiedziałem się, że pewien Amerykanin spędzający wakacje w Turcji po usłyszeniu, iż jego nowi znajomi są z Polski powiedział z przekonaniem: „Aaaaah... Poland!!! The capital city of Paris!!!". Od tego czasu bardzo sceptycznie podchodzę do nieznajomych i zanim się przedstawię pytam, co mieli z geografii.

Jak może niektórzy z Was pamiętają z mojego ubiegłorocznego reportażu, Paryż (ten we Francji) oprócz posiadania sporej liczby starych budynków oraz największego rusztowania świata (nie wiedzieć czemu nazywanego dumnie Wieżą), charakteryzuje się też niemałą liczbą przybytków dla każdego prawdziwego miłośnika tzw. rozrywki komputerowej. Mam na myśli salony gier. Można tam znaleźć wszystkie nowinki oraz starocinki „automatowe".

W związku z powyższym, pierwszym moim celem było znalezienie automatu do **Tekkena 3**. BYŁ!!! GRAŁEM!!! W końcu udało mi się pobawić grą, o której marzy wielu z nas. Powiadam Wam – ta gra jest NIEZŁA. Nawet całkiem niezła. Można powiedzieć, że jest bardzo, bardzo niezła. Po prostu najlepsza. Zawsze byłem zwolennikiem teorii o wyższości bijatyk Namco nad bijatykami Am2. Od razu więc mówię, T3 podoba mi się znacznie bardziej niż Virtua Fighter 3. Jest to moje subiektywne zdanie i nie każdy musi się z nim zgadzać. Z drugiej strony trzeba przyznać, że VF3 jest nadal najładniejszą grą tego typu. T3 nawet nie dorasta jej do pięt.

Grafika w stosunku do poprzedniej części została poprawiona w stopniu niewielkim. Dużo lepiej wyglądają tła, ale postacie nie mają tak doskonałego wykończenia jak w VF3. Pojawiło się kilka nowych twarzy, jest też kilka starych (i podstarzałych). Nadal jest King, Paul, Nina (którą zamrozili, więc się nie zestarzała), Yoshimitsu (u którego nie można zaobserwować już ani jednego „mięsnego" fragmentu), Law (który się teraz nazywa Forest Law i niczym się nie różni od poprzednika). Z nowych postaci należy oczywiście wyróżnić Jina, czyli syna Kazui i Jun, oraz mojego nowego ulubionego czarnucha – Eddy'ego. Ten ostatni stosuje całkiem zabójczy styl walki o nazwie capoeira. Jest to brazylijska sztuka walki, która – dzięki temu, że została połączona z tańcem – jest niesłychanie widowiskowa. Kolesie, którzy potrafią się nią posługiwać są wyćwiczeni jak, nie przymierzając, małpy. Wygląda to w każdym razie niesłychanie chłodno. Tak więc Tekken 3 jest, rządzi i wydaje mi się, że nie powinno być problemów z konwersją (słyszałem, że ma być pod koniec roku). Czekamy.

Am2 też nie zasypia jabłek w popiele i już wprowadziła na rynek kolejną grę o całkowicie zabójczej grafice. Jest nią **Scud Race**. Wyścigi – bardzo podobne do Daytona USA, ale z taką grafiką, że z nóg zwa-



trudno dogonić stawkę. W sumie – nic nowego.



SCEE 1997
Wyścigi
PlayStation
Grafika: 89%
Dźwięk: 88%
Ogółem: 78%

Początkowo mamy dostęp do 3 tras. Jeżeli gramy w trybie season, możemy się dorobić kolejnych. Tak czy inaczej, ich liczba jest znacznie mniejsza niż w V-Rally. Jak jednak wiadomo, to nie liczba tras robi dobrą grę. Jest ich może niewiele, ale za to mają bardzo dopracowany wygląd i są doskonale zaprojektowane.

Jeździ się bardzo przyjemnie. Samochód co prawda strasznie skacze na wybojach, ale to tylko uprzyjemnia grę (przecież to cross). Polecam wybranie widoku wewnętrznego – doznania w trakcie dachowania są jedyne w swoim rodzaju. Bardzo podobnie było w V-Rally. Początkowo trochę trudno przyzwyczaić się do kierowania samochodem, ale po kilku minutach treningu można już sobie poradzić. Nie ulega jednak wątpliwości, że znacznie lepiej grałoby się na NeGconie albo za pomocą kierownicy do PSX. Normalny joypad nie jest stworzony do gier wyścigowych i czasem doprowadza gracza do białej gorączki.

Uznania należą się oprawie dźwiękowej gry. Pomijając odgłosy silnika (są, jakie są), w trakcie rajdu słychać mnóstwo innych dźwięków towarzyszących jeździe po takim terenie. A więc skrzypienie amortyzatorów, zgrzytanie karoserii, trzaski w momencie bliskiego spotkania z innym pojazdem itd. Czasem słychać też krzyki rozentuzjazmowanych widzów stojących na poboczach, zwłaszcza jeżeli akurat taranujemy jakiegoś leszcza, zagradzającego nam drogę do zwycięstwa.

Rally Cross nie jest grą wybitną. Jest jednak bardzo fajną rozrywką dla każdego miłośnika wyścigów. Gra jest łatwiejsza niż V-Rally, więc będą w nią mogli pograć nie tylko maniacy, ale także i zwykli zjadacze opon. Z drugiej strony, jest znacznie bardziej „symulatorowata" niż Rage Racer, więc i ci bardziej wymagający znajdą w niej coś dla siebie. O takich grach zwykło się mówić: „kawał solidnej, rzemieślniczej roboty". To stwierdzenie bardzo dobrze obrazuje mój stosunek do tej gry. Nie jest może wydarzeniem na miarę światową, ale na pewno warto się jej bliżej przyjrzeć. Polecam.

Crossin' ZooltaR

PS Grę dostarczył sklep MediaSoft, Warszawa, ul. Marszałkowska 28, tel. 628 52 69



...REPORTAŻYK Z PARYŻYKA

la. Coś niesamowitego. Wygląda to tak, jakby na ekranie oglądało się film wygenerowany na Siliconie.

Ostatnio popularne są dziwne automaty. Jakiś czas temu pojawił się **Alpine Racer** (symulator jazdy na nartach), a jest już jego następca z poprawioną grafiką oraz **Alpine Surfer**, czyli... jazda na snowboardzie. Jest strasznie śmiechowy. Na tej samej zasadzie zrobiono wyścigi na deskorolkach (staje się na desce i kieruje ruchami koła na ekranie).

W salonie gier można nawet popływać na skuterach wodnych i to na obydwu ich rodzajach (na jednych się siada, na innych – stoi). Jest nawet gra będąca symulatorem roweru powietrznego. Siada się na czymś, co przypomina rower do ćwiczeń w domu, a dodatkowo zostało wyposażone w wolant, pedałuje się i ziuuuuuuu.... Dziwna zabawa.

Kiedy wyjeżdżałem, właśnie wchodził na rynek nowy automat dający możliwość – UWAGA!!!! – polatania na lotni. Jak to wygląda w naturze nie wiem, bo nie latałem, ale jestem pewien, że musi być niezłe.

Czego to ludzie nie wymyślą? Już naprawdę nie wiem, co może im jeszcze wpaść do głowy.

Wśród starszych automatów bardzo duży sukces odniósł **House of the Dead**, prezentowany w trakcie ostatniej Gambleriady na stoisku Escape. Gra w to sporo ludzi. Nieźle sobie też radzi **Time Crisis**, który – choć nie jest tytułem najnowszym – nadal przyciąga sporo osób. Mam wrażenie, że nawet więcej niż Virtua Cop 2, pewnie z powodu możliwości chowania się (służy do tego specjalny pedał zamontowany w automacie).

Co ciekawe, dwuwymiarowe bijatyki jeszcze nie umarły, a nawet mają się całkiem dobrze. Dzieje się tak za sprawą dwóch najlepszych tytułów – **Street Fighter 3** (widziałem tytuł na ekranie – mam nadzieję, że nie pomyliła mi się liczba pałeczek w rzymskiej III), oraz **X-Men & Street Fighter 2**. Ta druga to połączenie SF2 z X-M: Children of the Atom. Gra jest ciekawa. Można np. połączyć ataki dwojga bohaterów i nagle na ekranie widać Ryu używającego Dragon Puncha i Cyclopsa strzelającego ze swoich okularków. Strasznie dużo zamieszania.

Długo by jeszcze pisać o automatach, tyle ich tam było. Może po następnej wizycie napiszę obszerniejszy reportaż ze zdjęciami (tym razem nie miałem aparatu). Może będzie już MK4?

A póki co, muszę wspomnieć o nowej firmie, która pomaga mojej skromnej osobie w realizacji szatańskiego planu, jakim jest zamiana Gamblera w pismo poświęcone w całości jedynemu słusznemu tematowi, czyli porn... PlayStation. Owa firma dostarcza nam pachnące nowe gierki. Ta tajemnicza orgranizacja to **MediaSoft**. Panowie założyciele (weterani branży) otworzyli już sklep w Warszawie, między kinem Luna a Burger Kingiem. Można tam obejrzeć najnowsze tytuły, a nawet w nie pograć. Warto tam skoczyć. Choćby po to, żeby zobaczyć, co nowego się pojawia.

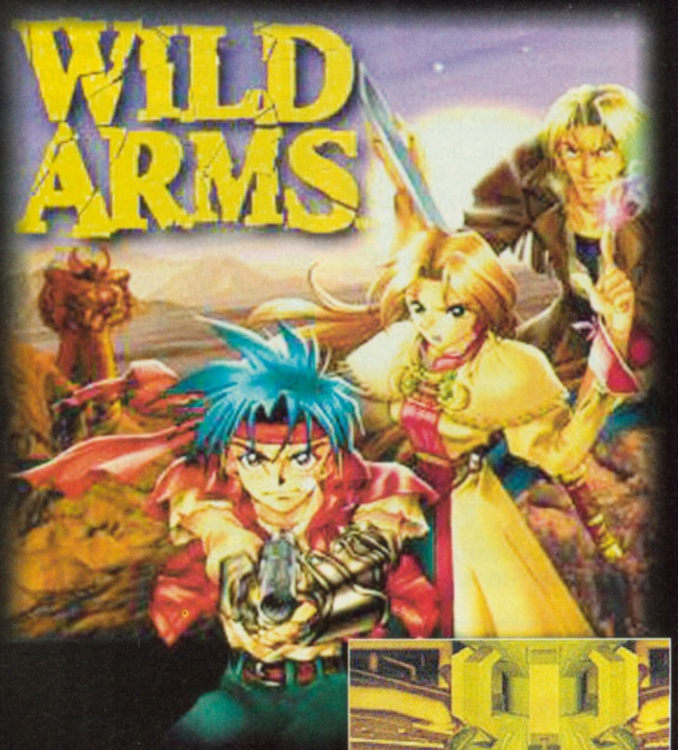
ZooltaR

Japońskie gry role-playing na konsole mogą z pewnością wzbudzić zdziwienie u osób, do tej pory bawiących się na PC grami zachodnioeuropejskich lub amerykańskich autorów. I nie chodzi tu tylko o odmienność przedstawianych tematów i często przygnębiające mroczne wizje, ale również o sposób pokazywania bohaterów i świata. Oto mamy grę Wild Arms, w której bohaterowie narysowani są kreską przypominającą mangowe filmy dla dzieci, a scenografia jest cukierkowo-kolorowa i „dobranockowa". Natomiast poruszane tematy są poważne. Jeden z bohaterów gry zostaje osądzony i przegnany na zawsze z rodzinnej wioski (mimo że uratował jej mieszkańców). Towarzyszka jego podróży musi oddać demonom cenny artefakt i w dodatku traci na wojnie ojca. Siły Zła przygotowywują się, by dokonać rzezi wśród mieszkanców Filgai.

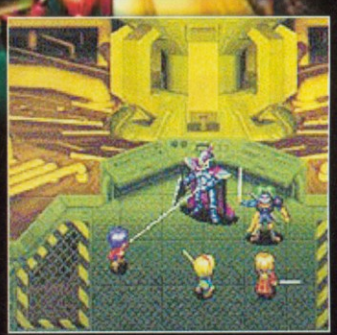


Wild Arms pod kilkoma względami przypomina opisywanego na łamach Gamblera Suikodena. Idealnie podobny sposób poruszania się bohaterów (widzimy ich postacie z góry), podobna również walka, która rozgrywa się z podziałem na tury (ruchy naszych bohaterów planujemy przed każdą turą). Jednak są też zasadnicze różnice. W Wild Arms mamy do czynienia tylko z trzema bohaterami (a nie z ponad setką jak w Suikodenie; co prawda w jednej przygodzie mogło uczestniczyć tylko sześciu), którzy w dodatku czasem mają do wypełnienia indywidualne zadania. Gra Wild Arms dość mocno nasycona jest elementami logicznymi (liczne zagadki, czasem dość skomplikowane) oraz nawet zręcznościowymi (omijanie pułapek). Poza tym przeprowadzamy mnóstwo rozmów z napotkanymi mieszkańcami świata - często koniecznych, aby prawidłowo rozwiązać dany problem.

Japońskie gry przyzwyczaiły nas już do pewnych „bajerów" graficznych. Zarówno w



Suikodenie, jak i w Vandal Hearts (podobnie też w Wild Arms) możemy obserwować walkę z kilku kamer. Mamy więc plan ogólny oraz zbliżenia postaci (bohaterów i wrogów).



Fabuła Wild Arms nie jest oryginalna. Oto mamy krainę, którą chronili przed Złem legendarni Strażnicy. Niestety, z czasem ich moc uległa osłabieniu, natomiast demoniczne siły stały się potężniejsze. Demony pragną ożywić pradawne Zło oraz zniszczyć świat. Tu właśnie rozpoczyna się rola naszych bohaterów, zmuszonych do zmierzenia się z demonami. W trakcie swej podróży spotkają mnóstwo potworów (grubo ponad setka gatunków), zbiorą liczne artefakty, znajdą lub kupią skuteczną broń i pancerze, poznają kilkadziesiąt czarów oraz będą mogli dysponować specjalnymi (charakterystycznymi dla każdej postaci) zdolnościami. Na przykład jeden z bohaterów umie podkładać bomby (co pozwala np. wyburzyć zagradzające drogę mury czy kamienie) i ma radar; drugi dysponuje zdolnością krzesania ognia oraz ma zabawnego przyjaciela (coś w rodzaju inteligentnego, mówiącego zwierzątka), który może mu pomóc dostać się do miejsc trudno dostępnych; czarodziejka natomiast ma magiczny zegarek, umożliwiający jej cofnięcie się w czasie (w miarę gry bohaterowie powiększają liczbę tych specjalnych zdolności).



Niestety, Wild Arms ma jedną poważną wadę: zdecydowanie zbyt dużo jest walk. Są one generowane losowo i nawet, jeżeli zwiedziliśmy już jakiś teren, to ciągle znajdujemy tam nowych wrogów (podobnie zresztą było w Suikodenie). Walka z dużo słabszymi od grupy przeciwnikami jest potwornie denerwująca i zabiera cenny czas, który chcielibyśmy poświęcić na „pchnięcie" akcji do przodu.

Jednak mimo tej wady (poważnej!), Wild Arms jest grą, której warto poświęcić trochę czasu. Bogato przedstawiony świat, zręcznie zbudowana fabuła, wiele czarów, przedmiotów i artefaktów, rozsądnie przygotowany interfejs - to Was powinno zainteresować. Przynajmniej dopóki na rynku nie pojawi się Final Fantasy VII.

Jacek Piekara



Sony 1996

Role-playing

PSX

Grafika: 66%

Dźwięk: 51%

Ogółem: 71%



ZUPEŁNIE NOWY PUNKT WIDZENIA



MJ-630A



MJC-640A

Autoryzowane sklepy:

• **Białystok**: NTT, Al. 1000-lecia p.p 4, tel. (0-85) 754 294 w.53 • **Bielsko-Biała**: ATC, ul. Krasińskiego 38, tel. (0-33) 126 521 • **Brzesko**: Logic, oś. Jagiełły 11, tel. (0-14) 686 233 • **Bydgoszcz**: NTT, ul. Poniatowskiego 24, tel. (0-52) 401 230 • **Częstochowa**: Korporacja D&J, ul. Mirkowska 8, tel. (0-34) 655 630· P.H.U. Scalak, Al. N.M.P. 39/41, tel. (0-34) 655 376 • **Gdynia**: Unisoft, ul. Opata Hackiego 8/10, tel. (0-58) 234 808 • **Gliwice**: Elinor, ul. 1-go Maja 62, tel. (0-32) 317 712 • **Iława**: P.H.U. Geotronik,ul. Niepodległości 14, tel. (0-88) 487 373 • **Kielce**: Zubix, Pl. Kościuszki 11, tel. (0-41) 344 44 47; Action, ul. Wesoła 47/49, tel. (0-41) 610 048 w.160 • **Kraków**: Iskra , ul. Józefitów 1, tel. (0-12) 634 34 02; AG, ul. Ojcowska 9, tel. (0-12) 637 80 33; Action, ul. Zakopiańska 9, tel. (0-12) 266 28 09 • **Lębork**: Euro-Bit, ul. Armii Krajowej 23, tel. (0-59) 628 461 • **Lubsko**: Robsoft, ul. Kościuszki 10, tel. (0-68) 721 201 • **Łódź**: Bravo, ul. Piotrkowska 51, tel. (0-42) 302 385; DPX System, ul. Dowborczyków 26, tel. (0-42) 307 177; Komputer-Elektronik, ul. Zielona 3, tel. (0-42) 300 423 • **Poznań**: Agrobex Sp. z o.o., ul. Kochanowskiego 7, tel. (0-61) 848 49 48; Action, ul. Garbary 51, tel. (0-61) 517 574 • **Pruszków**: NTT, Al. Wojska Polskiego 36a, tel. (0-22) 728 67 67 • **Radom**: Action, ul. Prażmowskiego 15, tel. (0-48) 363 91 10 • **Ruda Śląska**: NTT, ul. Koketek 4, tel. (0-32) 480 030 • **Skierniewice**: FHU Mitronik, Al. Niepodległości 18, tel. (0-46) 339 233 • **Sosnowiec**: Stors, ul. Kilińskiego 43, tel. (0-32) 660 061 • **Szczecin**: Corso Computers, Al. Wyzwolenia 12, tel. (0-91) 880 888; Espol, Al. Piłsudskiego 23, tel. (0-91) 336 585 • **Toruń**: Bart, ul. Grudziądzka 46, tel. (0-56) 315 27; Copycom, ul. Żółkiewskiego 37/41, tel. (0-56) 655 38 83; • **Warszawa**: Betacom Polska Sp. z o.o., ul. Broniewskiego 59a, tel. (0-22) 633 33 36; Telewolt, ul. Poznańska 1, tel. (0-22) 621 81 17; Microart System, ul. Ratuszowa 11, tel. (0-22) 185 171; NTT, ul. Ostrzycka 2/4, tel. (0-22) 813 57 40; NTT, ul. Rondo Jazdy Polskiej, tel. (0-22) 256 219; Altkom, ul. Słowackiego 25, tel. (0-22) 334 862; Cieślikowski, ul. Jana Pawła II 72, tel. (0-22) 636 79 70; CTS Serwis, ul. Mochnackiego 8, tel. (0-22) 659 28 13; Gross Systems, ul. Gimnazjalna 8, tel. (0-22) 665 36 44; Hector, ul. Gwiaździsta 19, tel. (0-22) 333 967; Intermag II, Al. Jerozolimskie 117, tel. (0-22) 629 01 95; Wola-Info, ul. Żelazna 67, tel. (0-22) 627 05 90; Intra Trade, ul. Nowy Świat 22/28, tel. (0-22) 826 54 99; Intra Trade, ul. Siedmiogrodzka 11, tel. (0-22) 632 22 66; Kolt Komputer, ul. Grzybowska 30, tel. (0-22) 620 43 56; Meratronik, ul. Barska 28/30, tel. (0-22) 668 69 59; Momik, ul. Przybylskiego 11, tel. (0-22) 641 56 70; Meratronik, ul. Marszałkowska 126 IIp., tel. (0-22) 827 90 61 w.27; Nad Computer System, ul. Targowa 66 paw. 27, tel. (0-22) 618 41 07; Primar, ul. Burgaska 6/126, tel. (0-22) 420 305; Action, ul. Ciotka 35, tel. (0-22) 362 313 • **Wrocław**: PC JAS, ul. Bolesławicka 3, tel. (0-71) 354 43 25; ABC Komputer, ul. Polaka 19, tel. (0-71) 720 099; MAGMA, ul. Francuska 46, tel. (0-71) 212 667 • **Zielona Góra**: Metasystem, ul. Dworcowa 16, tel. (0-68) 241 224; NTT, Al. Zjednoczenia 118, tel. 0-601782475

SAMSUNG ELECTRONICS

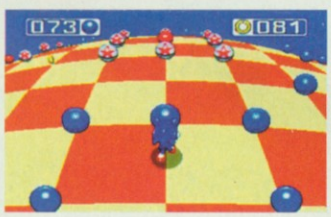
SAMSUNG ELECTRONICS POLSKA Sp. z o.o.
OCHOTA OFFICE PARK
Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
tel. +48 22 608 44 00 fax +48 22 608 44 01

SONIC JAM

Rynek konsol ma ostatnio trochę kłopotów. Największe przeboje firm Atari czy Namco niby pomagają przypomnieć sobie „stare, dobre czasy", ale... No właśnie, po dwóch czy trzech zagraniach mamy już dość i powracamy do Red Alerta czy innego Quake'a.

W czym tkwi problem? Sądzę, że w formie, w jakiej podawane są takie „odgrzewanki". Mimo głosów niektórych zaciekłych miłośników prostej formy i szybkiej akcji, stare tytuły nie bawią już tak jak przed laty. Dlatego, aby przyciągnąć graczy na dłużej, firma przygotowująca kompilację swoich najlepszych prac powinna dodać coś nowatorskiego, oryginalnego. Coś, co pozwoli zapomnieć na kilka godzin o całym świecie. Taki właśnie jest Sonic Jam – przypomina dokonania grupy Sonic Team i oferuje kilka nowych elementów (a przy okazji stanowi swoiste archiwum materiałów o jednej postaci z historii gier).





Sonic World

To jest właśnie ten zaanonsowany wcześniej element zaskoczenia. Po raz pierwszy mamy okazję oglądać w pełni trójwymiarowy świat w grze na Segę Saturn. Gwoli ścisłości – wcześniej była oczywiście gra Nights, lecz Sonic World to coś zupełnie innego, jest bowiem stworzony na wzór Super Mario 64. Chociaż SW to tylko część zestawu Sonic Jam (i stanowi raczej preludium do większego tytułu wykorzystującego ten sam engine), nie należy przechodzić obok niego obojętnie. Ten, jak się na pierwszy rzut oka wydaje, pojedynczy etap zręcznościówki kryje bowiem wiele niespodzianek, z których na pewno będzie zadowolony każdy miłośnik błękitnego Sonica.

Biegając po tym niewielkim poziomie, można znaleźć pięć malutkich budyneczków, kryjących w sobie, jak się okazuje, mnóstwo wiadomości o Sonicu.

Pierwszy to **Character House** – poznajemy w nim wszystkie postacie, jakie przewinęły się przez serię gier o błękitnym stworku. Jest więc sam Sonic, jego przyjaciel Tails (rudy lisek), trzeci bohater – Knuckles, a także cała gromada innych stworzeń spotykanych w grze. Interesujący jest fakt, że autorzy nie tylko pokazali sylwetki trzech głównych postaci wraz z opisem, lecz również udostępnili szkice, z których możemy się dowiedzieć, w jaki sposób powstawał każdy bohater oraz jak była tworzona animacja.

Drugi z kolei to **Music Shop**, zawierający przegląd wszystkich ścieżek muzycznych i efektów dźwiękowych z każdej gry znajdującej się w tej kompilacji. Nie można zapomnieć, że od pierwszej części cyklu Sonic the Hedgehog muzyka z tych gier była oceniana bardzo wysoko – teraz możemy mieć pełną kolekcję.

Dwa budyneczki już odwiedziliśmy. Co kryje w sobie trzeci? Jak sama nazwa (**Movie Theatre**) wskazuje, miejsce to jest znakomitą okazją do poznania kilku filmików zaczynających i kończących poszczególne tytuły. Jest tu też coś naprawdę niespodziewanego – zbiór reklam telewizyjnych (przede wszystkim japońskich) dotyczących właśnie gier o Sonicu. Warto zobaczyć, w jaki sposób Japończycy zachęcali do nabycia swoich produktów.

Ostatnie z pomieszczeń umieszczonych na niższym poziomie zwie się **Art Gallery** i jest oczywiście zbiorem portretów przedstawiających Sonica oraz jego przyjaciół w rozmaitych sytuacjach i pozach. Kolejny bajer, ale jakże sympatyczny.





Ostatni budynek umieszczony jest „na piętrze" i łatwo go przeoczyć. A szkoda, jest to bowiem miejsce co najmniej równie interesujące jak poprzednie. Skrótowo zwany **Hall of Fame**, stanowi w gruncie rzeczy pełną historię całej serii gier Sonic, od pierwszych projektów do ostatnich tytułów wydanych na Saturna i (głównie) PC.

Poza tym wszystkim, Sonic World znakomicie się spisuje jako wspomniana próba nowego engine'u graficznego – można biegać i skakać do woli, zbierać złote obręcze itp. itd. A gdy już znudzi nam się buszowanie po trójwymiarowym wprawdzie, ale mocno ograniczonym świecie,

przechodzimy do gier.

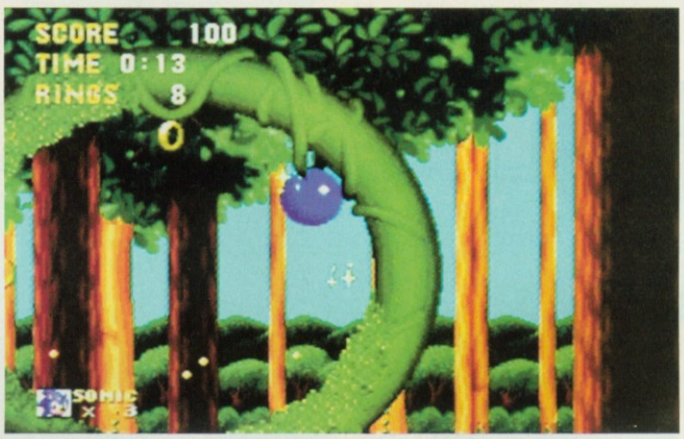
Są to cztery najważniejsze tytuły w historii Sonica, tworzące jeden cykl (największą konkurencję dla nintendowego Mario). Wszystko zaczęło się od **Sonic the Hedgehog** i ta gra przedstawiona jest jako pierwsza. Muszę wspomnieć, że wszystkie tytuły są przeniesione bardzo dokładnie z konsoli Sega MegaDrive (w USA Genesis), więc nowych atrakcji nie ma co się tu spodziewać. Z drugiej strony, nie można zapomnieć, że to właśnie seria Sonic uczyniła na początku lat 90. Segę liderem rynku, zaś konsolę Genesis najpopularniejszą maszynką do grania (tuż obok Super Nintendo).

Nie ma sensu opisywanie wszystkich części serii po kolei, skupię się więc na wyszcze-









gólnieniu cech charakteryzujących cały cykl. Zacznijmy od grywalności – sposób prowadzenia rozgrywki jest zupełnie odmienny niż w pozostałych platformówkach. Wydaje się nawet, że Sonic jest łatwiejszy od konkurencyjnych gier tego gatunku, bowiem wiele rzeczy rozgrywa się właściwie bez udziału gracza.

Główne zadanie jest bardzo proste, i bardzo standardowe – biec jak najszybciej do wyjścia, zbierając po drodze złote obręcze. Sonic jest jednak dość szczególnym bohaterem gry – bardzo szybko przyspiesza i kontrola nad nim może czasem sprawić trochę kłopotów. Wtedy też zdarzają się fragmenty, w których wystarczy biec w jednym kierunku, a akcja sama toczy się dalej. Trzeba jednak uważać, bo w każdej chwili na ekranie może pojawić się jakaś śmiertelna przeszkoda, a czasu na reakcję będzie niewiele. Sonic the Hedgehog wymaga naprawdę znakomitego refleksu.

Grafika i dźwięk to dwie zupełnie różne sprawy. Animacja bohatera, liczba kolorów wyświetlanych na ekranie, urozmaicenie scenerii – te sprawy zostały nieco ograniczone przez (nie robiące już dziś na nikim wrażenia) możliwości konsoli Sega Mega Drive. Dlatego też w tej kwestii Sonic nie odbiega zbytnio od innych platformówek z początku lat 90. (np. od znakomitego Turricana). Jedynie ogromna szybkość, z jaką przesuwa się czasem ekran gry jest cechą szczególną. Jeżeli zaś zapomnimy o ograniczeniach związanych z liczbą kolorów, to również otoczenie może się podobać.

Natomiast ścieżka muzyczna i wszystkie efekty dźwiękowe są bardzo dobre, nie tylko jak na ówczesne lata. Wszystko jest utrzymane w zgodzie z charakterem gry – na wesoło, bez przygnębiających elementów. Chociaż, kto wie... Może niektóre rzadziej pojawiające się efekty dźwiękowe dałoby się zmienić na mniej drażniące?

Różnice

Wszystkie trzy części Sonica są do siebie bardzo podobne. Czy więc nie ma między nimi żadnych większych różnic? Oczywiście są, chociaż na pierwszy rzut oka nie tak bardzo widoczne. Każdy następny tytuł ma zupełnie nowe poziomy, coraz bardziej rozbudowane i wymagające od gracza większego skupienia. Wydaje mi się, że w **Sonic the Hedgehog 3** autorzy trochę przesadzili z rozmiarami niektórych światów. Są one po prostu olbrzymie, więc ich fragmenty co jakiś czas muszą się powtarzać – to w zupełności wystarczy, by stracić orientację. Jeżeli ktoś chciałby zacząć od niższego poziomu trudności, niech spróbuje grać w poprzednie części cyklu.

Innym urozmaiceniem Sonic the Hedgehog 3, tym razem pozytywnym, jest możliwość wyboru sterowanej postaci. Obok trybu gry Sonicem dostępny jest tryb współpracy z liskiem Tails, lub gry tylko i wyłącznie tą ostatnią postacią. Tails ma niewątpliwą przewagę nad Sonicem – ma ogon, który w razie potrzeby można zmienić w... helikopter. To pomaga w ucieczce przed większością przeciwników. Sonic też nie jest bezbronny. Ma kilka mocnych atutów, np. możliwość turlania się po terenie (mniejsza wrażliwość na uderzenia) czy też włączenia swoistego turbo, dzięki któremu porusza się jeszcze szybciej niż zwykle, ale też łatwiej może wpaść na jakieś przeszkody.

Ostatnia gra w kolekcji – **Sonic & Knuckles** – to tytuł rządzący się zupełnie innymi prawami niż poznane dotychczas platformówki. Można w zasadzie powiedzieć, że była to pierwsza próba stworzenia Sonica w trzech wymiarach (ale o wiele mniej zaawansowaną techniką niż Sonic World!). Sonic & Knuckles polega na przechodzeniu przez niebieskie kule, które zamieniają się wtedy w kule czerwone, a jeszcze później w monety. Charakterystyczny jest widok – zza pleców głównego bohatera, w pseudotrójwymiarze. Obrót nie jest oczywiście realizowany w sposób płynny, lecz co 90^0 (chociaż z dodanymi klatkami pośrednimi, zwiększającymi wrażenie płynności). Zabawa nie jest prosta. Na kule czerwone nie wolno wchodzić (traci się wtedy życie), a leżą one na polach sąsiadujących z potrzebnymi nam niebieskimi kulami.

Czy kupić?

Jeżeli lubisz platformówki, kupuj natychmiast. Jeżeli grałeś kiedyś w Sonica i spodobał Ci się, powinieneś ten zestaw mieć. Nie polecam natomiast Sonic Jam tym wszystkim, którzy w gry platformowe grają tylko od czasu do czasu – bo to i wykonanie nie najświeższe (poza Sonic World), i sposób prowadzenia gry niezupełnie typowy. Najlepiej byłoby, oczywiście, obejrzeć grę przez zakupem, ale powiedzcie szczerze – w ilu punktach sprzedaży można to zrobić?

Pora na podsumowanie – muszę jakoś uzasadnić wysoką ocenę tej gry. Przyznałem ją nie tyle samej grze, ile przede wszystkim jej twórcom – za to, że nie zrobili kolejnego „muzeum gier" poświęconego Sonicowi, lecz przedłużyli mu życie, podając swój produkt w odpowiedniej formie. A przy okazji wycisnęli kilka łez z oczu tych graczy, którzy pamiętają umieszczone w zestawie gry jeszcze z ich oryginalnych wersji...

YuYo



Sonic Team/Sega 1997

Comat

Platformówka

Sega Saturn

Grafika: 82%

Dźwięk: 87%

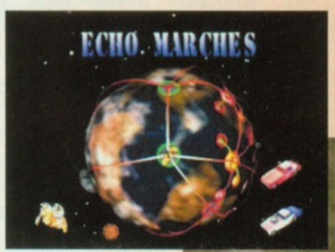
Ogółem: 92%

BLAST CORPS

„Wow!!!" – wyrwało mi się z gardła, gdy odpaliłem Blast Corps. Następnych kilka dni przejdzie do historii mojego żywota pod hasłem „pomroczność jasna" – nie pamiętam, co się ze mną działo, pamiętam jedynie jakieś ciężarówki, buldożery, pojazd wiozący rakietę i wybuchy... dużo wybuchów...

No tak, dobrze jest trochę pożartować, ale stwierdzam najzupełniej serio – ta gra jest jedną z najwspanialszych, w jakie grałem ostatnio. Nie brakuje jej (przynajmniej z mojego punktu widzenia) niczego, właściwie wszystko jest tu na swoim miejscu. Zauroczenie? Tak, to dobre słowo...

A teraz kilka słów na temat historii wymyślonej przez twórców gry. Należysz do tytułowych Blast Corps. Musisz wysadzać, taranować, rozjeżdżać i w ogóle zmiatać z powierzchni ziemi wszelkie przeszkody, na jakie może się natknąć jadący kilka metrów za tobą pojazd rakietowy. Brzmi niemiło? Bo tak też wygląda w samej grze. Wystarczy zapomnieć o najdrobniejszym budyneczku czy choćby fragmencie ogrodzenia i katastofa murowana.



Całe szczęście, że pojazdy będące na wyposażeniu Blast Corps mają sporą siłę bojową, a pojazd wiozący rakietę porusza się dość wolno. Mimo wszystko jednak nie radzę zwlekać z usuwaniem kolejnych przeszkód. Beztroskie obserwowanie skutków naszej akcji i pozostawianie kolejnych obiektów „na później" lubi się mścić.

W zależności od zadania (które wybiera się, korzystając z modelu kuli ziemskiej) dostajemy do dyspozycji różne pojazdy. Są nawet misje, w których mamy ich kilka! Nie jest to bynajmniej powód do radości, ponieważ wszystkimi dostępnymi siłami musi pokierować jedna osoba – gracz. Niektóre misje są bardzo złożone i wymagają dobrego planowania.

Na jakie wyposażenie można liczyć? W skład sił zbrojnych wchodzą m.in.: buldożer, ciężarówka, kilka lżejszych pojazdów terenowych, dwa rodzaje dużych robotów (Mechów), a nawet pociąg. To jeszcze nie wszystko. Twórcy Blast Corps poszli na całość i dołożyli konieczność obsługiwania urządzeń w rodzaju dźwigów.



Blast Corps wymaga naprawdę niezłego planowania, ale też pewnej ręki na joypadzie. W większości misji czas goni nieubłaganie i jedno pomylenie trasy kończy się niedobrze. Spore problemy można mieć także z opanowaniem posługiwania się częściami pojazdów (na przykład ciężarówki – budynki demoluje się poprzez wchodzenie w poślizg i walenie w domy tylną częścią pojazdu). Nie wszystkie dostępne pojazdy poruszają się po powierzchni ziemi. Na przykład taki J-Bomb (gigantyczny robot) przemieszcza się za pomocą przymocowanych do ramion silników i obraca w peryzynę okoliczne budynki po prostu na nie spadając.



Rzadko spotykanym w innych grach pomysłem jest konieczność dwukrotnego uczestniczenia w tej samej misji. Za pierwszym razem oczyszczamy drogę pojazdowi, za drugim uwalniamy z budynków cywili i dezaktywujemy rozsiane po otoczeniu radioaktywne elementy. Do tego musimy odnaleźć nadajniki, za pomocą których porozumiewamy się z bazą, tudzież inne elementy nie należące do standardowego wyposażenia „zwiedzanych" obszarów. Dodatkową atrakcją jest zadanie odnalezienia sześciu naukowców, poukrywanych po kątach poszczególnych poziomów.



Wykonanie gry? Właściwie da się to ująć w jednym słowie – perfekcja. Po pierwsze, grafika i animacja są po prostu rewelacyjne. Znakomity sprzętowy antyaliasing zaimplementowany w N64 daje o sobie znać – podobnie jak w przypadku gry Turok: The Dinosaur Hunter, ten jeden efekt odwala połowę roboty. Dzięki temu Blast Corps wygląda gładziutko, bez najmniejszej pikselizacji, a zarazem wyraźnie. Pojazdy zostawiają ślady opon (naturalnie te, które opony mają). Budynki i w ogóle wszystkie obiekty są znakomicie teksturowane... Do tego trzeba dodać płynniutką animację, wzbogaconą o ładne ujęcia kamery, obrazujące dokładnie toczącą się na ekranie akcję. Nie wspomniałem jeszcze o głównym „bohaterze" gry Blast Corps, czyli o... wybuchach. Jest ich ogromna liczba, we wszystkich możliwych kolorach i rozmiarach. Dobrze pasują do gry, tworząc fantazyjne efekty świetlne. Są po prostu ładne.

Dobrze zrealizowane jest przechodzenie na wyższe poziomy trudności. Gdy gracz ukończy wszystkie misje z danego poziomu, komputer decyduje o przepuszczeniu delikwenta dalej, udostępniając mu misje trudniejsze, wymagające lepszego refleksu i jeszcze więcej strategicznego planowania. Często trzeba zapewnić współpracę kilku pojazdów (np. przewiezienie pociągiem buldożera), by dojść do upragnionego końca misji.

Blast Corps to gra bardzo solidnie rozbudowana, mająca nie tylko rozległe misje i duży wybór pojazdów, ale także sporo zadań. Nie wszystko bowiem sprowadza się do niszczenia. Zdarzają się misje typowo „wyścigowe", gdzie nie liczy się demolowanie budynków, ale sprawne kierowanie wybranym pojazdem. W ogóle takich dodatków i niespodzianek jest w Blast Corps bardzo wiele. I dlatego minie zapewne jeszcze trochę czasu, zanim od wspomnianego na wstępie „wow" dojdę do wieńczącego rozgrywkę „ufff".

YuYo



Rare/Nintendo 1997

American Computers & Games

Zręcznościowo-strategiczna

Nintendo 64

Grafika: 93%

Dźwięk: 90%

Ogółem: 96%

NBA HANGTIME

Gdy zapytać kogoś o gry sportowe na Nintendo 64, odpowiedź jest szybka i krótka: „International Superstar Soccer 64 i Wayne Gretzky Hockey". No dobrze, a koszykówka? Tak popularna w USA dyscyplina? Jest, może nie w takiej formie, jak niektórzy by sobie życzyli, ale jest.

Szczerze wyznam, że do wspomnianych wyżej „niektórych" zaliczam się również ja. Nie podoba mi się bowiem sytuacja, w której nie ma symulacji koszykówki z prawdziwego zdarzenia i trzeba korzystać z produktów typu NBA Hangtime. Jest to jednak moje prywatne widzimisię – Czytelnicy mogą mieć zupełnie odmienne zdanie. Przyjrzyjmy się więc omawianej grze.







NBA Hangtime nawet nie próbuje „udawać" gry trójwymiarowej. I bardzo dobrze. Autorzy mogli tu zastosować pomysł znany z Killer Instinct Gold (wprowadzenie „udawanego" trzeciego wymiaru), ale zapewne nie zdałoby to egzaminu. Dobrze więc, że ludzie odpowiedzialni za produkcję gry jasno określili, jaki rodzaj gry chcą zaprezentować. Nie należy jednak sądzić, że mamy do czynienia z normalną symulacją gry w kosza. Pecetowcy, którzy grali w poprzednie wersje tej gry (NBA Jam) wiedzą, o czym piszę – NBA Hangtime ma się do realistycznej prezentacji koszykówki tak, jak Quake do gry strategicznej. Do czego zmierzam? Do stwierdzenia, że nie jest to gra dla każdego miłośnika koszykówki.

Z całą pewnością gra jest wzorową konwersją z automatu. Nie da się jednak ukryć faktu, że nawet w swojej pierwotnej wersji NBA Hangtime nie była grą wymagającą. To tak jak z bijatykami 2D – niby zrobienie „domowego" odpowiednika takiej gry to nic trudnego, niby „tylko dwa wymiary", ale ze świecą szukać perfekcyjnej konwersji z automatów. A NBA Hangtime taką konwersją zdecydowanie jest. Odwzorowano tu wszystko – dokładną, czytelną grafikę, płynną animację (nie zwalniającą ani na chwilę), ciekawą oprawę dźwiękową...

Dźwięk, a przede wszystkim muzyka, to na pewno silny punkt tej gry. Muzyka osadzona jest w raperskich klimatach, ale nie narzuca się za bardzo, raczej wtapia w tło. Pisk butów, gwizdki sędziego, wrzaski tłumów siedzących na widowni – to wszystko tu jest. Może niektóre odgłosy są cokolwiek niewyraźne, ale w ferworze walki zwykle się tego nie zauważa.

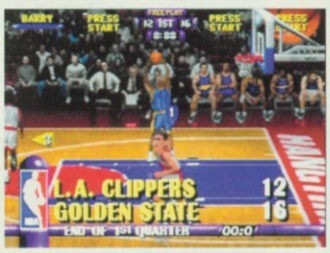
Grafika nie jest realistyczna – postacie zawodników są wręcz karykaturalne. Do narysowanych strojów „przyczepiono" digitalizowane wizerunki twarzy zawodników. Czy wygląda to naturalnie? Zdecydowanie nie, ale śmiesznie – na pewno. I o to chodziło twórcom, wycisnąć z koszykówki jak najwięcej nieszablonowej rozrywki. Nie znajdzie się tu wielu elementów gry zespołowej. Rozgrywka toczy się systemem „dwóch na dwóch", toteż większość akcji ogranicza się do schematu „podaj i rzuć". Ruchy specjalne są za to bardzo efektowne – trzymetrowy skok i wsad do kosza to częsty widok.



Jednak według mnie atrakcyjność programu obniża fakt, że zamiast realistycznej gry w kosza otrzymujemy grę zręcznościową, opartą jedynie na zasadach koszykówki. A cóż takiego niezwykłego spotkamy w grze? Właściwie wszystkie niemal ruchy, wielometrowe skoki, niesamowite akcje pod koszem są tu wyolbrzymione aż do przesady. NBA Hangtime jest z pewnością dobrą propozycją dla tych, którzy lubią dużo fauli. Tutaj można uderzać przeciwników ilekroć ma się na to ochotę. Więcej, trzeba to robić, żeby nie stracić zbyt wielu koszy.

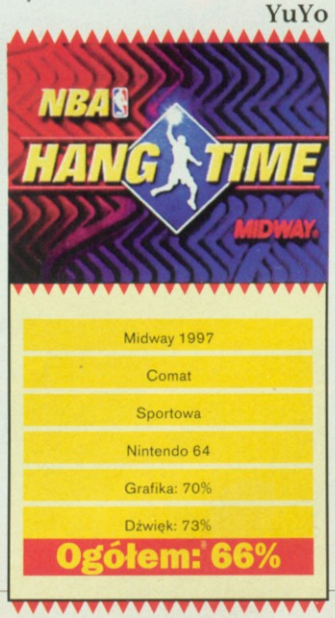
W pewnym stopniu gra odzwierciedla rzeczywistość. Składy zespołów są zgodne z prawdziwymi, zaś jedynymi zawodnikami, którzy nie biorą udziału w rozgrywkach są Shaq O'Neil, Michael Jordan i Charles Barkley. To już niemal tradycja, więc nikt nie powinien być specjalnie rozczarowany. Wiele zabawy może dać z kolei tworzenie swych własnych postaci. W zależności od nastroju można im dać różny wygląd (w tym rodzaj głowy – od dzieci do Świętego Mikołaja – i jej rozmiar), wybrać parametry wpływające na grę zawodnika (szybkość, podania, rzuty itp.) oraz wszystko inne, co wiąże się z grą w lidze (przynależność klubowa, stroje).

Przez grę przewija się mnóstwo opcji, statystyk i innych szczegółów, bez których nawet tak zorientowana na elementy zręcznościowe gra nie miałaby racji bytu. Wybrać można niemal wszystko, począwszy od inteligencji komputerowych przeciwników, po tryby turniejowe oraz zmianę wyglądu zawodników (wielkie głowy).



Podsumujmy – dla kogo przeznaczona jest gra NBA Hangtime, a kto powinien jej unikać? Otóż pokochają ją z całą pewnością gracze, którym realizm nie jest potrzebny do szczęścia, a którzy lubią się po prostu dobrze zabawić. Ja jednak z utęsknieniem będę czekał na jakiś „poważny" koszykarski tytuł, który w końcu musi się pojawić – chociażby na bazie istniejących już trójwymiarowych gier sportowych. Nie jest bowiem dobrze, jeżeli pojawiające się na rynku gry nie wyczerpują (choćby częściowo) możliwości sprzętowych konsoli.

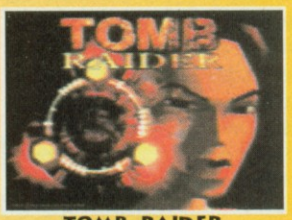
YuYo



AMI-COMM

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR : *IPS, MIRAGE, CD PROJEKT, MARKSOFT, AVALON, EXE*

1500 TYTUŁÓW W JEDNEJ FIRMIE CZEKA NA CIEBIE



TOMB RAIDER



RED ALERT



DISCWORLD 2

CD ROM:

3 DATLAS	146,00
ALBION	138,00
A.D. 2044	122,00
ADMIRAL SEA BATLES	150,00
ASSASIN 2015	140,00
AZREL'S TEAR	135,00
AVALON CLASIC V. I	69,00
BLOOD & MAGIC	138,00
DEADLOCK	146,00
DESTRUCTION DERBY II	145,00
DIABOLO	155,00
DISCWORLD II	155,00
EXTREME GAMES	119,00
GENEWARS	146,00
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	145,00
HARWESTER	160,00
KRAZY IVAN	138,00
LEW LEON	99,00
MECHWARRIOR 2	164,00
METAL RAGE	129,00
MEGARACE 2	134,00
MUPPET TREASURE ISLAND	164,00
NHL 97	145,00
PHANTASMAGORIA II	175,00
PRIVATIER II/THE DARKENING/	160,00
SCORCHED PLANET	134,00
SETTLERS II	138,00
SHATTERED STEEL	138,00
SHERLOCK HOLMES II	146,00
SITENT THUNDER	134,00
SMURFY - po polsku	119,00
STRIKER'96	119,00
SINDICATE WARS	134,00
TIME COMMANDO	134,00
TOTAL MANIA	142,00
TOMB RAIDER	145,00
URBAN RUNNER	146,00
WARCRAFT II	185,00
EDUKACJA / UŻYTKI	
POLSKIE FONTY WIN	69,00
OKSFORDZKA ENCYKLOPEDIA	120,00
ENCYKLOPEDIA PWN	240,00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	169,00
MOJE PIERWSZE ABC	89,00

PC:

BETTLE ISLE	30,00
EKSPERYMENT DELFIN	51,00
F-29 RETALIATOR	39,00
FRANKO	39,00
FIRST SAMURAI	30,00
HANIBALL	39,00
HAROLD'S MISSION	45,00
ISHAR 3	45,00
JURAJSKI PARK	55,00
KAJKO I KOKOSZ	49,50
KOSMOS	35,00
LAMBORGINI	40,00
LIGA POLSKA MANAGER 95	39,00
MANAGER PIŁKARSKI	29,90
MEGABLAST	29,90
MEGALOMANIA	30,00
NOC	49,00
POLANIE	53,00
PRAWO KRWI	33,00
RAMON' SPELL	30,00
SKAUT KWATERMISTRZ	43,90
SLATERMAN	34,90
SOŁTYS	29,90
SPEEDWAY MANAGER 96	40,50
STALOWE NERWY	34,00
STARSHIP COMMAND ADV.	43,90
TAJEMNICA STATUETKI	22,50
THE MACHINES	29,90
TYRIAN	35,00
VINYL BOGINI Z MARSA	32,00
WORMS	115,00
EDUKACJA / UŻYTKI	
2 x 2 DLA WINDOWS	45,00
EDUKACJA	59,90
ETEACHER /Ang.Niem.Franc./	57,50
GEOGRAFIA	34,90
GEOMETRIA	16,60
GEOPHOBIA	33,50
HISTORIA	34,90
HYPER SŁOWNIK POL-ANG	52,00
LITERAT	50,00
LITERKI CYFERKI	29,50
POZIOMKOWA WRÓŻKA	47,00
TESTY PRAWA JAZDY	43,90

AMIGA:

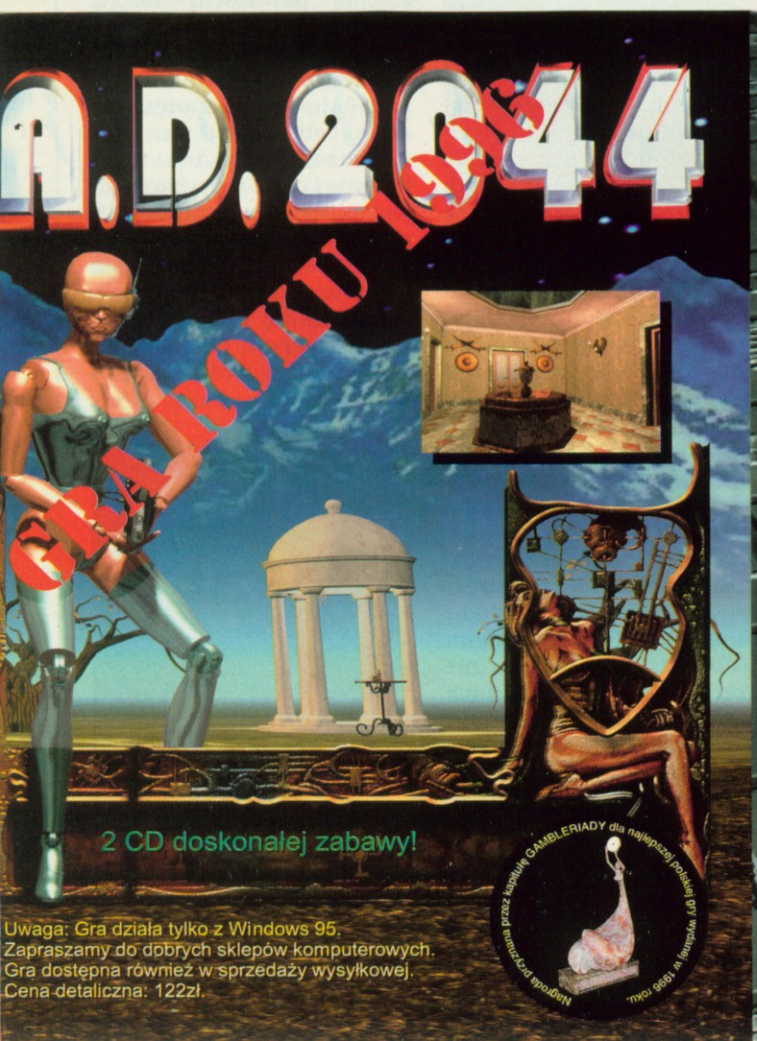
ALFABET ŚMIERCI	39,00
BEZ KOMPROMISU	35,80
BRYDŻ	25,00
DATA GIRL	29,50
DESERT WOOLF	42,00
DOMAN GRZECHY ARDANA	35,00
EKSPERYMENT DELFIN	35,80
F-29 RETALIATOR	39,00
FOREST DUMP FOREVER	29,00
FRANKO	25,00
GLOOM	62,00
HELIOSFERA	30,50
INTERNATIONAL SOCCER	25,00
INTERCALARIS	39,00
ISHAR III	43,00
JURAJSKI PARK	55,00
KAJKO I KOKOSZ	39,00
KILLING GROUNDS A 1200	89,00
KUPIEC	29,90
LEGION	40,00
LIGA POLSKA MANAGER	29,00
MIASTO ŚMIERCI	29,00
MISTRZ POLSKI 96	39,00
OLIMPIADA 1996	29,00
POLE WALKI	25,00
RAID PRZEZ POLSKĘ	29,00
SNSIBLE WORLD OF SOCCER	89,00
SHAQ FU	49,00
SKAUT KWATERMISTRZ	29,00
SUPER TAEKWONDO MASTER	39,00
TAJEMNICA BUTSZT. KOMN.	29,00
TEENAGENT	51,00
TYTAN	39,00
WORMS	100.00
EDUKACJA / UŻYTKI	
AMILAB	24,50
AMITEKST PRO GOLD	49,50
HIPER SŁOWNIK	23,00
FIRMA 6.1	160,00
NOVAPAINT	39,00
PISARZ 3.0	47,50
POLONISTA	36.00
SUPERDEMO	49,00
YOU & ME J.ANGIELSKI	33.00

TO TYLKO WYCINEK NASZEJ OFERTY WIĘC: ZADZWOŃ, NAPISZ, A WYŚLEMY CI PROGRAM W CIĄGU 24 GODZIN. KOSZTY WYSYŁKI ZAWSZE 5 ZŁ. JEŚLI ZAKUPISZ: 2 PROGRAMY - 5 % RABATU, 3 PROGRAMY - 10 % RABATU + TAJEMNICZY UPOMINEK

OFERUJEMY W DOBREJ CENIE:
- Karty dźwiękowe, - Głośniki, - Joysticki (20 gat.)
- Dyskietki, - Boxy, - Filtry, - Taśmy do drukarek,
- Rozszerzenia pamięci, - Peryferia do AMIGI

SPRZEDAŻ DETALICZNA:
UL. WAŁY JAGIELLOŃSKIE 1
/BUDYNEK "ŻAK"/
tel. (058) 31 29 64

SPRZEDAŻ HURTOWA/WYSYŁKOWA:
80-125 GDAŃSK
ul. KARTUSKA 245
tel. zgłosz. (058) 32 10 44, 31 2964
tel. kom. 090 521-730





SOŁTYS
MEGA BLAST
STALOWE NERWY
INT. SOCCER
OP. COMBAT II
THE MACHINES
SINK OR SWIM
ARNIE II
KARZEŁ
FUNNY FRUITS



TYRIAN
KOSMOS
CA STARSHIP
ISLE OF THE DEAD
SSSM
INT. TENNIS
FRANKENSTEIN
BS WRESTLING
SPY MASTER
BALLTRIS

LK AVALON

Dwa zestawy po 10 gier! Niewiarygodna cena - 6,90 za grę! Takiej okazji nie można przegapić!

Gry dostępne we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Cena detaliczna 69 zł. Zestawy dostępne tylko na CD!

LK AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

PO POLSKU

© U.S. Gold & Eidos Interactive

EIDOS

GRAŁEŚ

Touché

PRZYGODY PŁACĄCEGO MUSZKIECERA



Francja w niespokojnym , XVI wieku. Czas intryg, pojedynków, niewyjaśnionych morderstw i potajemnych schadzek miłosnych. Jako Geoffroi Le Brun, przystojny kadet szkoły muszkieterów, odważny, inteligentny, pomysłowy i mający bzika na punkcie mody usiłujesz odnaleźć i dostarczyć prawowitemu Królowi Francji testament zamordowanego szlachcica De Peuple. Nie będzie to wbrew pozorom łatwe, jako że przeciw Tobie wystąpią nie tylko ludzie, ale także diabelskie moce, którym przewodzi ... Kardynał Richelieu.





GRASZ

Smocze Historie







Spełniamy wasze marzenia, bo przecież każdy z nas chciał kiedyś znaleźć się w bajkowej krainie. Oto pojawiła się okazja, Smocze Historie przenoszą nas w baśniowy świat, pełen przedziwnych stworów, które jednak zachowują się wyjątkowo rozsądnie. Nasz bohater, smoczy osesek nosi pieluszkę, ale tak naprawdę zachowuje się niezwykle dojrzale. Wędrując po artystycznie namalowanej okolicy prowadzi interesujące konwersacje ze spotykanymi postaciami, popisując się swoim, smoczym poczuciem humoru. Znajdziemy tu kilobajty żartów, wiców i dowcipów, ponad 20 niezwykłych kreatur, 15 różnych podkładów muzycznych, ponad 2600 fraz znakomicie przeczytanych przez członków zespołu CLOSTERKELLER z Anją Orthodox na czele.



MIRAGE

© MIRAGE MEDIA © VOCHOZKA TRADING

ZAGRASZ

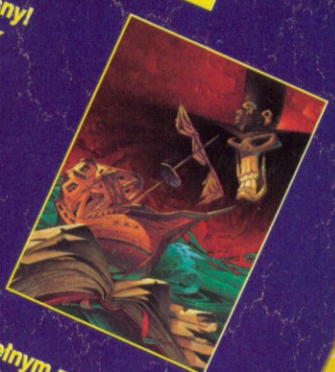
VOODOO KID



Zagrasz w Swoje sny! Kid był chłopakiem jak wszystkie inne dzieciaki. Jego rodzice nigdy by nie uwierzyli, że jego książka zawierająca haitańskie legendy wprowadziła go do tak niesamowitego świata... Historia opowiada o dziwnej postaci z mitologii VooDoo Baronie Saturday, który kradnie ludzkie dusze wykorzystując je do niewymawialnych rzeczy. Zły charakter wyruszył swoim okrętem pełnym zombie-żeglarzy i szkieletów na morza gdzieś w okolicach Haiti. Twoim zadaniem będzie poznanie okrętu, jego tajemnic i zagadek, ominięcie pułapek, pokonanie wszystkich przeciwności.









© 1997 INFOGRAMES MULTIMEDIA

MIRAGE

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

INFOGRAMES

BIRTHRIGHT

Wojny, dyplomacja, rozbudowa gospodarcza... Birthright jest jednym z najbardziej zaawansowanych światów AD&D.

Spośród światów AD&D Birthright jest stosunkowo mało znanym systemem. Wydany prawie dwa lata temu, dopiero niedawno doczekał się wielu scenariuszy i innych dodatków.

Może fakt wydania gry komputerowej pomoże serii Birthright wybić się z grona starszych i bardziej popularnych systemów. A warta jest uwagi ze względu na swoją nietypowość. O ile bowiem w klasycznym AD&D gracz wciela się w postać zwykłego bohatera, o tyle w Birthright odgrywa rolę władcy królestwa. Przeżywa zwykłe przygody, właściwe każdemu systemowi RPG, czeka go też podejmowanie decyzji, od których zależeć będzie los całego państwa. Wojny, dyplomacja, rozbudowa gospodarcza – wszystko to czyni z Birthright jeden z najbardziej zaawansowanych światów, jakie oferuje AD&D. Nic dziwnego, że w końcu ktoś pokusił się o wykonanie komputerowej wersji tego systemu. I trzeba przyznać, że zrobił to z ogromną dbałością o szczegóły. Wszystkie nazwy krain, bohaterów, czarów są takie same jak w oryginale. Pozostawiono również w nienaruszonej formie mechanizmy gry (rzucanie kostkami, system współczynników, ich nazwy). Fakt ten zapewne ucieszy wszystkich, którzy grali w oryginał – nie ma to jak znajome strony.



Jedną z niewielu różnic między obiema wersjami jest stosunek części strategiczno-ekonomicznej do RPG. W oryginale nacisk położony jest głównie na przygody, pomimo ciążących na bohaterach obowiązków wynikających z ich urodzenia i stanowiska. W komputerowej części więcej czasu spędza się na planowaniu podbojów i rozbudowie swojej domeny.

Wykonanie

Grafika jest w całości zrealizowana w wysokiej rozdzielczości i wygląda estetycznie. Bardzo efektowne są bitwy, wykonane w rzucie trójwymiarowym, w czasie rzeczywistym. Atrakcyjność dodatkowo podnosi możliwość zmieniania punktu widzenia kamery oraz zbliżania jej i oddalania. Kawał dobrej roboty, robi spore wrażenie. Niestety, aby można było w pełni docenić walory gry, potrzebny jest szybki komputer.

Część RPG również wykonana jest bardzo porządnie. FPP w wysokiej rozdzielczości, podobnie jak np. w Menzoberranzan, z tym że dużo lepsza grafika i niemal pełnoekranowo. Zresztą, screeny mówią same za siebie, przejdźmy do ważniejszych rzeczy.

Zaczynając grę,

musisz wybrać królestwo, którym będziesz rządził. Następnie komputer daje Ci do wyboru dwóch regentów. Podczas wyboru regenta warto zwrócić uwagę na dwie rzeczy: jego poziom oraz wartość współczynnika bloodline. Poza tym, moim skromnym zdaniem, najbardziej opłaca się, gdy regent jest magiem – pomaga to zarówno podczas przygód, jak i w bitwach.

Po dokonaniu wymaganych wyborów zobaczysz mapę, na której toczy się gra. Twoje terytorium oznaczone jest czerwoną kreską, terytoria innych królestw – czarnymi, a granice prowincji – przerywanymi liniami. Każda prowincja ma swoją nazwę. Obok niej zobaczysz dwie liczby oddzielone slashem. Lewa to poziom rozwoju prowincji, a prawa – poziom jej umagicznienia. W miarę rozbudowy gospodarczej poziom umagicznienia prowincji spada, więc im wyższa jest pierwsza liczba, tym mniejsza druga (przeważnie). Po prawej u dołu jest pasek z kilkoma ikonami służącymi do operowania mapą (pokazywanie/chowanie posiadłości i oddziałów oraz zbliżanie/oddalanie mapy).

Gra podzielona jest na tury. Każda tura składa się z trzech rund, w czasie których możesz wykonywać po jednej akcji. Po lewej stronie ekranu znajduje się pasek ikon – są to czynności, które możesz wykonywać. Poniżej przedstawiam w skrócie, do czego służą poszczególne ikony.

Opcje zarządzania prowincją

Adventure – gdy masz ochotę spróbować sił w role-playowej części Birthrighta, skorzystaj z tej opcji. Po naciśnięciu klawisza pojawi się ekran, na którym ujrzysz listę wszystkich dostępnych przygód oraz listę postaci, które mogą w nich uczestniczyć. Pamiętaj, żeby magom i klerykom ustawić medytację (kliknięcie PPM na imieniu postaci), zanim wyruszysz na wyprawę. Drużyna może liczyć maksymalnie do czterech osób. Gdy ustawisz już wszystkie parametry, kliknij na Begin Adventure (więcej informacji na temat przygód w dalszej części tekstu).

Agitate – służy do podwyższania lub obniżania poziomu zadowolenia w prowincjach. Akcję możesz przeprowadzać we wszystkich swoich prowincjach oraz w tych prowincjach innych władców, w których masz jakieś posiadłości. Zadowolenie określone jest czterema terminami (od najniższego do najwyższego): Rebel, Poor, Average, High. Prowincja, w której wybuchła rebelia nie przynosi dochodu, będziesz też mieć trudności z powoływaniem w niej wojska i inwestowaniem. Jeżeli więc jakaś Twoja prowincja zbuntuje się na skutek zbyt wysokich podatków lub w wyniku agitacji jednego z wrogich regentów, należy jak najszybciej zaprowadzić w niej porządek.

Prowincje, których poziom zadowolenia jest wysoki, przynoszą większy dochód, warto więc dbać, aby mieszkańcy Twojego królestwa byli usatysfakcjonowani. Najlepiej doprowadzić zadowolenie do po-



ziomu High poprzez agitację i ustawić niski poziom podatków – od tej pory nie powinieneś już mieć kłopotów z zadowoleniem chłopstwa.

Build Road – służy do budowania dróg między prowincjami. Ma to znaczenie tylko i wyłącznie wtedy, gdy chcesz założyć szlaki handlowe. Na ruch jednostek drogi nie mają większego wpływu – i tak w czasie jednej rundy (akcji) jednostki mogą się przemieszczać na dowolne odległości.

Contest – pozwala niszczyć posiadłości przeciwników. Gdy uda Ci się skontestować posiadłość po raz pierwszy, przestaje ona przynosić dochód. Druga udana próba niszczy posiadłość.



Create Holding – służy do zakładania posiadłości we własnych lub cudzych prowincjach. Są cztery typy posiadłości: sądy (law holdings), gildie, świątynie i źródła magiczne. Sądy pomagają utrzymać mieszkańców danej prowincji w ryzach. Im wyższy poziom sądu, tym większe podatki możesz nałożyć bez obawy o bunt. Gildie pomnażają Twój dochód z danej prowincji, szczególnie jeżeli są połączone szlakami handlowymi z gildiami w innych prowincjach. Świątynie umożliwiają regentowi-

klerykowi rzucanie czarów globalnych na daną prowincję, zaś źródła magiczne dają tę samą możliwość regentowi-magowi.

Najbardziej opłaca się rozbudowywać gildie, gdyż przynosi to wymierne korzyści. Sądy warto rozbudowywać tylko w sytuacji, gdy zaczyna spadać zadowolenie w prowincji, a nie chcesz lub nie możesz zmniejszyć podatków. Używanie czarów globalnych nie jest zbyt opłacalne, lecz warto



mieć w każdej prowincji przynajmniej pierwszopoziomową świątynię lub źródło magiczne, aby w razie potrzeby móc rzucić czar Dispel (gdy ktoś rzuci na Twoją prowincję jakiś wredny czar). Maksymalny poziom, do jakiego możesz rozbudować posiadłości, zależy od poziomu rozwoju prowincji, w której się znajdują.

War – jak się nietrudno domyślić, służy do wywoływania wojny. Dopóki nie wypowiesz danemu królestwu wojny,





Twoje wojska nie mogą przekroczyć jego granic. Wojna trwa przez najbliższą turę, masz więc drugą i trzecią rundę tury na agresję. Na początku następnej tury automatycznie podpisywane jest zawieszenie broni – jeżeli chcesz wojnę kontynuować musisz ponownie ją wypowiedzieć. Trochę to dziwne i z początku denerwuje – w każdej turze musisz marnować jedną akcję.

Diplomacy – po uruchomieniu tej opcji ujrzysz spis królestw oraz organizacji, z którymi możesz nawiązać stosunki dyplomatyczne. Organizacje nie mają własnych prowincji, dysponują natomiast siecią posiadłości, które mogą stać się Twoją własnością, jeżeli będziesz sprytnym negocjatorem. Po wybraniu adresata Twoich żądań, musisz określić, czego od niego oczekujesz i co jesteś w stanie zaoferować.

Najmniej zobowiązująca opcja to permissive alliance. Nawiązujesz stosunki z danym państwem, ale nie obiecujesz



nic konkretnego. Opcja full alliance jest już trochę bardziej uciążliwa. Gdy Twój sprzymierzeniec zostanie zaatakowany, będzie żądał pomocy wojskowej (na szczęście, nie musisz mu jej udzielać). Gdy z kolei Ty wypowiesz komuś wojnę, on też prawdopodobnie to uczyni i wyśle na pomoc swoje oddziały (przeważnie jedną jednostkę lichej piechoty). Oddziały te, oczywiście, na nic Ci się nie przydadzą, ale pozory zostaną zachowane. Trzecim możliwym układem jest Oath of Fealty. Jeżeli uda Ci się zmusić jakieś królestwo do podpisania takiego układu, zostanie ono Twoim wasalem. Niestety, nie jest to zbyt dobry układ, jeśli masz ambicje terytorialne. Z czasem bowiem zapragniesz podbić ziemie swojego wasala i przyłączyć je do swoich. Żeby to zrobić, będziesz musiał sprowokować go do zerwania układu, co wcale nie jest proste.

Espionage – dzięki tej opcji możesz wybadać, jakie jednostki mają przeciwnicy w poszczególnych prowincjach (trochę bezsensowne, bo jednostki i



tak widać na mapie). Możesz również zlikwidować czyjeś jednostki, nie wdając się w walkę (opcja assassinate).

Forge Ley Line – linie, które możesz przeprowadzić między prowincjami, aby przesyłać energię magiczną z prowincji o wysokim stopniu umagicznienia do tych o niskim.

Fortify – budowanie fortec. Podobnie jak w przypadku posiadłości, maksymalny poziom zamku zależy bezpośrednio od poziomu rozwoju prowincji.

Hold Action – jeżeli nie chcesz lub nie możesz nic zrobić w danej rundzie, skorzystaj z tej opcji.

Investiture – jeżeli zająłeś jakąś prowincję, użyj tej opcji, aby przyłączyć ją do swojego królestwa.

Lieutenant – mianowanie dowódcy w Twojej armii.

Lieutenant Action – swoim dowódcom możesz zlecać wykonanie niektórych czynności z niniejszego spisu. Zrobić tak możesz raz na turę i czynność ta nie liczy się wtedy jako akcja.

Muster Armies – służy do powoływania jednostek w prowincjach. Możesz powołać w czasie tury tyle jednostek, ile wynosi poziom rozwoju prowincji. Powoływanie jednostek nie jest traktowane jako akcja (możesz to robić dowolną ilość razy w czasie jednej rundy).

Realm Spell – dzięki tej opcji możesz rzucać czary obejmujące całe prowincje. Opcja





handlowy. Podniesie to dochód, który przynoszą obie gildie.

Wojny

Kiedy już będziesz gotowy do prowadzenia walk z innymi królestwami, zbierz armię (najlepiej ciężką konnicę i łuczników). Po wypowiedzeniu wojny Twoje jednostki mogą wejść na terytorium przeciwnika. Jeżeli pod koniec rundy znajduje się tam wroga armia, rozpocznie się bitwa. Jej obsługa jest na tyle prosta, że nie



dostępna tylko dla regenta-kleryka lub maga.

Rule – służy do podnoszenia poziomu Twoich prowincji oraz posiadłości, które się w nich znajdują (ogólnie pojęte inwestowanie).

Trade Route – jeżeli masz gildie w dwóch prowincjach połączonych drogą, a teren w jednej z nich różni się od terenu w drugiej (np. las i góry), możesz przeprowadzić szlak

będę wnikał w szczegóły, ograniczę się tylko do kilku wskazówek.

Używaj łuczników – ich umiejętność zadawania strat na odległość jest często wręcz nieoceniona, szczególnie jeśli wróg ma przewagę liczebną. Jeżeli Twój regent jest magiem, wykorzystaj jego umiejętności – dobrze wymierzony Fireball potrafi rozerwać na strzępy cały oddział. Wycofuj osłabione jednostki do rezerw, staraj się zawsze mieć jakieś odwody na wypadek nieprzewidzianego rozwoju wypadków. Gdy znudzi Ci się osobiste dowodzenie armiami, przestaw gospodarkę na masową produkcję wojska – podczas automatycznej walki komputer zwykle traci więcej jednostek niż straciłbyś Ty, ale jeżeli masz kilka armii po piętnaście jednostek, nie ma to znaczenia – i tak decydować będzie przewaga liczebna.

Jeżeli Twoje wojsko znajduje się w prowincji od końca trzeciej rundy do początku następnej tury, prowincja ta uważana jest za podbitą i możesz użyć opcji Investiture, aby przyłączyć ją do swojego królestwa. Jeżeli w prowincji znajduje się zamek, nie możesz jej podbić, zanim go nie zburzysz. Poziom zamku zmniejsza się w każdej turze oblężenia, czyli jeżeli w prowincji znajduje się forteca na 5. poziomie, jej podbicie zajmie Ci co najmniej 6 tur.

Przygody

Co jakiś czas pojawia się nowa przygoda, którą możesz (ale nie musisz) się zająć. Na przygodę bierzesz od jednej do czterech postaci, jedną z nich powinien być regent.

Przygody stanowią miłą odmianę po strategicznej części gry. Jednak na dłuższą metę raczej nie polecam bawienia się w każdą po kolei. Jest to bowiem dosyć żmudne (chyba że dysponujesz odpowiednimi czarami), a poza tym można łatwo stracić regenta i w ten sposób przegrać. O ile bowiem bardzo rzadko regent ginie w trakcie bitwy, o tyle każda niefortunna walka w czasie przygody kończy jego żywot, a więc i Twoje starania o dominację nad kontynentem.

Trzy przygody w trzy minuty

Celem każdej przygody jest zdobycie przedmiotu magicznego. Poszukiwania są zwykle długie i męczące, chyba że...

Chyba że drużyna rozporządza magiem na odpowiednio wysokim poziomie, który dysponuje czarami Locate Object oraz Teleport. Jeżeli w skład Twojej drużyny wchodzi taki zawodnik, ukończenie całej przygody sprowadza się do rzucenia Locate Object (zaznacza poszukiwany przedmiot na mapie) i teleportowania się w oznaczone miejsce. Wprawdzie czasami przedmiot znajduje się na innym poziomie, więc nie od razu widać go na mapie, ale zdarza się to raczej rzadko.

Przedmioty magiczne

Spośród szerokiej gamy przedmiotów magicznych, które możesz znaleźć podczas przygód (chodzi o te, które stanowią cel wypraw), tylko kilka jest naprawdę wartych zachodu. Poniżej zamieszczam listę tych, które warto mieć:

State Crown of Anuire – podnosi bloodline o 70 punktów. W początkowych fazach gry, kiedy zawsze brakuje Ci punktów regencji, korona jest wręcz nieoceniona. Pozwala podnosić szanse sukcesu różnych inwestycji, dzięki czemu procent nieudanych akcji spadnie prawie do zera.

Emperor's Crown – podnosi bloodline o 30 punktów. Gdy uda Ci się zebrać obie korony, nie będziesz już musiał martwić się o punkty regencji. Zresztą prawdopodobnie po doliczeniu bonusów za obie korony współczynnik siły Twojego królestwa będzie i tak niższy niż bloodline, więc w każdej turze będziesz dostawać tyle punktów regencji, ile on wynosi, zamiast tyle, ile wynosi bloodline. Dopóki więc nie powiększysz terytorium swojego królestwa lub nie podniesiesz poziomu prowincji, nie uda Ci się podwyższyć dopływu punk-



Sierra 1997
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 92%
Dźwięk: 85%
Ogółem: 90%
Wymagania sprzętowe: DX4/100 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 2×

Podsumowanko

Firmie Sierra udało się w bardzo dobry sposób połączyć dwa zupełnie odmienne typy gier – strategiczną i RPG. Jak wiadomo, tego typu hybrydy często nie spełniają oczekiwań graczy. Myślę jednak, że w tym przypadku miłośnicy AD&D i Birthright nie poczują się zawiedzeni. Szczerze polecam tę grę zarówno tym, którzy znają oryginał, jak i tym, co po raz pierwszy usłyszeli nazwę Birthright.



tów regencji. Z moich doświadczeń jednak wynika, że mając obie korony dostajesz przeciętnie około 140 punktów regencji na rundę, co w zupełności wystarczy na wszelkie inwestycje oraz akcje dyplomatyczne.

Farid's Coffer of the Realm – pod koniec fazy naliczania podatków (czyli już po dodaniu odpowiedniej sumy) powiększa stan Twojego skarbca o 20%. Posiadając kufer, w krótkim czasie i bez większych problemów uzbierasz 5000 sztuk złota. Niestety, 5000 to największa wartość, jaką można uzbierać – gdy przekroczysz ten próg zawsze zdarza się jakieś nieszczęście, które pozbawia Cię części gotówki (albo ktoś ukradnie, albo trzeba w coś zainwestować itp.). Staraj się więc utrzymywać skarb państwa na poziomie ok. 4800 sztuk złota, bo szkoda tracić pieniądze.



Ring of Wizardry – podwaja liczbę czarów, które mag lub kleryk może zapamiętać na danym poziomie doświadczenia. Przykładowo, 13-poziomowa władczyni Sielwode normalnie może zapamiętać 5 czarów Fireball. Po włożeniu pierścienia może ich zapamiętać 10, co czyni z niej jednoosobową armię. Jeżeli grasz więc regentem-magiem lub klerykiem, koniecznie zdobądź pierścień, gdy tylko pojawi się on na liście przygód.

Poza wyprawami w celu zdobycia tych czterech przedmiotów, innych w zasadzie nie opłaca się podejmować, chyba że Cię to bawi. Przedmioty znajdywane na miejscu akcji to przeważnie drobne magiczne duperele, przydatne tylko i wyłącznie podczas innych przygód (lepsze uzbrojenie, eliksiry magiczne itp.). Niestety, doświadczenie zdobywane podczas przygód jest jedynym sposobem na podniesienie poziomu regenta i towarzyszących mu osób. Poziom postaci (szczególnie magów i kleryków) ma często duży wpływ na wynik bitwy, więc rozgrywanie przygód pośrednio ułatwia Ci strategiczne osiągnięcie celu. Moim skromnym zdaniem, nie warto jednak zbytnio angażować się w RPG-owską część Birthrighta. Lepiej skupić się na strategicznych elementach – przynajmniej jeżeli chcesz szybko grę ukończyć.

Jak zwykle, nie starczyło miejsca na tysiąc pięćset rzeczy, o których miałem ochotę napisać. Myślę jednak, że przedstawione tu podstawy wystarczą, aby móc zakosztować przyjemności władania światem Birghtright.

Frogger



DARK COLONY



Rok 2137. Ziemianie decydują się na kolonizację Marsa, bo chcą sięgnąć po złoża Petry-7. Tą samą planetą zainteresowani są Taarowie – planują osiedlić się na niej. Trzy ziemskie korporacje będą walczyć z Obcymi...

Już od wielu miesięcy wszyscy z niepokojem czekają na grę, która zdetronizuje serie Command & Conquer i Warcraft. Do końca tego roku możemy się spodziewać prawdziwej lawiny strategii czasu realnego. Gra Dark Colony jest jedną z pierwszych, która może na rynku nieco „zamieszać" (bowiem KK'N'D, niestety, była próbą raczej nieudaną).

Wszyscy zadajemy sobie pytanie, czy nadchodzące produkcje będą oryginalne, czy też okażą się tylko prostymi powtórzeniami pomysłów starych i ogranych? A jeżeli wprowadzą nowe rozwiązania i standardy, czy nie będzie to kosztem grywalności? Dark Colony, na szczęście, wydaje się krokiem w dobrym kierunku. Nie chcę trzymać Was w niepewności, więc wyjaśnię od razu – Dark Colony to gra bardzo dobra. Gra, której nie kupuje się po to, aby postawić na półce. Przy niej wypada spędzić co najmniej kilka dni. Tylko nie płaczcie później, że nie załatwiliście kilku bardzo ważnych spraw, bo Jacek Piekara namówił Was do grania i nie mogliście już oderwać się od komputera.

Independence Day

Rok 2137. Ziemianie decydują się na kolonizację Marsa, bo chcą sięgnąć po złoża Petry-7 – uniwersalnego surowca, który może rozwiązać kłopoty „energetyczne" świata. Okazuje się jednak, że Mars znalazł się w orbicie zainteresowań innej rasy. To Taarowie, od dawna obecni w Układzie Słonecznym i interesujący się ludzką cywilizacją. To właśnie ich statek kosmiczny rozbił się w Rosewell, a na Ziemi istnieje nawet ich tajna kolonia.

Gra jest na tyle trudna, aby zmusić nas do wytężenia szarych komórek i na tyle łatwa, abyśmy nie rozpłakali się przed monitorem z żalu, że nie możemy ukończyć którejś misji.

Taarowie postanawiają nie dopuścić Ziemian na Marsa, gdyż właśnie tam chcą założyć swą nową ojczyznę (ich świat zniszczyła straszna zaraza). Z Obcymi walczyć będą trzy ziemskie korporacje: Pan Luna (ich oddziałami dowodzi gracz), Stratus i Aerogen.



Młody Einstein

Jedną z najważniejszych (a może nawet najważniejszą) spraw w strategiach czasu realnego jest rozwiązanie problemu Sztucznej Inteligencji. Każdy z Was zapewne pamięta, jak to w C&C komputer nie radził sobie z murami, czy też potrafił podejmować ataki polegające na wypuszczaniu pojedynczych jednostek bądź małych grup, które bez trudu były niszczone przez wieżyczki lub dobrze zorganizowaną obronę. Ataki prowadził zwykle utartymi szlakami i nie szukał nowych rozwiązań (np. nie uzależniał kierunku ataku od siły obrony w danym miejscu). Zarzut ten dotyczy, oczywiście, nie tylko C&C, ale również Dune 2, serii Warcraft, Blood & Magic czy Lords of the Realm 2 Siege Pack. Jednak już w KK'N'D znalazły się pewne satysfakcjonujące rozwiązania. Podobnie (czy nawet lepiej) jest w Dark Colony.

Komputer przeprowadza zwykle zmasowane ataki i szuka naszych słabych punktów. Słabo opancerzone, za to dysponujące dalekim zasięgiem pojazdy ustawia w drugiej linii i „zasłania" jednostkami odporniejszymi. W sposób wręcz doskonały potrafi użyć jednostek latających. Wykorzystuje bez litości nasze gapiostwo – prawie natychmiast jego samoloty podlatują do nie chronionych szybów, opuszczonej bazy czy wojsk, które nie potrafią bronić się przed atakami z powietrza. Jednocześnie nie pozwala człowiekowi bezkarnie atakować swoich budowli. Jeżeli zaczniemy bombardować kopalnię, natychmiast pojawią się tam żołnierze gotowi zestrzelić nasz samolot.

Jednak komputerowa inteligencja oznacza nie tylko umiejętność sterowania ruchami swoich wojsk. To również umiejętność sterowania wojskami człowieka. I w tym wypadku Dark Colony zdaje egzamin. Nasze oddziały, nawet pozostawione same sobie, zachowują się całkiem rozsądnie. Zaatakowane ruszają do boju, widząc ostrzeliwanego kumpla idą mu z pomocą, w czasie walki szukają najlepszej pozycji do ostrzału. Bardzo rzadko obserwujemy też bezproduktywne kręcenie się jednostek po polu bitwy, jak to miało miejsce np. w KK'N'D.

Gdzie jest generał?

Aby gracz miał szansę silniej identyfikować się z akcją, twórcy Dark Colony wprowadzili postać dowódcy będącego alter ego gracza. Dowódca rozpoczyna walkę w stopniu porucznika, aby w miarę wypełnianych misji stopniowo awansować oraz otrzymywać medale. Nie jest to tylko i wyłącznie zabieg natury kosmetycznej. Dowódca ma konkretne umiejętności, np. możliwość wzmacniania morale wojsk (Inspire Troops) czy przydzielania (przyzywania) posiłków.

Poza tym sam jest sprawną jednostką bojową (zwłaszcza jeżeli ma wysoki stopień wojskowy): szybki, dość odporny na ciosy, dysponujący sporym polem widzenia oraz bronią o dalekim zasięgu. Może być cennym sojusznikiem na polu bitwy. Niestety, gdy nasz dowódca zostanie śmiertelnie ranny, unosi go statek kosmiczny (czasem to niemiłe wydarzenie kończy misję), a my musimy dalej radzić sobie sami.

Pomysłowy Dobromir

Wszyscy zapewne pamiętają istnienie w drugiej części Warcrafta opcji pozwalającej ulepszać broń i uzbrojenie naszych wojsk. Podobnego zabiegu dokonano w Dark Colony.

Za cenę zaledwie 1000 jednostek płatniczych możemy zwiększyć odporność pancerza dla wybranego typu wojska bądź poprawić skuteczność jego broni (następny taki manewr kosztuje już 2000). Oczywiście, nie zawsze opłaca się z tych opcji korzystać. Jeżeli nie używamy np. Barragerów, to po co dokonywać technicznych ulepszeń pojazdów tej klasy? Ale rozwój techniczny, którego możemy dokonywać za konkretne kwoty, to nie wszystko. Po wybudowaniu Research Center będziemy mogli również lokalizować artefakty, pozostawione przez antyczną cywilizację. Mogą się one okazać bardzo przydatne na polu bitwy.

Nieoczekiwana zmiana miejsc

Misje w Dark Colony powinny podobać się graczom, którzy wolą stopniowe przygotowywanie się do bitwy, rozbudowę bazy i własnych sił, od na wpół samobójczych wypraw garstki szaleńców przeciw przeważającym siłom wroga. Nie oznacza to wcale, że nie czekają tu liczne niespodzianki. Może się zdarzyć, że nasi ziemscy sojusznicy okażą się zdrajcami i zaatakują w najmniej spodziewanym momencie. Czasem zobaczymy desant wroga zrzucony prosto na naszą bazę lub kopalnię, z której czerpiemy surowce. Niekiedy już od początku misji będziemy musieli wykazać się szybką orientacją, np. przejmiemy pozostawione przez sojuszników jednostki (za chwilę mogą zostać zniszczone przez Obcych) czy ukradniemy surowce ze składów (misję rozpoczynamy z zerowym kontem).

W grze wprowadzono również podział na noc i dzień, co ma pewien dodatkowy smaczek. Otóż Taarowie lepiej widzą w nocy, natomiast ludzie w dzień. Wiadomo więc, że o wiele skuteczniejsze ataki można przeprowadzić w porze dnia, która sprzyja danej rasie.

W Dark Colony zastosowano – nie zawsze wykorzystywaną – opcję Fog of War. Pomija-



Jednostki



Trooper
Koszt: 350. Jednostka piechoty, dość powolna i mało odporna. Siły ognia też nie ma największej. Poważnym atutem Troopera jest natomiast fakt, że może on zwalczać cele powietrzne, dlatego doskonale nadaje się do ochrony szybów przed jednostkami latającymi wroga. Ponieważ ma większy zasięg ognia niż Reaper, powinien w czasie obrony czy ataku stać za Reaperami.

Reaper
Koszt: 600. Automatyczny robot bojowy. Spora odporność. Nieco szybszy od Troopera, ale, niestety, ma bardzo krótki zasięg ognia. Reaper będzie bardzo długo podstawą Twojej walki, przede wszystkim ataku. Jego ogromną wadą jest fakt, że nie potrafi zwalczać jednostek powietrznych – w konfrontacji z nimi jest bezbronny.

Barrager
Koszt: 1000. Niezwykle powolny pojazd, wyrzucający pociski dalekiego zasięgu. Przede wszystkim należy wystrzegać się stawiania go w miejscu, gdzie byłby narażony na uderzenia wroga. Barrager ma bowiem bardzo mało odporny pancerz. Duży atut – może atakować z dużej odległości (ma większy zasięg niż wieżyczki). Wady – powolność, mała odporność; nie radzi sobie z atakami lotniczymi. Doskonały do utrzymania linii obrony, jeśli ustawi się go za strefą wieżyczek.

Firestorm
Koszt: 900. Samobieżna wieżyczka, którą możemy ustawić w dowolnym miejscu mapy (tylko nie tuż przy bazie). W czasie ruchu bardzo powolna, bezbronna i mało odporna na uderzenia wroga. Po rozłożeniu stanowi doskonałą obronę zarówno przed celami powietrznymi, jak i naziemnymi. Ma spory zasięg, lecz niestety mniejszy niż Barrager i Atril.

Osprey IV
Koszt: 600. Lekki bombowiec dysponujący sporym zasięgiem widzenia. Szybki, lecz słabo opancerzony. Nie powinien być zbyt długo narażony na walkę z piechotą lub wieżyczkami wroga. Doskonały do celów rozpoznawczych, przydatny też w bombardowaniu szybów lub jednostek wroga nie mogących zwalczać celów powietrznych.

S.A.R.G.E.
Koszt: 1500. Szybka, odporna na uderzenia jednostka bojowa, w dodatku dysponująca bronią dalekiego rażenia. Unikalna umiejętność S.A.R.G.E. – może wykraść połowę wydobycia z kopalni wroga. Wystarczy, że S.A.R.G.E. stanie w pobliżu takiej kopalni i otrzyma komendę Steal Money, aby połowa urobku przechodziła do naszej kasy. Poza tym z dużą skutecznością zwalcza cele powietrzne.

Jednostki Taarów mają prawie identyczne cechy jak jednostki ludzi, więc nie zostaną oddzielnie omówione. Wypada tylko zaznaczyć, że dowódca Taarów potrafi wezwać latający spodek, wywołujący anihilację wybranych oddziałów wroga. Natomiast Atril Taarów jest nieco skuteczniejszy od Barragera, gdyż ma większy obszar rażenia. Z kolei S.A.R.G.E. ludzi lepiej nadaje się do akcji ofensywnych niż jego odpowiednik. Podczas trwania misji Taarów zadowalałem się produkcją Sy Demonów i Atrili, a w końcowych misjach ludzi podstawą były S.A.R.G.E.

Ziemscy sojusznicy mogą okazać się zdrajcami i zaatakować nas w najmniej spodziewanym momencie.

jąc zastrzeżenia natury logicznej (w stechnicyzowanym świecie przyszłości trudno sobie wyobrazić, że nie widzimy, co robi oddalony od nas o kilkadziesiąt km przeciwnik), trzeba przyznać, że dzięki temu zabawa stała się dużo atrakcyjniejsza. Nigdy bowiem nie wiemy (chyba że obserwujemy teren z pokładu samolotu, ale i stamtąd mamy bardzo ograniczony zasięg widzenia), co w danej chwili knuje wróg, jakie siły rzuca przeciw nam i gdzie je skieruje. Jestem naprawdę zadowolony, że graczom nie







identyczne. Przypomnijmy sobie tylko Command & Conquer. Tam inaczej grało się po stronie NOD, a inaczej po GDI. Szczerze mówiąc, zdumiewa mnie ten brak inwencji u autorów tak dobrej gry. Już przecież w Dune 2 walka wyglądała zupełnie inaczej, w zależności od tego, po której stronie zdecydowaliśmy się stanąć. Tutaj podział na Taarów i ludzi jest natury li tylko kosmetycznej.

Dark Colony ma jednak wiele niezaprzeczalnych zalet. Najważniejsza to ogromna grywalność. Po pierwsze, nie ma żadnych kłopotów z nauczeniem się korzystania z interfejsu użytkownika (co w stra-



dano możliwości wyboru aktywacji bądź dezaktywacji tej opcji (jak w Warcraft 2), bo wtedy wybrałbym grę bez Fog of War i zabawa nie byłaby tak interesująca i obfitująca w nie zawsze miłe niespodzianki.

Noce i dnie

Dark Colony nie jest grą, która mogłaby mnie całkowicie usatysfakcjonować. Wydaje się, że autorzy okazali nadmierną wstrzemięźliwość w wymyślaniu nowych typów jednostek. Większość bitew można rozstrzygnąć za pomocą masowego ataku Reaperów czy Sy Demonów, a korzystanie ze skomplikowanych strategii czy uzależnianie typu wykorzystywanych jednostek od obrony przeciwnika ma miejsce bardzo rzadko. Największy i najpoważniejszy zarzut pod adresem gry – nie ma prawie żadnej różnicy między wojskami Taarów i Ziemian. Owszem, różnią się (i to bardzo) wyglądem czy wydawanymi odgłosami, ale ich zastosowanie jest



Take 2/Gametek 1997

L.E.M.

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 77%

Dźwięk: 75%

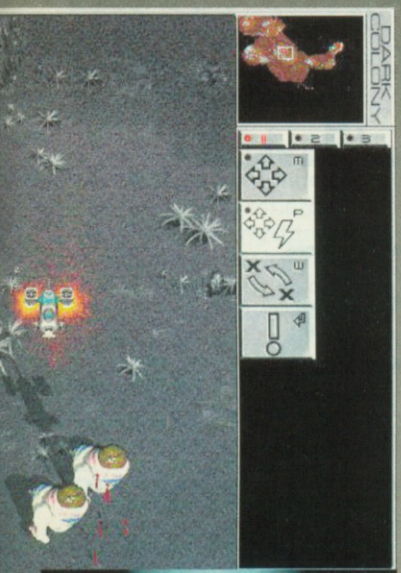
Ogółem: 89%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, CD-ROM 2×, 8 MB RAM, Windows 95





Komputer przeprowadza zmasowane ataki, szuka naszych słabych punktów i bez litości wykorzystuje nasze gapiostwo.





tegiach czasu realnego jest szczególnie ważne). W razie czego można znacznie spowolnić tempo gry i przećwiczyć wszystko na spokojnie, natomiast odporni na wiedzę mogą skorzystać z misji treningowych, które „za rączkę" prowadzą od problemu do problemu. Po drugie, gra jest na tyle trudna, aby wciągnąć i zmusić nas do wytężenia szarych komórek i na tyle łatwa, abyśmy nie rozpłakali się przed monitorem z żalu, że nie możemy ukończyć którejś misji. Po trzecie, zadania w misjach są jasne i sprecyzowane. Po czwarte, zarówno grafika, jak i dźwięk są na wysokim poziomie – nie ma kłopotów z odróżnianiem poszczególnych typów jednostek, ba, możemy je rozpoznać nawet po wydawanych przez nie dźwiękach.

Dark Colony, oprócz ciekawej, wieloscenariuszowej kampanii, oferuje możliwość rozegrania kilkudziesięciu osobnych scenariuszy, w których można decydować o liczbie uczestników (do 8 graczy, czyli 7 komputerowych i człowiek), ewentualnych sojuszach oraz zasobności kopalni. Do wyboru są misje, których akcja toczy się na pustyni, w dżungli oraz w podziemiach. Oczywiście, istnieje też opcja gry w trybie multiplayer, której niżej podpisany nie przetestował, do czego przyznaje się bez bicia, choć z żalem.

Jacek Piekara

rozwiązania

PS Dodatkowe informacje o grze i wskazówki publikujemy w TeTe na str. 50.

Trzynaście przykazań

CLASSIFIED_

1. Od razu na początku scenariusza zajmij się wydobyciem Petry-7. Zwykle pierwsza kopalnia jest w najbliższym otoczeniu. Czasami masz też wolny exploiter. Jeśli nie, natychmiast go zbuduj.
2. Jeżeli masz latające jednostki, rozpocznij badanie terenu. Jeśli nie, wyślij dowódcę na rekonesans (dzięki szybkości i sporemu zasięgowi widzenia jest on niezłym zwiadowcą). Musisz zorientować się, z której strony mogą nadejść ataki wroga oraz czy w pobliżu są jeszcze jakieś kopalnie.
3. Nigdy nie zostawiaj szybów bez nadzoru. Wróg natychmiast wyśle tam swoje jednostki latające. Ustaw w pobliżu wieżyczkę lub przynajmniej żołnierza. Jeżeli wróg wyśle tam jednostki naziemne, o niektóre kopalnie będą się toczyć wielkie batalie. Wtedy musisz się zastanowić, czy opłaca się ich bronić.
4. Szanuj swojego dowódcę. Jego specjalne zdolności mogą się bardzo przydać.
5. Wynalazki mogą być przydatne lub nie, w zależności od tego, jakich jednostek używasz najczęściej. Ponieważ Reapery są podstawą ataku i obrony, postaraj się, aby miały maksymalnie rozwinięty pancerz i uzbrojenie.
6. Koło mostów czy w przejściach między górami ustawiaj wieżyczki. Pamiętaj jednak, że to nie C&C i same wieżyczki nie wystarczą. Artyleria wroga ma większy zasięg niż one i może je bezkarnie zniszczyć, jeżeli nie będą dodatkowo chronione (przez Barragery lub Atrile).
7. Uważaj, gdy wysyłasz Reapery czy Barragery do boju. Jeśli nie będą pod ochroną wieżyczek lub w towarzystwie Trooperów, szybko zarói się przy nich od bombowców przeciwnika.
8. W późniejszych misjach czy scenariuszach Single Player War musisz uważać na jednostki wroga mające zdolność kradzieży Petry-7. Jeżeli stoisz tuż przy kopalni, zwykle są poza zasięgiem wzroku.
9. Medi-crafty, pojawiające się w dalszych misjach, automatycznie reperują/leczą uszkodzone/zranione jednostki. Wystarczy nad zgrupowaniem, które właśnie wróciło z akcji, zawiesić ten statek, aby po jakimś czasie jednostki zaczęły „zdrowieć".
10. Prowadzisz jednostki, używając dwóch opcji: „idź" oraz „idź i atakuj". W pierwszym wypadku wojska będą szły do wyznaczonego celu, w drugim będą się zatrzymywać, aby wszcząć walkę z wrogiem, który stanie im na drodze. Podczas niektórych operacji musisz bardzo uważać na to, która opcja jest właśnie aktywna.
11. Pamiętaj, że ludzie lepiej widzą w dzień, a Taarowie w nocy. Zarówno zwiad, jak i atak lepiej więc przeprowadzać wtedy, kiedy jednostki mają większy zasięg widzenia.
12. Niektóre nieczynne kopalnie samoistnie stają się czynne (następuje erupcja Petry-7). Do innych należy wysłać Sentinela i rozpocząć odwiert. Niestety, niektórym z nieczynnych kopalni nic nie pomoże.
13. Przed każdą misją uważnie czytaj rozkazy, znajdziesz tam mnóstwo interesujących informacji. W czasie gry na dole ekranu ukazują się czasem ważne komunikaty. Mogą informować np. o rejonach bogatych w złoża, odkryciu artefaktu czy erupcji Petra-7 w jednej z nieczynnych dotąd kopalni.

Konkluzja

Dark Colony nie jest grą, która mogłaby mnie całkowicie usatysfakcjonować (głównie przez brak istotnych różnic między jednostkami Taarów i Ziemian). Jednak prostota interfejsu, dobra inteligencja przeciwnika, mroczny klimat i udane wykonanie każą ją postawić – obok serii C&C i Warcraft – w szeregu najlepszych gier strategicznych.

Katalog GRATIS – zadzwoń 0-602 614 664 • Katalog GRATIS – zadzwoń 0-602 614 664 • Katalog GRATIS – napisz: MERCURY MEDIA ul. Pasaż Ursynowski 9, 02-784 Warszawa • Katalog GRATIS – napisz: MERCURY MEDIA ul. Pasaż Ursynowski 9, 02-784 Warszawa

Firma wysyłkowa

Mercury media

ul. Pasaż Ursynowski 9
02-784 Warszawa
tel. 0-602 614 664
e-mail: mercury7@polbox.com

Zamówienia realizujemy w ciągu 5 dni!

Oto fragment naszej oferty:

Gry na PC (CD)

A. D. Cop	99
Adidas Power Soccer	☎
Archimedean Dynasty	155
Broken Sword 2	☎
Capitalism Plus	139
Carmageddon	165
City of Lost Children	138
Civilization II	139
Comanche 3.0	139
Conquest Earth	149
Crow: City of Angels	138
Czarodziejskie Opowieści: Imo i Król	☎
Dark Colony	139
Darklight Conflict	139
Die Hard Trilogy	139
Discworld 2	99
Disney's Donald in Cold Shadow	138
Disney's Toy Story	138
Dominion	145
Dungeon Keeper	150
Ecstatica 2 (pl)	148
Extreme Assault	149
F/A-18 Hornet 3.0	145
FIFA Road to the WC 98	☎
G-Police	☎
Guns'n'Gurters	145
Infogrames Pack	145
Jedi Knights	☎
KKND Xtreme	☎
Last Rites	95
Little Big Adventure 2	145
Longbow Gold	155
MDK (pl)	139
NBA Live 98	☎
Need for Speed 2 SE	☎
NHL Breakaway Hockey '98	☎
Outpost 2: Divided Destiny	☎
Power F1	145
Premier Manager 97	☎
Privateer 2, The Darkening	160
Pro Pinball Timeshock!	138
Redneck Rampage	139
Return to Krondor: Tear of the Gods	☎
Risk	149
Screamer Rally	☎
Speedster	139
Starcraft	☎
Theme Hospital	139
Time Warriors	139
Tomb Raider	139
Toonstruck	88
Touche (pl)	119
Wages of War	139
Warlords III	149
Worms 2	☎
WERSAL 1685	145
X-COM Apocalypse	155
Atlas Polski	139
DK: Encyclopedia of Space & Universe	159
Encyklopedia Multimedialna PWN	240
Encyklopedia seksu	96
Encyklopedia sportu	88
Encyklopedia Wszechświata DK (pl)	169
Encyklopedia Zwierząt Ssaki	139
Euro Plus + Deutsch Level 1	215
Euro Plus + Professional Pack	399
Słownik Języka Polskiego PWN	140
Słownik Collinsa ang/pol pol/ang	189

Gry na SONY PlayStation

Konsola SONY PlayStation	649
Akcesoria do konsoli (duży wybór)	☎
Adidas Power Soccer 97	219
Air Combat	109
Alien Trilogy	109
Area 51	219
Battle Arena Toshinden	109
City of Lost Children	229
Crash Bandicoot	219
FIFA '97	199
Hexen	209
Independence Day	209
Jurassic Park 2: The Lost World	209
King's Field	199
Loaded	109
MechWarrior 2	159
Need for Speed II	209
Nuclear Strike	☎
Porsche Challenge	209
Rage Racer	209
Rally Cross	199
Riot	199
Sentient	209
Soviet Strike	109
Speedster	229
Starfighter 3000	199
Syndicat Wars	209
Tekken	109
Tekken 2	229
Tenka	229
Test Drive 4	☎
Total NBA'97	219
V-Rally	229
Warcraft 2	199
Wing Commander IV	209

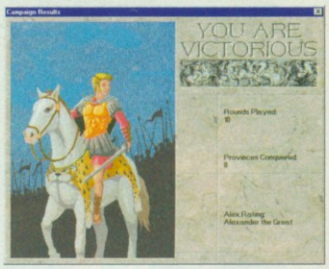
Prosimy zadzwonić lub napisać do nas, by otrzymać pełny bezpłatny katalog.

Przyjmujemy zamówienia telefonicznie i listownie.

Przesyłka płatna przy odbiorze plus koszty przesyłki.
Wszystkie ceny z podatkiem VAT.

GREAT BATTLES OF ALEXANDER

Bitwa pod Cheroneą była początkiem nowej epoki w historii Grecji. Skończył się okres demokratycznych miast–państw. Rozpoczęło się panowanie rządzonej przez królów Macedonii.



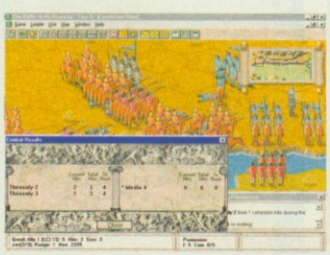
Najczęściej uważa się, że kariera wojskowa Aleksandra rozpoczęła się właśnie podczas bitwy pod Cheroneą. Jednak już dwa lata wcześniej podbił on Majdów (możliwe, że nie był wtedy tylko dowódcą tytularnym) – potężne, wojownicze plemię, zajmujące tereny na pograniczu Tracji i Pajonii. To był właśnie początek jego wojskowej kariery, która doprowadziła go później do Afryki i Azji.

Scenariusz

Great Battles of Alexander wykorzystuje historię podbojów Aleksandra Wielkiego. Musimy podążać jego śladami, wygrać wielkie bitwy i stworzyć imperium. Możemy również walczyć po przeciwnej stronie – wystąpić w roli Memnona, Dariusza czy Porosa. Jest to pierwsza część nowej serii gier strategicznych – Ancient Battles Series.

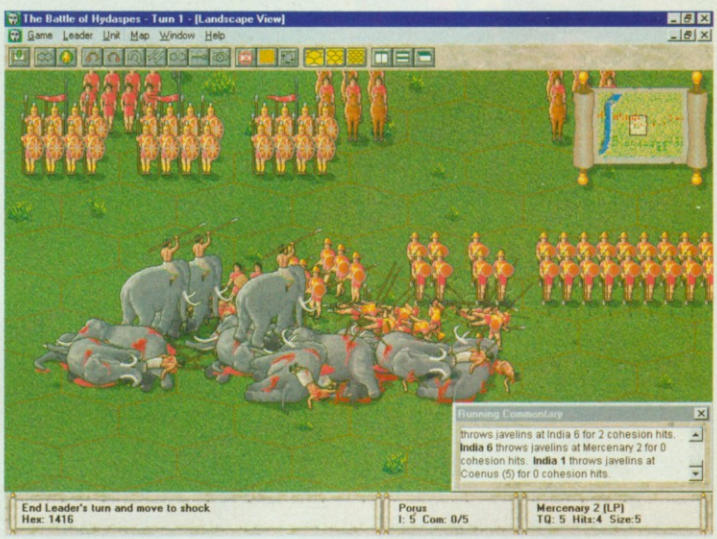
Great Battles of Alexander to klasyczna (oparta na planszówce) heksagonalna gra strategiczna z podziałem na tury.

W bitwach toczonych przez Aleksandra wróg najczęściej miał znaczną przewagę, dlatego autorzy gry stworzyli bardzo specyficzny system obliczania wyników starcia. Podczas walki liczone są „punkty rozgromienia" (RPs – Rout Points). Każda zniszczona jednostka ma określoną wartość, np. słonie – 2 punkty, oddział zajmujący 2 heksy – 2 razy jego wartość taktyczna (TQ). Gdy wskaźnik RP osiągnie pewną, określoną dla danego poziomu trudności wartość (hard – przebieg bitwy najbardziej zbliżony do prawdziwego), armia po prostu ucieka!



Większość bitew ma ograniczony czas trwania, najczęściej 10 tur. Podział na tury zrealizowano w bardzo specyficzny sposób. Wybierani są losowo kolejni dowódcy (brany jest pod uwagę wskaźnik inicjatywy) obu stron. Niekiedy możemy wykorzystać inicjatywę Aleksandra – zawsze w pierwszej turze oraz jeszcze dwukrotnie podczas bitwy.

Może się zdarzyć, że gdy rozkazy danego dowódcy zostaną wykonane, będzie on wybrany ponownie (dzięki słusznym decyzjom zdobędzie inicjatywę taktyczną).



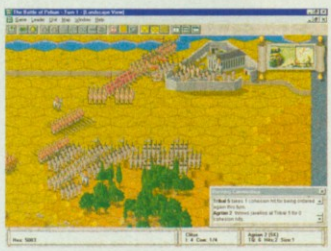
Oprawa i wymagania sprzętowe

Podczas gry należy używać rozdzielczości 800×600 lub wyższej. Oddziały wyglądają wspaniale – doskonałe animacje, walczące i uciekające jednostki, trupy zaścielające pole walki, spływające rzeką...

Autorzy gry stworzyli „animowany" (rysowanie linii na mapie i kilka bardzo dobrych, statycznych wstawek) dodatek, streszczający historię wypraw Aleksandra. Jedyny prawdziwy film wideo możemy zobaczyć po ukończeniu kampanii – niestety, tylko w rozdzielczości 320×200.

Efekty dźwiękowe zostały zrealizowane na wysokim poziomie – szczęk oręża, rżenie koni, jęki trafianych przez strzały żołnierzy... Podkład muzyczny nie jest zbyt skomplikowany, ale wyjątkowo dobry. Wprowadza odpowiedni nastrój.

Do gry w Great Battles of Alexander wskazane jest przynajmniej Pentium 100. Gra używa bardzo dużego swap file'u – przy największych bitwach osiąga on wielkość 80 MB (dla 16 MB RAM) lub 65 MB (32 MB RAM) – co nie wpływa najlepiej na tempo jej działania...



Kampania

Możemy rozgrywać pojedyncze bitwy z kariery Aleksandra. Istnieje też kampania, która (delikatnie mówiąc) nie jest szczytowym osiągnięciem w historii gier strategicznych. Musimy pokonać wszystkich przeciwników w określonym czasie (10 tur). Możemy przegrać tylko pod Samarkandą.



Jednostki na mapie strategicznej służą do umacniania panowania Aleksandra w danej prowincji. Wystarczy ich ok. 50, aby całkowicie opanować podbity teren, a kilkanaście – do zabezpieczenia przed rebelią.

Taktyka

Duże znaczenie mają parametry dowódców: inicjatywa, zasięg oraz liczba rozkazów, które mogą wydać podczas tury (Aleksander – 7). Wskaźnik inicjatywy określa, kiedy dowódca zostanie zaktywizowany i jaką ma szansę na uzyskanie następnej serii rozkazów. Każdemu dowódcy podlegają określone oddziały (powiewające flagi). Rozkaz wydany tym jednostkom lub przemieszczenie dowódcy kosztuje 1 punkt rozkazów, a jeżeli chcemy pokierować inną jednostką – 2 pkt.



Oprócz przemieszczania oddziałów, wyznaczania celów ataku czy prowadzenia ostrzału, dowódcy mogą próbować poprawić spoistość (Cohesion)



dowolnej jednostki (0–3 pkt.) lub zebrać (Rally) rozproszone oddziały.

Podczas walki istotny jest kierunek ataku. Oczywiście, najlepiej zagrozić wrogiej jednostce z tyłu lub z kilku stron jednocześnie. Przewaga położenia nie jest brana pod uwagę, jeżeli za plecami atakującego znajduje się inny wrogi oddział (poza strzelcami), chyba że ten wróg jest również atakowany. Oprócz przewagi położenia duże znaczenie ma wielkość jednostek biorących udział w walce.

Jeżeli uda nam się dostać na tyły nieprzyjacielskiej armii, możemy być pewni sukcesu. Taki atak wiąże się jednak z pewnymi niebezpieczeństwami. Jeżeli nasz oddział zostanie rozbity, nie ma gdzie uciekać i zostaje natychmiast zlikwidowany.

Każda walka lub przemieszczenie oddziału (przejście przez rzekę, marsz w trudnym terenie lub wykonywanie kolejnych rozkazów podczas tej samej tury) powoduje zmniejszenie jego spoistości. Większa liczba „trafień" (Hit) nie określa siły bojowej jednostki tylko informuje, ile jej brakuje, aby rzuciła się do ucieczki (wielkość oddziału – size – nie zmienia się!). Jeśli uciekające jednostki przechodzą przez pola zajmowane przez inne nasze oddziały – zwartość tych oddziałów również się zmniejsza.

Jeżeli liczba trafień jest równa lub większa od TQ, jednostka ucieka (rydwany są niszczone). Atak na taki oddział równa się jego eliminacji.

Należy pamiętać, że po udanym ataku jednostka przesunie się na pole zajmowane wcześniej przez wroga. Nasz sukces może przerodzić się w klęskę, gdy znajdzie się ona zbyt daleko w szeregach nieprzyjaciela.

Kawaleria może samodzielnie wycofać się w wypadku ataku piechoty bądź rydwanów (osłabia to jednak uciekający oddział).

Warto wspomnieć o specyficznym dla gry mechanizmie walki – Shock Combat (nie odnosi się do strzelców i lekkiej piechoty). Można go stosować tylko z przednich heksów. Komputer losuje cyfrę od 0 do 9 i odejmuje ją od TQ. Ujemny wynik to trafienia, jakie otrzyma jednostka.

Zgodność historyczna

Niestety, pod tym względem autorzy gry nie popisali się.

Poważnym błędem jest ograniczenie możliwości taktycznych falangi. W grze występuje tylko w linii prostej (szyk tarczowy) – porusza się z gracją pługu śnieżnego i jest równie jak on niebezpieczna dla kogoś, kto stanie na jej drodze. W rzeczywistości można ją było np. ustawić w pusty czworobok, klin czy atakować węższym bokiem...

Kolejny problem: w rzeczywistości oddziały mogły cofać się powoli do tyłu, krok za krokiem, cały czas zwrócone w kierunku wroga. Autorzy gry pozbawili nas również tej możliwości.

W dodatku historycznym brak informacji o podziale armii Aleksandra w drodze powrotnej z Indii – część sił odeszła pod wodzą Kraterosa, część popłynęła statkami pod dowództwem Nearchosa. Co prawda, twórcy Great Battles of Alexander skoncentrowali się na wyprawach samego Aleksandra... to jednak dziwne.

Kolejna sprawa: hypaspiści. W grze – piechota ciężkozbrojna, w rzeczywistości sprawa jest dyskusyjna. Historycy nadal toczą zajadłe spory na temat ich uzbrojenia i wyposażenia. Większość opowiada się za piechotą lekkozbrojną, ewentualnie mówią o uzbrojeniu lżejszym niż u falangi, a cięższym niż u peltastów. Jednak inni twierdzą, że mogli być uzbrojeni identycznie jak falanga. Przy opisie bitwy pod Cheroneą wspominani są jako osobista gwardia Filipa (trudno przypuszczać, aby w takiej roli występowała lekka piechota), uzbrojona w sarissy. Sprawa jest niejasna i pozostawia pewną swobodę interpretacji.

Są też inne błędy, na szczęście nie mają istotnego wpływu na jakość gry. Na przykład: Demostenes niespodziewanie awansował ze zwykłego piechura na dowódcę części sił



Bitwy



Do wyboru mamy 9 bitew. W kampanii – 8 (bez Cheronei).

Cheronea, 338 p.n.e.



10 tur. Grecy: 2 plany defensywne – 1 ofensywny, Macedończycy: 0 – 2. Bitwa jest bardzo prosta, można ją spokojnie wygrać na obu skrzydłach, choć nasze lewe jest nieco słabsze.

Lyginus, 335 p.n.e.



10 tur. Tryballowie: 2 – 1, Macedończycy: 0 – 1. Jeżeli zostaniemy zaatakowani, nie powinniśmy mieć większych kłopotów. Trudniejsze jest pokonanie przeciwnika czekającego na wzgórzach. Należy zabezpieczyć skrzydła i zaatakować falangą (nasza kawaleria nie jest zbyt liczna) w centrum. Skuteczne jest podrażnienie wroga – podejście jednostką pod wzgórze i czekanie, aż on zaatakuje.

Pelium, 335 p.n.e.



10 tur. Ilirowie: 0 – 2, Macedończycy: 1 – 2. Wróg ma dużą przewagę liczebną. Należy pozostawić niewielki odwód w pobliżu miasta (oddział hypaspistów i oszczepników). Pozostałe jednostki powinny zaatakować prawe skrzydło wroga. Można też spróbować wycofać się (oddziały, które wejdą na heksy znajdujące się za brodem – znikają!).

Granicus, 334 p.n.e.



10 tur. Persowie: 1 – 1, M: 0 – 1. Wygrywamy bez większych problemów, jeśli przeciwnik zrezygnuje z przewagi, jaką daje mu pozycja za rzeką. Jeżeli obierze taktykę defensywną, należy doprowadzić piechotę do rzeki i zatrzymać ją. Główny atak trzeba przeprowadzić na skrzydłach. Po stronie Aleksandra musimy walczyć podczas przeprawy. Parmenion może przebyć rzekę w miejscu, gdzie nie ma oddziałów wroga.

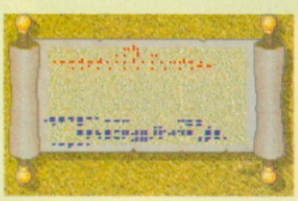
Gdy już znajdziemy się po drugiej stronie, bitwa jest wygrana.

Issos, 333 p.n.e.



Brak limitu. P: 1 – 1, M: 0 – 1. Najciekawsza i najtrudniejsza (gdy gramy na najwyższym poziomie) bitwa. Jeżeli przeciwnik nie atakuje, możemy być pewni zwycięstwa. Sprawy znacznie się komplikują, jeżeli wróg rozpocznie natarcie na prawym skrzydle (ma tam znaczną przewagę). Musimy działać szybko. Należy podsunąć centrum w pobliże rzeki, zostawić w spokoju jednostki perskie znajdujące się w lesie na tyłach naszych wojsk (siły Attalusa będą wystarczającą ochroną) oraz podesłać jakąś pomoc Parmenionowi. Kawaleria Aleksandra powinna zaatakować lewe skrzydło wroga i próbować wejść na jego tyły. Teraz to już wyścig z czasem – czy atak na naszym prawym skrzydle będzie wystarczająco szybki...

Gaugamela, 331 p.n.e.



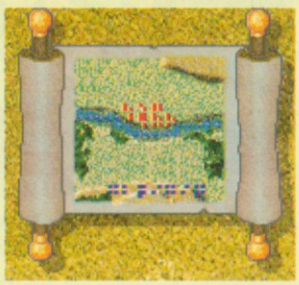
Brak limitu. P: 0 – 1, M: 1 – 2. Bitwa nieco prostsza od poprzedniej... Przeciwnik ma znaczną przewagę na prawym skrzydle, nieco mniejszą na lewym. Musimy przede wszystkim obronić nasze prawe skrzydło – ściągnąć z centrum lekką piechotę i oddziały hoplitów oraz prowadzić kawaleryjskie kontrataki. Gdy wróg zostanie osłabiony, możemy przejść do natarcia. Lepiej początkowo nie ruszać centrum – Dariusz bardzo wolno uaktywnia swoje oddziały. Najwięcej problemów mamy na lewym skrzydle – konnica Parmeniona znajduje się w opałach. Kolejny wyścig z czasem...

Samarkanda, 329/328 p.n.e.

5 tur. P: 1 – 2, M: 0 – 1. Siły biorące udział w bitwie (po obu stronach) są niewielkie. Należy działać szybko: zaatakować wrogą konnicę na lewym i prawym skrzydle naszymi niewielkimi oddziałami kawalerii. Potem podprowadzić piechotę.

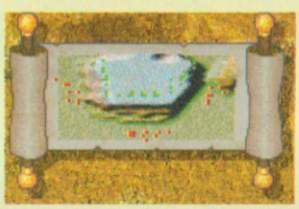


Jaxartes, 329 p.n.e.



10 tur. Scytowie: 1 – 1, M: 0 – 1. Jedna z prostszych bitew. Należy przerzucić część sił za rzekę, pamiętając o ubezpieczeniu skrzydeł. Lepiej nie posuwać się za bardzo do przodu: będziemy mogli wykorzystać oxybeles, nie ruszając ich z miejsca. Potem wystarczy tylko odeprzeć pierwszy atak. Jeżeli wróg czeka, możemy spokojnie przeprawić całą armię...

Arigaeum, 327 p.n.e.



10 tur. Hindusi: 2 – 0, M: 0 – 1. Przeciwnik czeka na wysokim wzniesieniu. Należy podprowadzić powoli całą armię pod szczyt (lepiej nie ruszać konnicy na lewym skrzydle, teren jest tam tak trudny, że oddziały mogą pójść w rozsypkę) i poprawić zwartość osłabionych wspinaczką jednostek. Potem należy zaatakować w centrum, a na skrzydłach tylko związać nieprzyjaciół...

Hydaspes, 326 p.n.e.



10 tur. Hindusi: 1 – 2, M: 1 – 2. Tu komplikują sytuację słonie. Można podrażnić wroga – posunąć naprzód centrum (falangę i hypaspistów) i czekać na atak słoni. Jeżeli uda nam się bez nadmiernych strat przetrzebić „stado" i rydwany Porosa, to bitwa będzie wygrana (niska jakość pozostałych oddziałów wroga). Pamiętaj, że lepiej bronić się przed słoniami, niż je atakować.

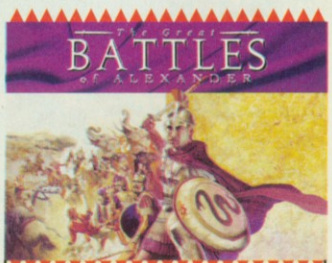
Po udanym ataku jednostka przesunie się na pole zajmowane wcześniej przez wroga. Nasz sukces może przerodzić się w klęskę, gdy znajdzie się ona zbyt daleko w szeregach nieprzyjaciela.

ateńskich pod Cheroneą. Bitwy pod Pelium praktycznie nie było – Aleksander sprytnie wycofał swoje wojska, odczekał 3 dni, a potem w nocy wyrżnął nie spodziewającego się niczego wroga...

Sztuczna Inteligencja

reprezentuje, niestety, niezbyt wysoki poziom. Komputer nie reaguje na zagrożenie tyłów, często używa łuczników do bezpośredniego ataku, blokuje osłabionymi jednostkami dostęp do naszej armii (a świeże oddziały czekają z tyłu), dowódcy nie zwracają uwagi na fakt, że ich działania mogą narazić na atak resztę armii... Te błędy są, co prawda, maskowane – istnienie kilku planów walki dla każdej bitwy wywołuje wrażenie „poszukiwania" nowych rozwiązań – ale to rozwiązanie niewiele pomaga.

Jacek Ilczuk



Interactive Magic/GSE Erudite Software
1997
MarkSoft
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 90%
Dźwięk: 81%
Ogółem: 80%

Wymagania sprzętowe: 486DX4/100, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM 2×, mysz

Jeżeli uda nam się dostać na tyły nieprzyjacielskiej armii, możemy być pewni sukcesu.

Piechota

Heavy Infantry

Naszą podstawową piechotą ciężkozbrojną jest falanga. Doskonale sprawuje się w obronie, nieco gorzej w ataku. Najlepszymi oddziałami pieszymi są hypaspiści.

Grecka piechota ciężkozbrojna (hoplici) walczyła pod Cheroneą oraz w szeregach armii perskiej. Jest trochę gorsza od falangi i bardzo wrażliwa na atak z boku lub z tyłu.

Medium Infantry

Najlepsze są elitarne oddziały perskie – Nieśmiertelni. Bardzo niebezpieczne (raczej ciężkozbrojne...). Inne perskie jednostki tego typu są tylko niewiele groźniejsze od lekkiej piechoty. Podobnie jest w wypadku Tryballów...

Light Infantry

Piechota lekkozbrojna w grze odgrywa mniejszą rolę na polu walki. W armii macedońskiej mamy niewiele takich oddziałów (traccy peltaści). Natomiast większość perskich jednostek pieszych jest właśnie tego typu – kardakowie (cardaces), najemni greccy peltaści, kontyngenty anatolijskie i azjatyckie... Najczęściej – słabo wyszkolone, o niewielkiej wartości bojowej. Trochę lepiej jest z piechotą hinduską i Tryballów.

Skirmishers

Oszczepnicy mają niewielki zasięg – 1 heks. Należy ich wykorzystywać raczej do osłabienia wroga lub do niespodziewanego ataku na skrzydła bądź tył nieprzyjaciela.

Łucznicy nadają się tylko do walki na odległość, zasięg 3 – 4 pola. Należy utrzymywać dystans wobec wroga i atakować go, kryjąc się za innymi oddziałami.

Procarze mają zasięg 2 heksów. Nie są zbyt skuteczni. Podobnie jak w wypadku łuczników, lepiej nie narażać ich na bezpośredni atak wroga.

Kawaleria

Heavy Cavalry

Ciężka kawaleria jest podstawową siłą uderzeniową w macedońskiej armii. Hetajrowie (Companion) to najlepsze oddziały naszej konnicy. Niewiele ustępuje im jazda tesalska.

Persowie mają ciężką kawalerię niewiele gorszą od macedońskiej. Na uwagę zasługują jednostki jazdy baktryjskiej (Cataphract) oraz specjalne oddziały przyboczne Dariusza (Kinsmen i Gwardia Królewska).

Lancers

Macedońscy prodromoi nie mają siły uderzenia ciężkiej kawalerii, nie mogą też rzucać oszczepami... Persowie również dysponują podobną, ale liczniejszą, choć gorzej wyszkoloną konnicą.

Light Cavalry

Lekka kawaleria składa się z oszczepników i łuczników. Ci pierwsi nadają się także do bezpośredniej walki, natomiast łuczników konnych, podobnie jak pieszych, lepiej osłaniać innymi, silniejszymi oddziałami.









Pozostałe oddziały

Artillery

Artyleria (oxybeles) występuje tylko pod Jaxartes. Doskonała broń do ataku na wrogie jednostki i ich dowódców.

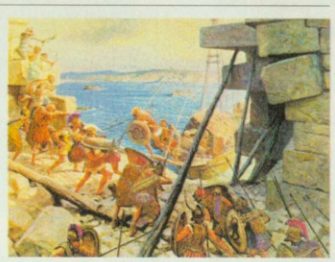
Elephants

Słonie są bardzo niebezpieczne, ponieważ ograniczają możliwości użycia kawalerii (przejście w ich pobliżu to 2 trafienia). Powinna z nimi walczyć tylko piechota; warto je wcześniej ostrzelać.

Chariots

Rydwany są niebezpieczne podczas czołowego natarcia, z boku i od tyłu – zupełnie bezbronne. Niestety, nie możemy skorzystać z recepty Aleksandra i zrobić dla nich przejścia w szeregach naszej piechoty...





Moim zdaniem

Great Battles of Alexander to tytuł interesujący, szczególnie ze względu na tematykę... W końcu, każdemu mogą się znudzić bitwy z II wojny czy amerykańska wojna domowa. Choć gra nie jest pozbawiona błędów i ma pewne braki techniczne (swap file), na pewno spodoba się zagorzałym zwolennikom gatunku. Jednak adresowana jest także do mniej doświadczonych graczy, szczególnie takich, którzy chcą przejść w miarę bezboleśnie od rozrywkowej strategii w czasie rzeczywistym, do klasycznych gier heksagonalnych z podziałem na tury.



Najbardziej przydatne są: działko na tych z przodu i gwoździe na tych z tyłu.

AXELERATOR

Pomysł na połączenie wyścigów samochodowych ze strzelanką nie jest niczym nowym. Obie części Megarace, dawniejszy Hi-Octane – to chyba najwybitniejsi przedstawiciele gatunku [wspomnijmy jeszcze nieśmiertelnego Death Track – Alx]. Ostatnio do tego szacownego grona dołączył Axelerator. Gra dynamiczna, wciągająca, łatwa do opanowania, oferująca wiele możliwości rozprawienia się z przeciwnikami.

3, 2, 1...

Do pokonania od 5 do 20 okrążeń, ich liczbę wybieramy w menu gry. Wygranie wyścigu nie jest łatwe.

Pierwsze problemy pojawiają się już na starcie. Odpalany automatycznie silnik potrafi zgasnąć, gdy pracuje na zbyt małych obrotach – trzeba go wtedy ponownie uruchomić, wciskając klawisz E. W momencie, gdy zapali się zielone światło startowe, pracę silnika należy utrzymywać na poziomie 3500–4000 obr./min. Dzięki temu przy ruszaniu koła nie będą boksowały, samochód nie straci przyczepności i pozostali zawodnicy, tłoczący się na starcie, nie zepchną go z toru.

Jeżeli wybierzesz automatyczną skrzynię biegów, musisz pamiętać, że pierwszy bieg trzeba wrzucić ręcznie, inaczej samochód nie ruszy. Zbyt wczesne wrzucenie jedynki, przy włączonej opcji „Realistic start", owocuje falstartem. Trzy falstarty oznaczają dyskwalifikację.

Uwaga! Przeszkoda!

Na trasie znajdują się skocznie. Wjechanie na nie przy zbyt dużej prędkości zapewni nam romantyczny i majestatyczny przelot nad sporym fragmentem toru, gwałtowne lądowanie i, oczywiście, bardzo szybkie „zużycie" podwozia. Najlepiej zatem przeskakiwać odpowiednio powoli (70–80 mil na godzinę), wtedy spadamy w najwyższej części rampy, bez uszkodzenia samochodu.

Inna przeszkoda, czasem dość kłopotliwa, to pętle – szczególnie te umieszczone tuż za skocznią. Trzeba je przejeżdżać z dużą prędkością, bardzo ostrożnie kierując. Nie mają bocznych barierek i łatwo z nich wypaść, a wtedy gra zamienia się w symulator lotu kamienia. Zakręty są oznakowane zgodnie ze stopniem ich trudności. Znaki czarno-żółte ostrzegają przed bardzo ostrymi zakrętami, niebiesko-białe informują o łagodniejszych, zaś czerwono-białe o delikatnych łukach.

Trzy po trzy

W Axeleratorze są trzy ligi. Grę rozpoczynamy od startów w tej amatorskiej. Zajęcie jednego z trzech pierwszych miejsc w mistrzostwach gwarantuje awans do następnej ligi.

W każdej lidze ścigają się inne samochody, czyli inna jest technika jazdy. Za zajęcie wysokich lokat zawodnicy, poza punktami, otrzymują premie pieniężne, które w większości wydają na samochód (naprawy, modernizacje i dla odmiany... remont generalny!).

Muscle cars – liga amatorska

W sam raz dla początkujących. Przeciwnicy jeżdżą spokojnie (jak na wojnie), czasem trafi się seria z działka, ale generalnie – przedszkole.

Samochód: **Chevrolet Impala Coupe**, rocznik 1958, max 230 km/h, 350–500 KM. Odrobinę ociężały, łatwy do prowadzenia, odporny na uszkodzenia. Utrzymanie i naprawy nie są kosztowne.

Streetsharks – liga zawodowa

Znacznie trudniejsza. Przeciwnicy zaczynają jeździć agresywnie i szybko, a samochód jest delikatniejszy od Chevy.

Samochód: **Ford Mustang Extreme**, rocznik 1972, max 260 km/h, 390–800 KM. Szybki, delikatny, lekki. Trudniej nim brać zakręty. Naprawy kosztują całkiem sporo. Uwaga! Silnik samochodu może eksplodować w wyniku przegrzania wywołanego zbyt wysokimi obrotami.

Hellcats – liga samobójców

Startują w niej same świrusy. Nie dość, że są mistrzami kierownicy, to jeszcze lubią przemoc i prędkość. Wypadki śmiertelne są na porządku dziennym.

Samochód (a raczej rakieta): **Hellcat V2**, max 480 km/h, dwa silniki: konwencjonalny Chevrolet 600 KM (max 300 km/h) i turbina odrzutowa Hughes 2500 KM. Bez turbiny to krowa wolniejsza od Chevy. Jednak silnik odrzutowy w zadku zamienia ją w pojazd... Batmana?! Przyspieszenie takie, że dech zapiera. Prędkość ponad 400 km/h pozbawia kontroli nad pojazdem. Trafienie na skocznię w takim momencie to... wydatki na naprawy. Bardzo duże, bo Hellcat jest potwornie drogi (gdy są dwie skocznie pod rząd, można przeskoczyć je za jednym razem, bez żadnego uszczerbku dla samochodu – czasem się udaje :)).





Szybki samochód to połowa sukcesu. Zniszczony samochód przeciwnika to pewny sukces.

Wyścigi. Zielonym kolorem światła dają znak do startu. Pisk palonych opon i... mój Chevrolet stoi uszkodzony na poboczu... Ci wariaci przejechali po mnie, jakby prowadzili czołgi! Jadę dalej... Dziury w nawierzchni, skocznie, serpentyny... Wciskam gaz do dechy, wpadam w poślizg i tylko to ratuje mnie przed lecącą z tyłu rakietą!





Gadżety

Żaden samochód w wersji podstawowej nie jest wystarczająco dobry, żeby można było zdobyć nim mistrzostwo. Oto lista dodatków, które pomogą w zwycięstwie (dostępnych kilka generacji tych części, każda nowsza jest o kilka procent wydajniejsza od starszego modelu).

- **Silnik** – wymiana silnika na mocniejszy jest nieunikniona, żeby samochód – dźwigając inne gadżety – nie stał się za wolny. Każda modernizacja zwiększa moc o ok. 8–10%.
- **Hamulce** – każda nowa generacja jest skuteczniejsza od starej o 10%. Zalet, wynikających z posiadania skutecznych hamulców, nie trzeba chyba wyjaśniać.
- **Zawieszenie** – im nowsze tym twardsze, zwiększa przyczepność samochodu na zakrętach, lecz jednocześnie drastycznie obniża komfort jazdy i odporność konstrukcji na wstrząsy.
- **Opony** – ze względu na nie najlepszą nawierzchnię i dodatkowe niespodzianki pozostawiane przez kierowców, używa się miękkich opon. Im nowsza generacja tym lepsza przyczepność i, niestety, mniejsze osiągi w jeździe po prostej.
- **Klatka** – wzmocnienie nadwozia. Zwiększa odporność na uderzenia. Chociaż powoduje wzrost wagi i spowolnienie pojazdu, jest bardzo opłacalną inwestycją dla niedoświadczonych graczy.
- **Zestaw naprawczy** – brak tego drobiazgu w wielu wypadkach oznacza samobójstwo. Naprawa dokonywana jest w trakcie jazdy, zatem nie tracimy czasu na zjazd do boksu.
- **Nitrodopalacz** – na 3 sekundy zwiększa moc silnika o dodatkowe 200 KM. Można go użyć pięć razy w ciągu jednego rajdu. Niewskazane jest wykonywanie gwałtownych ruchów kierownicą podczas jazdy z aktywnym nitrodopalaczem.
- **XM-4000** – (amortyzatory boczne) pomagają pokonywać ostre zakręty, chroniąc przed skutkami silnych uderzeń samochodem w barierki. Działają 8 razy.
- **BS 2300,2** – wielka przyssawa montowana pod podwoziem. Przysysa samochód do nawierzchni, zwiększając przyczepność na zakrętach.

Niespodzianki

Szybki samochód to połowa sukcesu. Zniszczony samochód przeciwnika to pewny sukces. We wszystkich ligach wyścigów Axelerator używa się tej samej broni. Kilka informacji o każdej przedstawi czempion ligi Hellcat, nasz rodak robiący sportową karierę za granicą, pan Jacek Anatol – znany jako Anal Tall Jack. Ten wielkolud w ubiegłym sezonie skopał zadki wszystkim przeciwnikom.

- **Karabin maszynowy**. – „Karabin, proszę ja Ciebie, to podstawa. Jak Cię ktoś wkurza na drodze, bo jedzie szybciej, to go na muszkę i ciąg za cyngiel. Jak frajerowi instru...te, no żesz...! zegary oszaleją i silnik straci na mocy, to się od razu nauczy, że dozwolonej prędkości się nie przekracza. Aaaa, no i nie cykorujcie, nic mu się nie stanie. Maszynkę wszyscy tak ustawiają, żeby po ludziu nie waliła."
- **Olej**. – „Taaa... Szczególnie się ślizgają, gdy wylać go tuż przed ostrym zakrętem. Kontejner z olejem załadowany do pełna styka na pięć razy. Tyko montując trzeba wziąć pod rozwagę, że swoje waży i będzie spowalniał brykę. Poza tym uważajcie, żeby plamy nie dać i na następnym okrążeniu nie wjechać we swoją."

konkurs KOMPUTEROWY
- 5 prostych pytań z zakresu komputerów
0-700-71-423
do wygrania co miesiąc
KOMPUTER MULTIMEDIALNY PENTIUM 166 MMX
oraz inne nagrody
Dla każdego dzwoniącego zniżka 10% na zakupione komputery w firmie Multimedia Komputer.
WPI/MK opłata 3,70 zł za minutę
wymagane 18 lat lub zgoda abonenta

„Rakiety elektryczne dają takiego szoka elektrycznego w instalację, że na 5–10 s wszystko w wozie zdycha."

- **Metalowe kulki.** – „Maksymum można zabrać pięć porcji. Powodują, proszę ja Ciebie, całkowitą utratę przyczepności do asfaltu, extra jest, jak je rozturlać łebkowi przed skocznią czy pętlą."
- **Gwoździe.** – „Wiesz, te to są moje ulubione." I tu na temat gwoździ pan Jacek tak się rozgadał, że wyjątkowo postanowiłem w skrócie opisać jego wypowiedź. Otóż wg pana Jacka, gwoździe są świetne, szczególnie, gdy je rozsypać na zwężeniu jezdni (prawie każdy tor ma takie miejsce). Najlepszy sposób, żeby utrzymać pierwszą pozycję to systematycznie nękać (w oryginale „na*.*") konkurencję gwoździami.
- **„Ciętarka" do opon** (tyre slashers). – „Zupełna kicha, w ogóle zapomnij! Trafić gościa tym mikserem, to trzeba mieć naprawdę kupę cierpliwości."



- **Miny magnetyczne.** – „Pomysł tego ustrojstwa jest następujący: przyczepiamy sobie na tylni zderzak dwie miny potrafiące, proszę ja Ciebie, swoim wybuchem zabić normalny samochód. I wiesz Ty, owe miny automatycznie się odluzowują, gdy odpowiednio blisko, na ogonie, usiądzie nam jakiś wariat, co nie lubi swojej bryki. Przyczepiają się do niego, bo magnesy mają, no i po kilku sekundach robią mu na masce gryla, znaczy się ten, ognisko. Jak Boga kocham!"
- **Rakiety.** – „Jezu, toż to drogie od za*.*. Celnąć fagasa w ogóle nie idzie, a skuteczność mają znikomom, że się tak wyrażę."



- **Rakiety elektryczne.** – „Dają takiego szoka elektrycznego w instalację, że na 5–10 s wszystko w wozie zdycha. Jak któryś mnie naprawdę wk*.* to robię mu szoka przy wjeździe na pętlę. Dotelepie się taki do połowy i jebut w dół!"

„Aaa, na koniec, ten, no, to tyko jeszcze powiem, że każda zabaweczka swoje waży, a wozik to nie Rambo, jak go obładujesz złomem to go byle gówniarz weźmie na tych swoich, no, lorrerach."



Podziękowałem panu Jackowi za poświęcenie nam czasu.

A teraz chciałbym jeszcze przedstawić kilka porad dotyczących wyścigów Axelerator.

- **Sklep** – po wejściu, po lewej stronie znajdziesz (średnio widoczne) menu, pozwalające włączać kolejne kategorie gadżetów.
- **Warsztat** – korzystanie z niego może sprawić trochę trudności. Dokonanie częściowej naprawy pojazdu, załadowanie wszystkich rodzajów broni lub doprowadzenie go do stanu idealnego wymaga kliknięcia myszą na napisie „Repair all



parts by x%", „Load all weapons" lub „Complete overhaul" i zaakceptowania, poprzez wciśnięcie umieszczonego poziomo klucza.

- **Boks naprawczy** – kiedy nasz biedniuteńki wozik okuleje, należy dotelepać się do boksu. Naprawa silnika, hamulców, zawieszenia i ogumienia jest darmowa i wykonywana, kiedy zechcemy. Z resztą bywa różnie.
- **Opcje** – jeśli macie trudności z uruchomieniem gry w wysokiej rozdzielczości, zmieńcie same tekstury na lo-res (wtedy 16 MB RAM spokojnie wystarczy?!!!). Nie szukajcie opcji umożliwiającej zdefiniowanie klawiszy klawiatury, nie ma takiej. Ustawienie fabryczne jest, jak się okazuje, jedynym słusznym rozwiązaniem i pozostaje nam ergonomicznie się do niego przystosować.
- **Jazdy treningowe** – ze wszech miar polecane. Zapoznanie się z torem przed



każdym wyścigiem to bardzo skuteczna metoda na zwiększenie szans wygranej.

- **Zakłady** – dobry sposób na zarobienie kilku dolarów. Odbywają się po każdym rajdzie. Istnieje możliwość zapisania wygranych pieniędzy w punktacji ogólnej mistrzostw. Zostawcie amunicję na ostatnie okrążenia!
- **Walka, strategia** – zasady kierowania są takie jak w dobrych wyścigach, trzeba prowadzić precyzyjnie, żeby poruszać się szybko. Jeśli chodzi o broń, to najbardziej przydatne są: działko na tych z przodu i gwoździe na tych z tyłu.

Resume

Sprawny engine, dynamiczna akcja, dobrze oddany realizm jazdy samochodem, ciekawe trasy, mnóstwo gadżetów, śliczne wózki... Pomimo nieczytelnego menu, gra zasługuje na bardzo wysoką ocenę. Szerokiej drogi!

Na odjezdne

Axelerator nie jest grą skomplikowaną, ale na pewno przydadzą się Wam informacje, które w skrócie przedstawiłem. Szczególnie ważne są fragmenty dotyczące obsługi menu gry. Brak przejrzystości menu może zniechęcić gracza już na samym wstępie, a szkoda by było – gra jest naprawdę dobra. Poza tym pamiętajcie: podrasowany silnik, precyzyjne kierowanie (obowiązkowo analogowy joy), karabin, gwoździe i zestaw naprawczy to prosta droga do zwycięstwa.

Tymotelli

AXELERATOR

Twenty First Century 1997
MarkSoft
Wyścigi
PC CD-ROM
Grafika: 90%
Dźwięk: 90%
Ogółem: 90%

Wymagania sprzętowe: DX4/ 100 MHz, 8 MB RAM (lo-res), P90 MHz, 16 MB (hi-res), CD-ROM 2×, Windows 95



ARWAL

Hurtownia komputerowa
Opole 45-776 ul.Wyszomirskiego 1
tel. / fax 077-543720, tel. 0-601746443
e-mail arwal@gad.com.pl www.gad.com.pl/arwal

SUPER KONKURS !!!

każdy zamawiający na kuponie od 01.11.97 do 31.01.98 bierze udział w naszym konkursie:

zamawiam:

.....

.....

.....

imie i nazwisko.....

.....

adres.....

.....

do wygrania: 10 CD (niespodzianka)
16 bitowa karta dźwiękowa
i klawiatura muzyczna MIDI

AKTUALIZACJA

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

25
Blue Force
Campaign
Elite Plus
Megatraveller
Pipomania
Pacific Islands

Litil Divil
Kierujesz sympatycznym stworkiem, w mrocznych labiryntach. Świetna animacja.
15

Shadow President
Twilight 2000
Wrath of the Demon

35
Central Intelligence
Breach 3
Jetfighter 2
Empire Soccer
Iron Assault

Blown Away
Szalony geniusz usiłuje podbić świat - musisz mu przeszkodzić
35

Renegade
Slip Stream 5000
Falcon AT

50
Dogz
CD Deluxe Pack 4
- Chessmaster
- Mavis Bacon Type Master
- World Atlas, US Atlas
Assasin 2015
Chronomaster
FX Fighter
Mad Dog MC Cree 1&2
Onside Soccer

60
Silent Hunter
3D Ultra Pinball

70
Are You Ready & Alert
Civilization
Fire Fight

Jeśli lubisz Quake'a lub Duke3D po prostu musisz mieć tę grę
SPACE HULK
80

Return Fire
Shannara
Iron Assault
Slip Stream 5000
Falcon AT

Erotyka - 20zł

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

Sex & Games 26-32
Sex & Games
Gry i zdjęcia, filmy, animacje erotyczne /średnio 4 filmy, 1200 obrazków/
40

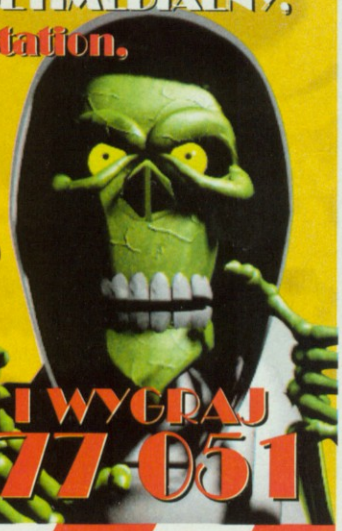
Fun & Games 13-28
Grafika, video, gry muzyka, edukacja
17

zadzwoń aby otrzymać (bezpłatny) pełny katalog !!!

WIRTUALNA ZABAWA

wygraj
wspaniały
KOMPUTER MULTIMEDIALNY,
konsolę Sony Playstation,
oraz wiele gier na PC CD

Constructor to:
1. Angielski znak oznaczający „Roboty drogowe"
2. Rewelacyjna gra strategiczna z grafiką 3D
3. Rodzaj silnka spalinowego do motolotni



ZADZWOŃ I WYGRAJ
0.700 77 051

Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów! Opłata wynosi 3.70 zł/min z VAT. Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem INTE-NERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 86

emiter

Rok założenia 1988

PRZEDSIĘBIORSTWO PROFESJONALNYCH TECHNIK MIKROKOMPUTEROWYCH
EMITER Sp. z o.o. 00-723 Warszawa, ul. Chełmska 1/5
Dział handlowy tel.: (22) 41 48 41, 41 50 11, 651 24 54; fax: (22) 41 28 04
Serwis tel.: (22) 41 53 06
Zapraszamy od poniedziałku do piątku w godz. 9.00-19.00, sobota 10.00-15.00

Jednostajnie?

- My Ci świat ożywimy!



- KOMPUTERY MULTIMEDIALNE
- ROZBUDOWA KOMPUTERÓW
- PODZESPOŁY

• TAKŻE •
• SPRZEDAŻ •
• RATALNA •

PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ

RABAT 5%
ważny do końca wakacji

INTERACT by Multi-Styk

PRZEDSTAWIA

Serię głośników multimedialnych

SOUND Link

Najczystrzy dźwięk i wysoka jakość potwierdzona 12 miesięczną gwarancją !



SV 805

30W PMPO
150 - 15000 Hz

AC



SV 806

30W PMPO
130 - 15000 Hz

AC



SV 800

40W PMPO
150 - 18000 Hz

AC



SV 810

70W PMPO
100 - 20000 Hz

AC



SV 815

90W PMPO
90 - 20000 Hz

AC



SV 820

120W PMPO
80 - 20000 Hz

AC



SV 840

160W PMPO
40 - 20000 Hz

AC



SV 845

240W PMPO
40 - 20000 Hz

AC x3



SV 850

120W PMPO
80 - 20000 HZ

AC



SV 860

140W PMPO
40 - 20000 HZ

AC



SV 870

Słuchawki z regulacją głośności i mikrofonem

regulacja głośności
gniazdo słuchawkowe
AC wbudowany zasilacz
regulacja barwy dźwięku
regulacja tonów wysokich
regulacja tonów niskich
surround

Uwaga!
Właściciele salonów komputerowych jeżeli w Państwa salonie prowadzona jest sprzedaż zestawów głośnikowych SOUNDLINK lub joysticków INTERACT prosimy o kontakt z naszym działem marketingowym w celu umieszczenia Waszego adresu w reklamach prasowych w/w produktów.

Sprzedaż detaliczna:

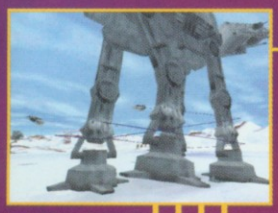
Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; **Bydgoszcz**: ARTOM Bis ul. Śniadeckich 25 ; **Bytom**: JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; ; **Częstochowa**: EMPiK, al. N. M. P. 63/65; SuperMarket REAL; „GOLDREGEN", al. N. M. P. 11; **Elbląg**: EMPiK, ul 1-go Maja 37; **Gdańsk**: AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; **Gdynia**: JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; **Katowice**: EMPiK, ul. P. Skargi 6; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek" III p, ul Mickiewicza 4; **Kielce**: ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; **Kraków**: CD PROJEKT, ul. Starowiślana 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegórzecka 103; GIGA, ul. Wiślicko 10; **Łomża**: FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1F,G; **Łódź**: EMPiK, ul. Piotrkowska 81; MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul Zachodnia 21; **Nowy Sącz**: JOY COMPUTER, ul. Jagielońska 3; **Poznań**: MPiK, ul. Ratajczaka 44; BI&K Computer, ul. Wierzbięńcice 37; ON-LINE, ul. 3-go Maja 47; **Radom**: HST, ul. Żeromskiego 4; **Rzeszów**: IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsuckiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13; **Stalowa Wola**: MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; **Szczecin**: STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SZTORMLAND, ul. Mazurska 42, SuperMarket REAL; **Tarnobrzeg**: GAMBIT-TESAL, ul. B. Głowackiego 20; **Toruń**: EMPiK, ul. Wielkie Garbary 18; **Warszawa**: EMPiK MEGASTOR, rondo de Gaulle'a ;EMPiK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Pereca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15:ULTRAMEDIA, ul. Nowogrodzka 4; CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30;STATIM, ul. Bartycka 20; **Wrocław**: EMPiK, pl. Kościuszki 21/23; DYSKLAND,DH FENIX 4p, DH. PODWALE, ul. Św. Mikołaja 56; **Zielona Góra**: EMPiK, ul. Boh. Westerplatte 19. Salony sprzedaży oraz firmy holdingu OPTIMUS S.A. Wybrane produkty w sieci sklepów VOBIS.

Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie,
tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.
pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10 - 16

MULTI-STYK

Multi-Styk jest wyłącznym importerem produktów INTERACT, SOUND Link na rynek polski.

Imperium ma nowego sługę. Pogrążonego w mroku zła. Znajdziesz go tylko w cieniu.









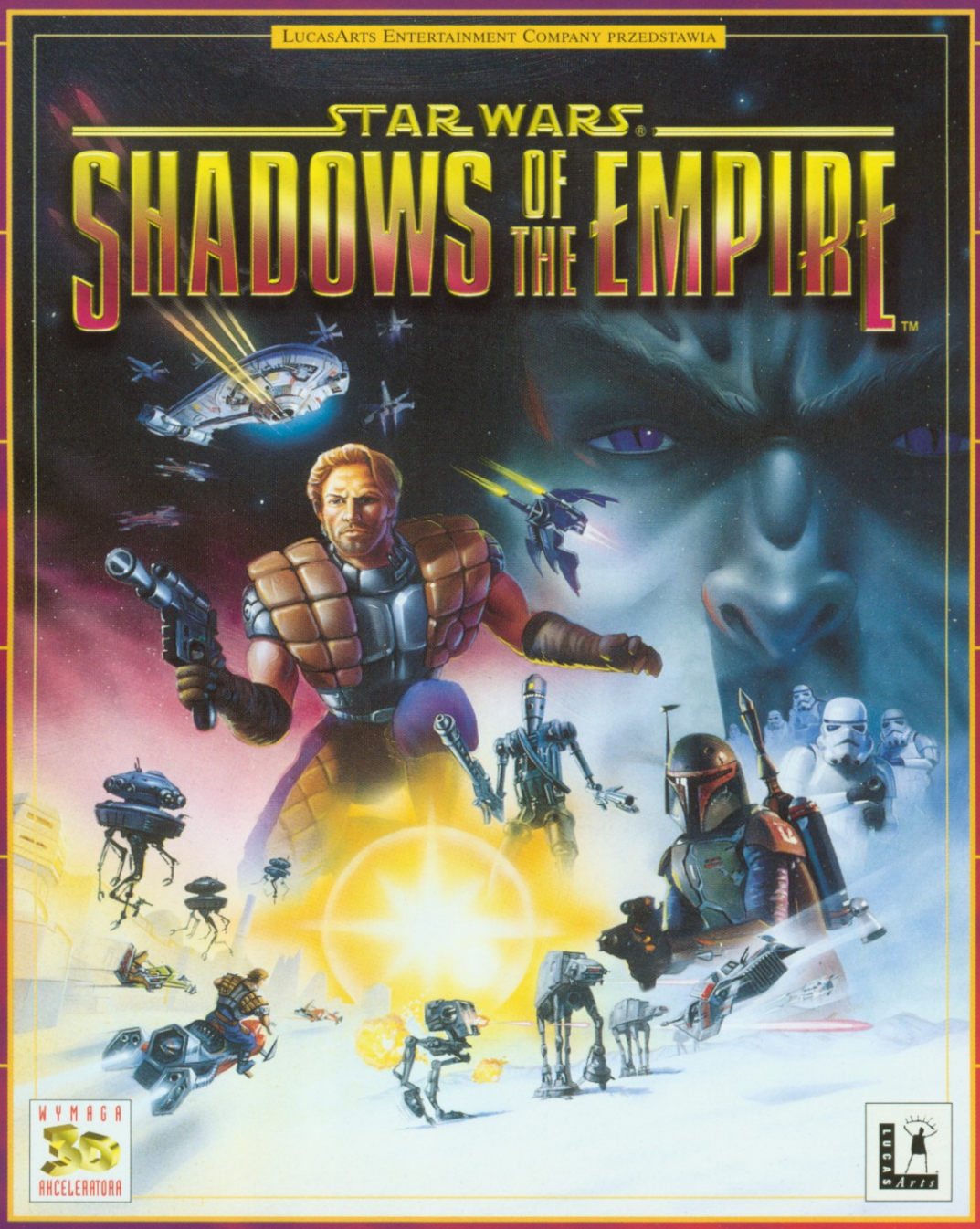




LucasArts Entertainment Company przedstawia

STAR WARS®

SHADOWS OF THE EMPIRE™

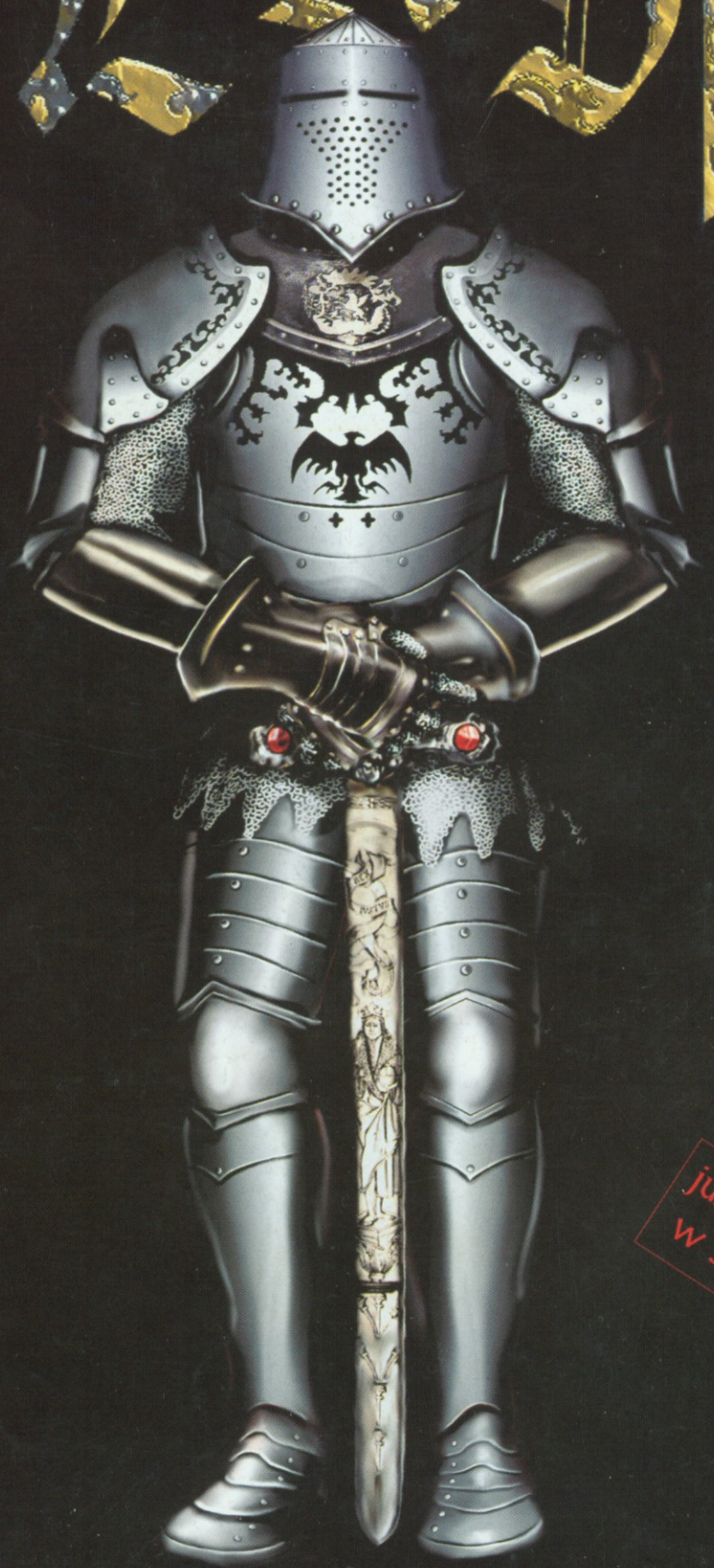


'97

Szczegółowych informacji udziela wyłączny dystrybutor, firma ***IPS COMPUTER GROUP*** Sp. z o. o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 69;
oraz nasza filia w Zabrzu:
41-800 Zabrze, ul. Wolności 262, tel. (0-32) 171 56 11 w. 460; tel./fax: (0-32) 175 39 72.

© 1997 Lucasfilm Ltd. oraz LucasArts Entertainment Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Star Wars, Shadows of the Empire oraz LucasArts logo są znakami handlowymi Lucasfilm Ltd.

CLASH



nie ważne co nosisz, ważne w co grasz.

już w październiku
w sieci Optimusa