Nowy Teenagent, Dawn of Aces

PEŁNE WERSJE

GAMBLER

2xCD

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

INDEKS 321753

11

ROK 98

Cena 11 zł

GAMBLER 2xCD

Jak powstaje grafika 3D

ANKIETA

WYPEŁNIJ I WYŚLIJ

Prenumerata o 30 zł tańsza!

Pierwsze testy nowych dopalaczy 3D

RIVA TNT

S3 Savage3D

Wersje Demo

Railroad Tycoon II

Caesar III

WWII Fighters

GRAMY!

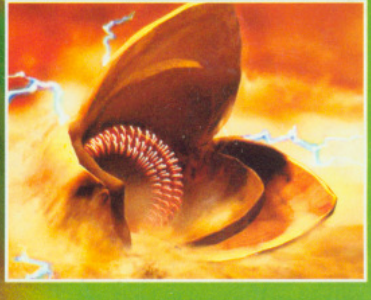






Zagrajmy w literaturę





Dune 2000

ISSN 1230-8676

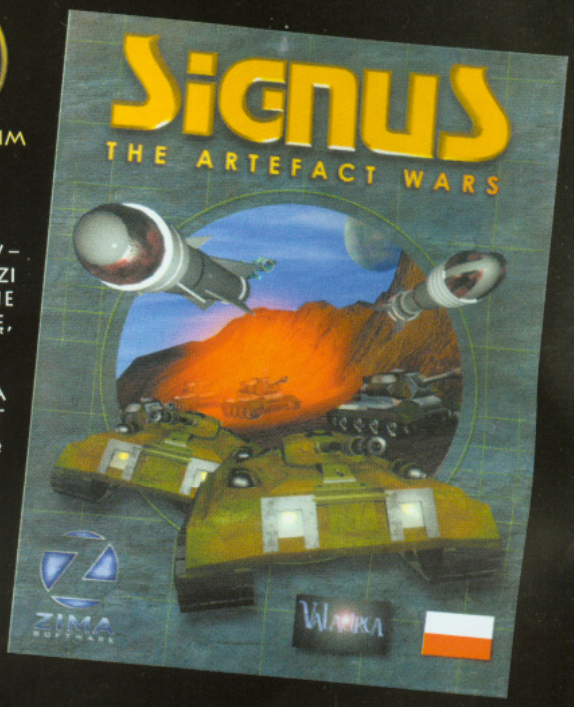
On Time
POLSKA

SIGNUS

THE ARTEFACT WARS

98 ZŁ

W JĘZYKU POLSKIM



MIEJSCE: PLANETA ARCONIS, DALEKO W KOSMOSIE.
CZAS: TYSIĄC LAT PO OSIEDLENIU ARCONISU, WIELE LAT PO ZNISZCZENIU ZIEMI.
PROBLEM: DWA GIGANTYCZNE KONCERNY WALCZĄCE O WŁADZĘ NA TEJ PLANECIE.
PRZYCZYNA KONFLIKTU: SPÓR O PRAWO DO WYDOBYWANIA I BADANIA ARTEFAKTÓW – POZOSTAŁOŚCI PO PIERWOTNEJ POZAZIEMSKIEJ CYWILIZACJI, KTÓRA ZASTAŁA PRZEZ LUDZI CAŁKOWICIE ZGŁADZONA. CYWILIZACJA TA POZOSTAWIŁA PO SOBIE CUDOWNE WYNALAZKI TECHNICZNE, KTÓRYCH OPANOWANIE PRZYNOSI ZE SOBĄ SŁAWĘ, BOGACTWO, A PRZEDE WSZYSTKIM SIŁĘ.





SIGNUS JEST SF STRATEGIĄ TYPU TURN-BASED. POSIADA W SUMIE 19 MISJI. ZAWIERA RÓWNIEŻ OK. 20 MINUT ANIMACJI. W WYNIKU KOMBINACJI STRATEGII Z BOGATĄ AKCJĄ GRANIE STAJE SIĘ WCIĄGAJĄCĄ ZABAWĄ. IZOMETRYCZNY 3D WIDOK I PLASTYCZNY TEREN.
WYSOKA INTELIGENCJA PRZECIWNIKA. JEDNOSTKI POTRAFIĄ OCENIĆ KORZYŚCI I NIEBEZPIECZEŃSTWA DANEJ POZYCJI I WEDŁUG TEJ OCENY PODEJMUJĄ DZIAŁANIA. JEDNOSTKI ŁĄCZĄ SIĘ W ARMIE I DZIAŁAJĄ W SPOSÓB SKOORDYNOWANY. W MISJACH OFENSYWNYCH NIEPRZYJACIEL BRONI SIĘ I W PRZYPADKU POTRZEBY COFA SIĘ, W MISJACH OBRONNYCH KONCENTRUJE SWE SIŁY NA ATAK , NAWET NA KILKU FRONTACH JEDNOCZEŚNIE.
W GRZE ISTNIEJE 45 RÓŻNYCH JEDNOSTEK I 11 BUDYNKÓW. JEDNOSTKI DZIELĄ SIĘ NA: ARMIĘ LĄDOWĄ, MORSKĄ, LOTNICZĄ I ZAPLECZE TECHNICZNE. KAŻDA JEDNOSTKA POSIADA 1 LUB WIĘCEJ TYPÓW BRONI. DO PEŁNEGO SUKCESU I WYGRANIA WOJNY NIEZBĘDNA JEST KOORDYNACJA RÓŻNEGO RODZAJU WOJSK. WARTO RÓWNIEŻ PODCZAS BITW WYKORZYSTYWAĆ NIERÓWNOŚCI TERENU I NATURALNE PRZESZKODY.

GORĄCE NOWOŚCI Z NASZEGO KATALOGU, KTÓRY OTRZYMASZ BEZPŁATNIE!



SETKI SHAREWAROWYCH GIER

18 ZŁ
1SZT

W JĘZYKU POLSKIM



MASZ JAKIEGOŚ KOLEGĘ LUB RODZEŃSTWO. KUP MU KOLEKCJĘ SHAREWAROWYCH GIER ZA WAPANIAŁĄ CENĘ. NA PŁYTACH ZNAJDZIESZ WIELE PROSTYCH I SKOMPLIKOWANYCH GIER.

KUPON

☐ SZT SIGNUS
☐ SZT SUPERGRY I
☐ SZT SUPERGRY III

☐ SZT KATALOG

IMIĘ I NAZWISKO:

ULICA:

MIEJSCOWOŚĆ, KOD:

E-MAIL:

PRZY ZAMÓWIENIU NAD 50 ZŁ DO CENY NIE DOLICZAMY KOSZTÓW PRZESYŁKI.

ON TIME POLSKA · P.O.BOX 174 · 81-701 SOPOT · TEL./FAX: 058-5503295 ·
E-MAIL: ONTIME@ONTIME.PL · HTTP://WWW.ONTIME.PL

...TAK WIĘC TRZECH BOGÓW POSZŁO SZUKAĆ WŁAŚCIWEGO CZŁOWIEKA...

THE SETTLERS III

- Trzech różnych bogów: Jupiter, Horus i Ch'ih-Yu.
- Trzy różne nacje specjalizujące w innych dziedzinach.
- Cały świat przedstawiony we wspaniałej trójwymiarowej grafice.
- Rozwinięte opcje militarne:
  - dokładna kontrola bitew,
  - różne rodzaje jednostek wojskowych łącznie z 3 rodzajami okrętów wojennych.
- 150 rozmaitych postaci powołanych do życia przez 50 000 klatek animacji.
- 30 grup zawodowych, w tym drwale, rybacy, zwiadowcy, rzeźnicy, kapłani i wielu, wielu innych.
- 40 rodzajów budynków.
- Szybka nauka gry przy pomocy specjalnej misji treningowej.
- Wiele innych opcji i możliwości dodanych zgodnie z sugestiami fanów serii Settlers.

Blue Byte

GRA W CAŁOŚCI PO POLSKU

Narrator RADOSŁAW PAZURA

2 x CD

Już wkrótce szukaj gry Settlers 3 w sklepach: Auchan, Empik, Office Center, Vobis, CD Projekt, Wirtualny Świat oraz we wszystkich innych dobrych sklepach z grami.

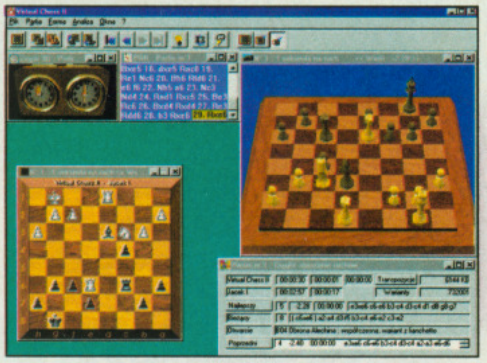
Zapraszamy do sklepów firmowych CD Projekt				Sprzedaż hurtowa
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17	Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19	Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18	Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65	Biuro handlowe Warszawa, tel. (0-22) 825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



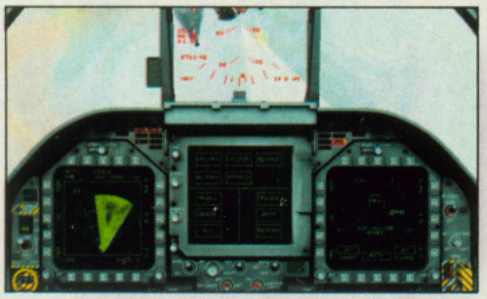
Operational Art of War. Klasyczna, heksagonalna strategia z podziałem na tury. Co ciekawe, na działania na froncie mają wpływ wydarzenia spoza teatru wojny, a nasze decyzje oddziałują na sytuację polityczną. Według recenzenta: „Mamy do czynienia z przebojem. To zdecydowany faworyt do tytułu strategii turowej roku".



Heart of Darkness. Gra ujrzała światło dzienne z trzyletnim opóźnieniem, po wielkich perturbacjach. Dziesiątki nowych pomysłów, wielka dawka humoru i doskonałe filmy mogłyby zapewnić tej platformówce miano wybitnej, gdyby nie fatalny feler...



Virtual Chess 2. Nareszcie ukazała się gra szachowa po polsku, w dodatku z rozbudowanym tutorialem, dobrą oprawą graficzną i Sztuczną Inteligencją na przyzwoitym poziomie. Nasz recenzent narzeka tylko na drobny software'owy dodatek, który znalazł na płytce...



iF/A-18E Carrier Strike Fighter. Model lotu maszyny przedstawiono bardzo wiernie, szczegółowo odtworzono też pracę chyba wszystkich systemów. Niemiłą niespodzianką jest działko Vulcan – zachowuje się jak sikawka na Lany Poniedziałek wydająca odgłosy maszyny do szycia.

Na płytach ..... **str. 6**

NEWS ..... **str. 8**
Magic & Mayhem ..... str. 12
Championship Manager 3 ..... str. 12
Israeli Air Force ..... str. 13
Lands of Lore III ..... str. 14
Anno 1602 ..... str. 16

RYNEK
ECTS a sprawa polska ..... str. 18
Intela spojrzenie w przyszłość ..... str. 18
Biblia komputerowego gracza ..... str. 18
Logitech w natarciu ..... str. 19
Softarg '98 ..... str. 19
Wieści ..... str. 19

RECENZJE
Creatures 2 ..... str. 20
Fields of Fire ..... str. 22
Operational Art of War ..... str. 23
Hexplore ..... str. 24
Skull Caps ..... str. 25
iF/A-18E Carrier Strike Fighter ..... str. 26
Need for Speed III ..... str. 27
Wreckin' Crew ..... str. 28
Game, Net & Match! ..... str. 28
Dune 2000 ..... str. 29
Heart of Darkness ..... str. 30
USCF Chess ..... str. 32
Virtual Chess 2 ..... str. 33
Syndicate ..... str. 34
Settlers II PL ..... str. 34
Quake ..... str. 35
Ptaki Europy ..... str. 36
Wszystko o seksie ..... str. 36
Rock w Polsce ..... str. 37

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

TeTe ..... **str. 39**
qViZ – rozwiązanie ..... str. 51
REAKCJE REDAKCJI ..... **str. 52**

INFORMACJE
Dystrybutorzy gier z numeru 11/98 ..... str. 54
Spis ogłoszeń ..... str. 54

TEMAT NUMERU
Słowa, słowa, słowa! ..... str. 56

INTERNET
Jak działa Internet? ..... str. 62

Kupon i zasady prenumeraty ..... **str. 63**
GamblerClub ..... **str. 66**

HARDWARE
Grafika 3D – krok po kroku ..... str. 68
RIVA TNT – pierwsze spojrzenie ..... str. 70
Savage3D – S3 kontratakuje ..... str. 71

PUBLICYSTYKA
Co ja robię tu? ..... str. 72

VARIA'tkowo
Małe piwo ..... str. 74
Trzy Zera Apokalipsy ..... str. 76
Niemoc ..... str. 76

OPISY
Championship Manager 97/98 ..... str. 78
Industry Giant ..... str. 82
Reflux ..... str. 86

Indeks programów numeru

Program	Nazwa działu	Strona
Championship Manager 97/98	Opis	str. 78
Creatures 2	Recenzja	str. 20
Dune 2000	Recenzja	str. 29
Fields of Fire	Recenzja	str. 22
Game, Net & Match!	Recenzja	str. 28
Heart of Darkness	Recenzja	str. 30
Hexplore	Recenzja	str. 24
iF/A-18E Carrier Strike Fighter	Recenzja	str. 26
Industry Giant	Opis	str. 82
Might & Magic VI	Rozwiązanie – cz. 3	str. 50
Need for Speed III	Recenzja	str. 27
Operational Art of War	Recenzja	str. 23
Ptaki Europy	Recenzja	str. 36
Quake	Recenzja	str. 35
Reflux	Opis	str. 86
Rock w Polsce	Recenzja	str. 37
Settlers II PL	Recenzja	str. 34
Skull Caps	Recenzja	str. 25
Syndicate	Recenzja	str. 34
USCF Chess	Recenzja	str. 32
Virtual Chess 2	Recenzja	str. 33
Wreckin' Crew	Recenzja	str. 28
Wszystko o seksie	Recenzja	str. 36

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
Listopad 1998
Gambler CD · Numer 11 (60), rok szósty
Nakład: · 67 500 egz.
Numer indeksu: · 321753
Numer ISSN: · 1427-0307

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

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

Autorzy: · Andrzej Balcerzak
Zdzisław Borawski
Marcin Borkowski
Tomasz Czulec
Wiktor Kozłowski
Lech W. Piotrowski
Piotr Rozalski
Tymoteusz Tchórzewski

Projekt graficzny (layout): · Piotr Kakiet

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

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

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

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

Naświetlenia: · Garmont s.c.
rastrem stochastycznym · 00-739 Warszawa,
ul. Stępińska 22/30
tel. 651 36 91
Druk: · Winkowski Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

WYDAWNICTWO LUPUS

Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem
Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

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

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

Coś się kończy, coś się zaczyna*

Co roku wyjazd na ECTS kończy się katastrofą dla moich skromnych finansów. Nie mogę sobie odmówić spędzenia kilku wieczorów w londyńskich salonach gier, które tak się mają do warszawskich jak ich metro do naszego. Tu wyjaśnię, że Underground ma ponad setkę stacji i kilkanaście linii.

Niestety, „kredyt" na nowym automacie kosztuje funta, na starym – pół, za wymyślne wynalazki płacić trzeba i po trzy. Tak się nieszczęśliwie złożyło, że gdy wyjeżdżałem na ECTS funt wart był blisko 6,5 zł (o ponad złotówkę przekraczał średni kurs!), co powinno pokazać Czytelnikom skalę problemu. Nie wchodząc w szczegóły: straciłem na światowym kryzysie finansowym ponad 100 zł.

Doświadczenia kilku pobytów pozwoliły mi zapomnieć o czasach, kiedy z miną cielęcia gubiłem się wśród setek zachwycających automatów. Nie robą już na mnie wrażenia „urządzenia do rzeczywistości wirtualnej", oferujące nie teksturowaną wektorową grafikę. Nie szokuje mnie obracający się o kąt pełny w 3 stopniach swobody żyroskop, zwłaszcza gdy wiem, że gra się w nim w staruteńkiego Afterburnera z początku lat 90. I nawet pełnowymiarowy kabriolet, do którego się wsiada, aby na ekranie 2,5 na 6 metrów grać w Ridge Racer, nie robi na mnie wrażenia.

W tym roku jednak wystawiony byłem na ciężkie próby. Zaczęło się niewinnie. Idę, patrzę – rower. Aby wygrać w wirtualnym downhillowym wyścigu należy usiąść i ostro pedałować (szczerze mówiąc, wolałbym pojeździć na prawdziwym rowerze...)

Nie zdążyłem jeszcze przejść nad tym do porządku dziennego, gdy wpadłem na deskorolkę. Trzeba na niej stanąć i, odpowiednio balansując, kierować poczynaniami wirtualnego skatera. Później była prawdziwa piłka, którą się kopie, aby strzelać wirtualne bramki i spinningowa wędka na cyfrowe ryby. O siedzisku motorniczego tramwaju z wajchą sterującą i przyciskiem do otwierania drzwi już nie wspomnę. Zdziwiło mnie tylko, że gra jest po japońsku.

Jednak lista niespodzianek na tym się nie kończyła. Kiedy byłem pewien, że widziałem już wszystko, zobaczyłem... konia. A właściwie cały rząd wykonanych z plastiku wierzchowców. Właśnie toczył się wyścig: kilku osobników stało w strzemionach i wymachując w powietrzu... no, wiecie czym, szarpało uzdy swoich rumaków. Przyznam, że widok mną wstrząsnął.

Zanim udało mi się ochłonąć, na drodze stanął ON. Był żółty, wielki i niezwykły. PONTON. Ponton, do którego się wsiada i, wykonując odpowiednie ruchy wiosłem, żegluje po strumieniach, rzekach, a nawet burzliwym morzu!

Tu muszę dodać jeszcze jedną ważną rzecz – w zasadzie nie zauważyłem żadnego rewolucyjnego, nowego automatu, wykorzystującego tradycyjne techniki sterowania. Pistolety, kierownice, piłki futbolowe, uzdy, wiosła – tak. Joysticki – nie.

Owe bliskie spotkania trzeciego stopnia skłoniły mnie do wizyty w najbliższym pubie. Potrzebowałem chwili refleksji przy kuflu dobrego ale (takie piwo). W końcu każda rzecz na tym świecie ma swoje przyczyny.

W tym przypadku prawda jest taka, że skończyła się era klasycznych automatów do gier. Wszystko, co można na takim automacie zobaczyć, lepiej zrobić na PC. Wielu gier pecetowych nie da się przenieść na automaty – nie tylko strategii czy przygodówek, ale także np. gier FPP. Na rynku elektronicznej rozrywki liczy się głównie PC, który dominuje także nad konsolami.

Powyższa śmiała teza wymaga udowodnienia i rozwinięcia. Na to jednak brak miejsca – więc po tej części reportażowej za miesiąc przygotuję następną, naukową.

Alex



* Okropny plagiat (z Sapkowskiego), przyznaję się bez bicia.

Railroad Tycoon II

Sequel legendarnej gry, w której gracz przeistacza się w magnata kolejowego. Dzięki szczegółowej grafice wielu z Was przypomni sobie dzieciństwo i układanie



torów TT lub H0 na makiecie przyozdobionej sklejanymi domkami z plastiku i drzewkami z gąbki. Jeśli dodacie do tego wątki ekonomiczne (np. przewóz materiałów, akcje) otrzymacie Railroad Tycoon II. (P166, 32 MB RAM, WIN, DX5)

WWII Fighters



W relacji z targów ECTS w poprzednim numerze Gamblera zachwycaliśmy się grafiką tego symulatora ze stajni Electronic Arts. Wtedy nie były dostępne nawet screeny. Teraz przed Wami wspaniałe demo. Na własne oczy możecie się przekonać, że programiści dopieścili grę w najdrobniejszych szczegółach, na czym bardzo zyskał także realizm walk powietrznych. (P200, 32 MB RAM, WIN, DX5)

Carmageddon II: Carpocalypse Now



Kontynuacja kontrowersyjnych wyścigów samochodowych raczej dla starszych graczy. (P166, 16 MB RAM, WIN, DX5)

Caesar III



Symulacja życia miasta z czasów Imperium Rzymskiego. Gracze stawiają na pustych polach budynki zapełniające się mieszkańcami. W miarę jak miasto zaczyna się rozprzestrzeniać, pojawiają się różne problemy. Należy je przezwyciężyć, aby miasto stało się idealne. Gra podzielona jest na pojedyncze misje o różnych celach. (P90, 16 MB RAM, WIN, DX5)

Evil Core



Rok 20000. Z jednym z sektorów planety Malia utracono łączność. Zostałeś wytypowany do sprawdzenia, co się dzieje. (P166, 32 MB RAM, WIN, DX5)

iF/A-18E Carrier Strike Fighter

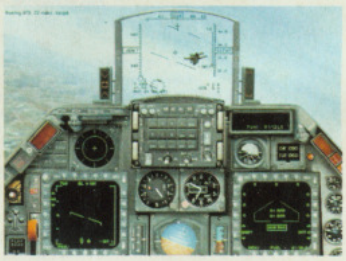
Dzięki Interactive Magic gracze po raz kolejny mają okazję zasiąść za sterami nowoczesnego samolotu. (P166, 24 MB RAM, WIN, DX5)

Get Medieval



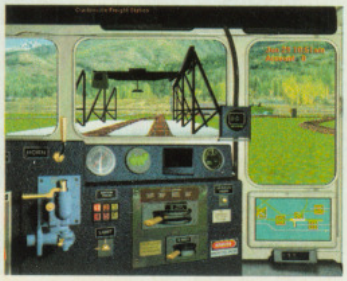
Jeśli zagrywaliście się nocami w Gauntleta, to Get Medieval na pewno przypadnie Wam do gustu. Jest to typowa gra zręcznościowa, z niewielką domieszką RPG. W demku możecie wcielić się w postać elfa-łucznika i sami, lub z kolegą, przemierzyć dwa podziemne, pełne dziwnych stworów labirynty. Podobnie jak pierwowzór, gra ma wysoką grywalność. Polecam Waszej uwadze przeróżne trafne, bardzo dowcipne komentarze sytuacji, serwowane co jakiś czas przez postać, którą kierujemy. (P90, 16 MB RAM, WIN, DX5)

Israeli Air Force



Gracz może polatać samolotami wchodzącymi w skład izraelskich sił powietrznych. (P166, 32 MB RAM, WIN, DX5)

3D Railroad Master



Czy ktoś z Was kiedyś, podczas zabawy kolejką, zastanawiał się, co widać przez szyby lokomotywy? Oto przed Wami symulator pociągu. (P166, 32 MB RAM, WIN, DX5)

Jagged Alliance 2



Mieszanka strategii i role-playing, z dołączonymi elementami walki taktycznej. (P133, 16 MB RAM, WIN, DX5)

Live Wire!

Aż dziw bierze, że twórcy Carmageddona potrafią produkować tak „niewinne" gierki, jak Live Wire! (P133, 16 MB RAM, WIN, DX5)



Rage of Mages

Połączenie RPG i strategii w czasie rzeczywistym z bardzo ładną i widowiskową grafiką. (P133, 32 MB RAM, WIN, DX5)



Settlers II PL

Demo gry Settlers II spolszczonej przez firmę CD Projekt. (486DX33, 8 MB RAM, DOS)

Spearhead

Symulator czołgu w pustynnej scenerii. Tłem akcji jest konflikt Tunezji z Libią. (P133, 16 MB RAM, WIN, DX5)



Nowy Teenagent



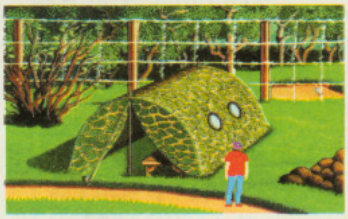
Przygodówka polskiej firmy Metropolis opowiada o przygodach niesfornego nastolatka, który popada w coraz większe tarapaty. Warto przypomnieć, że była to pierwsza polska przygodówka z prawdziwego zdarzenia.

Nowy Teenagent ma sympatyczną grafikę, niestety w niskiej rozdzielczości. Animacje są w miarę płynne. O wiele lepiej wypada dźwięk, tym bardziej, że głosów użyczyli znani ludzie z branży komputerowej (między innymi Alex i Gulash).

To dobra propozycja dla graczy posiadających słabsze komputery lub nie znających języka angielskiego. Nie jest oczywiście tak efektowna jak nowe gry, lecz z pewnością niejednego miłośnika przygodówek zaciekawi na dłużej. (frogger)









Gra zajmuje (program plus ścieżki muzyczne) ponad 500 MB na CD-b. Instaluje się ją za pomocą pliku INSTALUJ.EXE z głównego katalogu. Minimalne wymagania: 386, 4 MB RAM i DOS.

Dawn of Aces



Gra wykorzystująca pomysł z WarBirds. Latamy samolotami z okresu I wojny światowej. Znowu jest ich do wyboru, do koloru, znowu zabawa niezła, grafika całkiem, całkiem, i – niestety – znowu tylko w sieci. Ale na pocieszenie – pierwszych 5 godzin grania na serwerze Interactive Magic za darmo!!! Polecamy. (P90, 16 MB RAM, WIN, DX5)

Czytelnicy nadesłali

Autorzy zamieszczonych programów: Igor Rzegocki (Kula), Piotr Skrzyniarz (Diamonds, Extermination Day, Puzzle), Monika Szwejkowska i Rafał Szwejkowski (Buttons), Jakub Wilk (Bity).

Elitarny Kącik Generałów

Scenariusze nadesłali: Paweł Walczak, Marcin Słodowy, Marcin Muchowski oraz Janusz Giedrowicz.

Kącik 3D

Patch 3.19 (normalny i CTF), mody, model „Lady Death" oraz logo Quake'a III.

Kącik GFX

Prace graficzne nadesłali: „Agnus", Krzysztof „Haken" Hakenszmidt, Szymon „High Priest" Kurzacz oraz Mateusz Fatek.

Kącik Magic: The Gathering

Spoilery oraz raport Pawła Karaszewskiego z mistrzostw świata w MTG. Zerknijcie też na żółte strony TeTetki: znajdziecie tam rozwiązanie krzyżówki MTG oraz ranking kart (jego aktualność zależy od Waszej aktywności).

Kącik Pilotów Wirtualnych

Dodatek do Dawn of Aces (informacje o grze obok) oraz strona WWW Dariusza Tymińskiego, zawierająca biografie słynnych pilotów.

Kącik Muzyczny

Utwory muzyczne nadesłali: Rafał „AWE" Krawczyk, Bartek Talarczyk oraz Mateusz Fatek.

Kącik Sportowy Gamblera

Materiały nadesłali: Artur i Kamil Wiśniewscy, Adam „Sowa" Sowiński, Dawid Katoła, Krzysztof Różycki, Paweł Koralewski, Przemek Sawłowicz, Wojtek Biegun, Piotr Łyczek, Dominik Grabowski, Filip Alkiewicz, Grzegorz Januszewski, Robert Chlastacz, Pablo Friendlender, Ramon Bal & Joreon Van Sluijs, Steve Wright, Tri Wasano, Teguh Iman oraz ekipa Mind Compression.

Kącik Techniczny

Tym razem cały kącik został przerzucony na CD-b (katalog \TECH). Zawiera m.in. znakomite demo Principles of 3D prezentujące tworzenie grafiki 3D krok-po-kroku, a także nowe sterowniki dla RIVY 128/128ZX (v2.77) i RIVY TNT.

Gambler Pack #1

Następca DDT- oraz TeTepacka. Program działa tylko pod Windows. Uaktywnia się go BEZPOŚREDNIO z programu „uruchamiającego" krążek CD-a. Autor, Marcin Wichary (mwichary@gambler.com.pl) prosi, abyście koniecznie dali mu znać, co sądzicie o programie.

Wielka Księga Ludzkiej Głupoty

„Lubię grać w gry brutalne. Najlepsza moim zdaniem jest gra Maciuś w kosmosie. Jej główny bohater to mały chłopak, który zabija nożami". Tę i inne ciekawe wypowiedzi znajdziecie w drugiej edycji Wielkiej Księgi Ludzkiej Głupoty na krążku Gambler CD.

Instrukcja obsługi krążków

Na płycie CD-a znajduje się menu instalacyjne w wersjach dla DOS i Windows 95. Aby uruchomić wersję dosową, należy przejść do głównego katalogu krążka i uruchomić plik GAMBLER.BAT. Pod Windows 95 menu powinno zadziałać samoczynnie – w przeciwnym wypadku należy uruchomić plik LAUNCHER.EXE znajdujący się w głównym katalogu.

Na płycie CD-b znajduje się m.in. pełna wersja gry Nowy Teenagent. Instaluje się ją za pomocą pliku INSTALUJ.EXE, znajdującego się w głównym katalogu krążka. Kącika Technicznego należy szukać w katalogu \TECH.

Jeśli pojawią się problemy z uruchomieniem któregoś demka, gry lub menu dosowego, proszę NAJPIERW o telefoniczny kontakt z redakcją (poniedziałek-piątek w godzinach 12.00-15.00) lub przez e-mail bezpośrednio ze mną (rafal@gambler.com.pl). Jeśli problemy dotyczą menu windowsowego lub Gambler Packa, proszę kontaktować się z ich autorem (mwichary@gambler.com.pl).

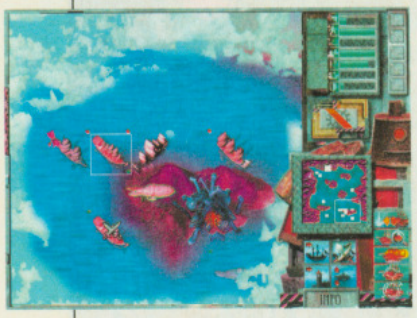
Programy, które są wersjami demonstracyjnymi, mogą nie działać na pewnych, specyficznych konfiguracjach komputera. Ponadto niektóre demka wymagają czasem instalacji dodatkowego, powszechnie stosowanego oprogramowania. Najczęściej występujące błędy wynikają z faktu, że program nie może zlokalizować plików typu DLL. Winę za to najczęściej ponosi źle zainstalowany akcelerator grafiki 3D (lub jego brak) albo brak sterowników DirectX (ich najnowszą wersję znajdziecie na CD-b, w katalogu \TECH\DIRECTX\).

W trosce o bezpieczeństwo Waszych danych, zawartość krążków została sprawdzona kilkoma programami antywirusowymi.

Jak umieścić swoje programy/rysunki/utwory na płycie Gamblera? Jeśli sprawdzimy, że nadesłany przez Was materiał jest wolny od wirusów, nie zawiesza się – ogólnie działa, prawdopodobieństwo umieszczenia go na płytce Gamblera wynosi 100%. Musicie jednak nadesłać list, w którym stwierdzacie, że jesteście autorami plików i jedynymi właścicielami praw autorskich do nich oraz wyrażacie zgodę na bezpłatną publikację ich na krążku. Jeśli materiał jest przesyłany e-mailem (pod adresem znajdującym się w odpowiednim kąciku w menu na płycie lub następującym: rafal@gambler.com.pl, jeśli przesyłacie go do działu „Czytelnicy nadesłali") proszę spakować go (najlepiej RAR-em) na części po 300 kB każda i wysłać osobno. MUSICIE też przysłać listowne oświadczenie, o którym wspominam wyżej. Nie zapomnijcie podać swoich danych: imienia i nazwiska lub ksywy, pod jaką chcecie być znani, adresu, telefonu kontaktowego wraz z numerem kierunkowym, adresu e-mail.

STRATEGII NIGDY DOSYĆ

V.O.T.E.R. GOLEM



Programiści z firmy Leryx LongSoft, znani z Clasha i Zagadek Lwa Leona, pracują nad kolejną grą strategiczną. Tym razem walki toczyć się będą także na wodzie, bowiem ląd na skutek katastrofy rozpadnie się na szereg wysp. Wyspy będzie można połączyć, jeśli wybuduje się V.O.T.E.R. Golema. Informacje, jak to zrobić, uzyskamy, przechodząc kolejne misje w grze. Akcja rozgrywa się w Średniowieczu. Atmosfery dodawać mają ożywione w grze machiny, które zaprojektował Leonardo da Vinci. Obok wątku wojennego będzie także wątek ekonomiczny.

Gra ma być turowa w trybie single player, w multiplayer tury rozegrają równocześnie wszyscy gracze. Unikalne rozwiązanie w grach tego typu to nieliniowa akcja. Każda z podbijanych wysp ma połączenia z kilkoma innymi. Gracz sam podejmuje decyzję, o którą wyspę walczyć w następnej kolejności. Termin: I kwartał 1999. Producent: Leryx LongSoft. (SH)

KNIGHTS & MERCHANTS



Najnowszy produkt firmy TopWare to połączenie gry ekonomicznej ze strategią wojenną czasu rzeczywistego. Jako dowódca straży przybocznej gracz ma za zadanie ocalić królestwo przed intrygami złego księcia. Wroga można pokonać w 20 misjach przeznaczonych dla jednego gracza lub skorzystać z 10 map do gry w sieci, na których walczy jednocześnie do 6 osób. Armie składać się będą z jednostek 10 typów. Gra wydana w wersji polskiej. Termin: już jest. Producent: TopWare. (SH)

TIDES OF WAR



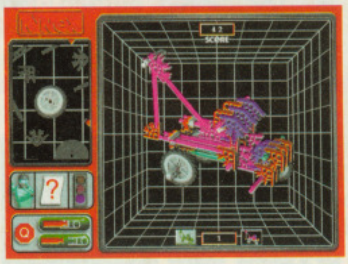
Pamiętacie jeszcze grę Pirates!? Tides of War jest do niej bardzo podobna, choć położono w niej większy nacisk na rozgrywkę w czasie rzeczywistym (więcej bitew morskich i oblężeń fortów). Podobnie jak w Pirates!, dowodzicie statkiem (potem flotyllą) pływającym po niespokojnych wodach Karaibów w XVII wieku. Czeka Was mnóstwo ciekawych przygód i misji. Ataki na konwoje przeciwników, poszukiwanie skarbów, wielkie bitwy morskie – wszystko to znajdzie się w Tides of War. Termin: koniec 1998. Producent: GT Interactive. (frogger)

AMEN: THE AWAKENING

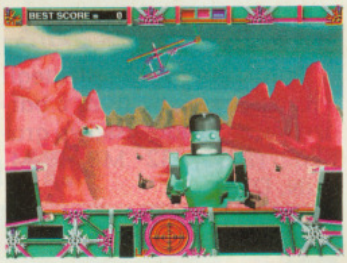


Strzelanina FPP, która ma łączyć elementy przygodówki i RPG. Bohaterem jest brytyjski komandos przeniesiony niespodziewanie do równoległego świata. Odkrywa tam spisek mający na celu zagładę ziemskiej cywilizacji. Jedynym rozwiązaniem jest oczywiście przeczyszczenie wiernej broni i... Nie wiadomo jeszcze, na czym mają polegać elementy przygodowe, jednak wygląda na to, że fabuła będzie rzeczywiście rozbudowana i interesująca. Termin: koniec 1998. Producent: Cavedog. (frogger)

VIRTUAL K'NEX



Dziwna nazwa, dziwna gra. K'Nex to rodzaj klocków dla dzieci, takich jak LEGO, tylko mniej popularnych. Jak się nietrudno domyślić, Virtual K'Nex to komputerowa odmiana tych klocków. Ale to zaledwie połowa prawdy. W VK'N bowiem można nie tylko budować pojazdy, ale również kierować nimi i wykonywać misje. Jeździsz, pływasz i latasz, zdobywasz i niszczysz, robisz wszystko, aby powstrzymać zwariowanego naukowca, który chce zapanować nad światem. Virtual K'Nex przeznaczony jest oczywiście dla dzieci, ale może zainteresować również starszych graczy dzięki opcji budowania. Termin: koniec 1998. Producent: Fox Interactive. (frogger)

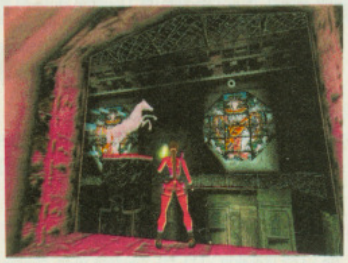


SEQUELE, SEQUELE

TOMB RAIDER III



Już niebawem w nasze ręce trafi trzecia część przygód komputerowej bohaterki wszech czasów, Lary Croft. Akcja gry rozpoczyna się w Indiach, gdzie Lara poszukuje pewnego artefaktu. Jak się wkrótce okaże, jest to jeden z czterech bardzo potężnych przedmiotów, który może doprowadzić znalazcę do złóż cennej substancji umożliwiającej prowadzenie skomplikowanych zabiegów genetycznych. Po dokonaniu tego odkrycia Lara będzie musiała oczywiście walczyć z całym legionem gotowych na wszystko łowców nagród.



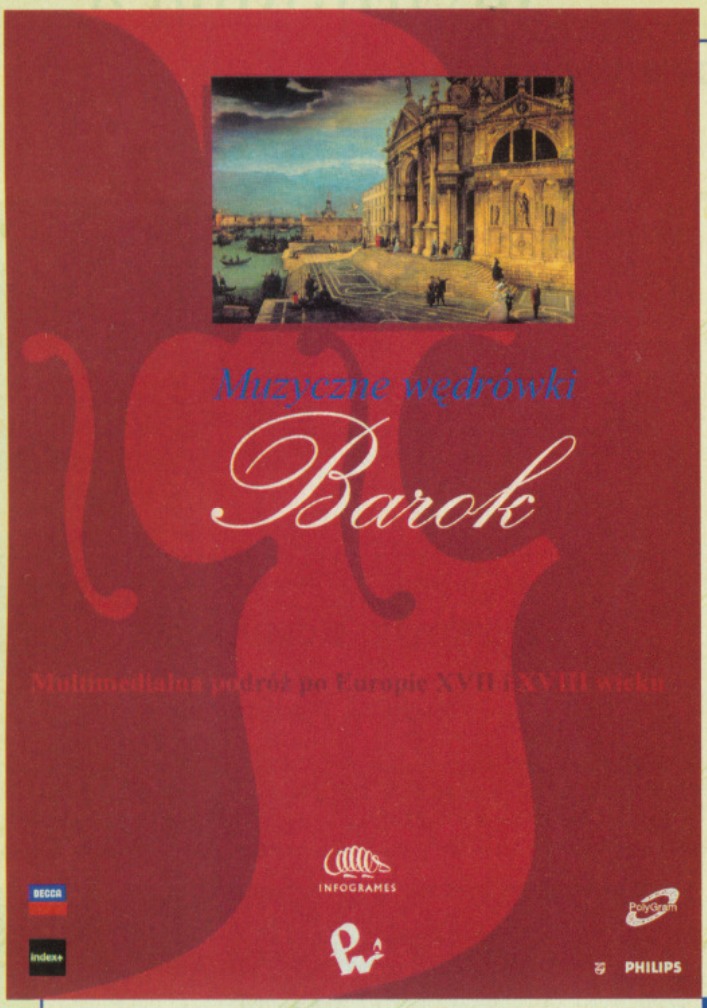
Fabuła trzeciej części Tomb Raidera jest bardzo rozbudowana i jeszcze ciekawsza niż poprzednie. Zmienił się również engine, co było konieczne (część druga pod tym względem niemal nie różniła się od pierwszej, a TR I powstał już jakiś czas temu). Autorzy sporo pracowali nad poprawieniem lightsourcingu oraz wyglądu otoczenia (gładsze krawędzie, precyzyjna grafika bez przenikania się obiektów). Podobno poprawiono też inteligencję przeciwników (cokolwiek by to miało znaczyć). Najważniejszą jednak nowością jest zestaw dodatkowych ruchów, w tym uniki, kucanie i kilka innych trików. Termin: koniec 1998. Producent: Eidos. (frogger)

DUKE NUKEM FOREVER



W dalszym ciągu nie jest znany dokładny termin wydania gry Duke Nukem Forever. Wiadomo tylko, że najprawdopodobniej stanie się to już w przyszłym roku. Przypomnę, że Duke był prawie ukończony, lecz w ostatniej chwili producenci zdecydowali się zastosować engine Unreala zamiast dotychczas używanego quake'owego, więc grę trzeba było nie tyle napisać od nowa, co przepisać. Jeżeli ktoś wątpi w słuszność decyzji, niech obejrzy jeden z pierwszych screenów, jakie firma udostępniła po zmianie planów. Pozostaje nam tylko cierpliwie czekać. Termin: koniec 1998. Producent: 3D Realms. (frogger)

WYDAWNICTWO NAUKOWE PWN



Multimedialna podróż po Europie XVII i XVIII wieku

•Bach, Haendel, Haydn, Mozart, Vivaldi•*Armida, Czarodziejski flet, Rinaldo*•oryginalne wnętrza i stroje epoki•2 godziny dialogów•2 godziny muzyki•Ewa Mallas-Godlewska, William Christie•

Wydawnictwo Naukowe PWN
ul. Miodowa 10, 00-251 Warszawa

Dział Dystrybucji Wysyłkowej i Prenumerat
tel. (0 22) 635 09 77, 69 54 173-176, fax 69 54 179

Partnerzy handlowi:

VULCAN MEDIA Sp. z o.o.
ul. Grabiszyńska 281, 53-234 Wrocław
Biuro w Poznaniu, ul. K. Maya 1, 61-371 Poznań
tel. (0 61) 876 40 66, 876 40 73

LICOMP EMPiK
MULTIMEDIA Sp. z o.o.
ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa
tel./fax (0 22) 642 81 65, 642 99 21

cena 120 zł

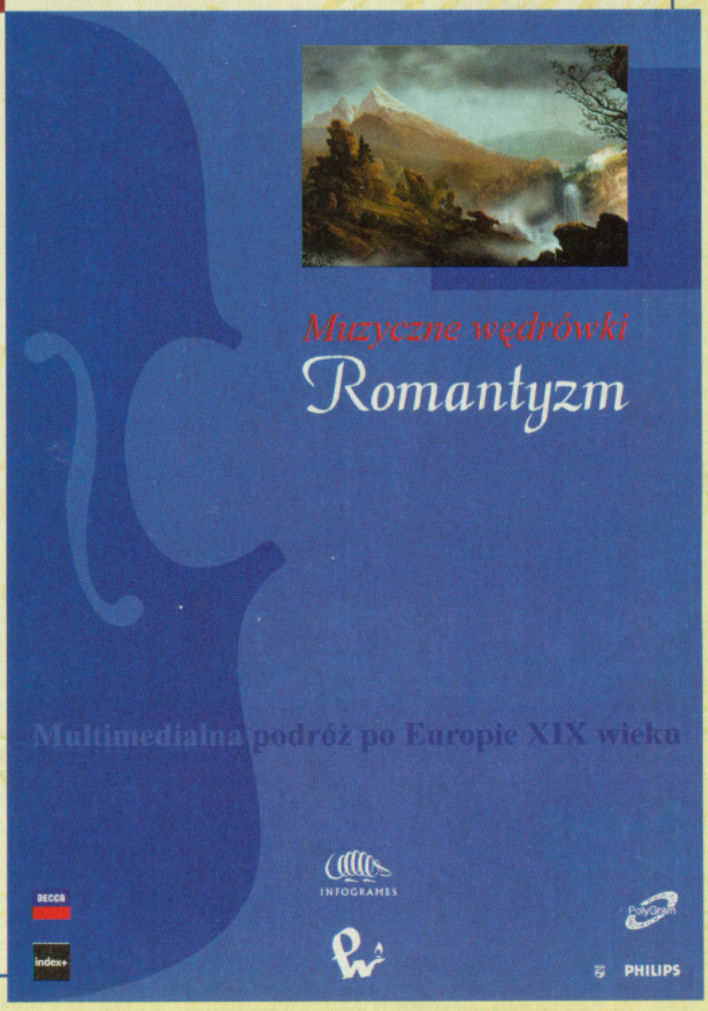
Multimedialna podróż po Europie XIX wieku

•Beethoven, Brahms, Czajkowski, Rossini, Schubert, Verdi, Wagner•*IX Symfonia, Aida, Carmen, Jezioro łabędzie*•dekoracje wnętrz i scenografia epoki romantyzmu•2 godziny dialogów•2 godziny muzyki•Luciano Pavarotti, Cecilia Bartoli•

Minimalne wymagania sprzętowe:
PC 486 DX2 66, 8Mb RAM
Windows 3.x. lub Windows 95, 98, NT.
Czytnik CD-ROM x2.
Karta dźwiękowa 16 bit
kompatybilna z Sound Blaster.
Karta SVGA rozdzielczość 640x480
256 kolorów.

księgarnia internetowa: www.pwn.com.pl
bezpłatna INFOLINIA 0 800 20145

cena 120 zł



Symulacje typowe i nietypowe

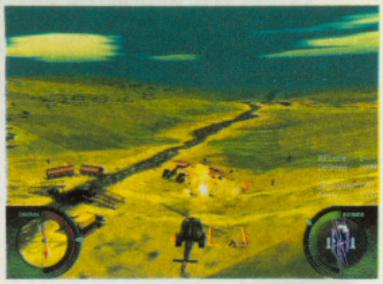
F-16 Multirole Fighter



Wygląda na to, że znana z gry Commanche firma NovaLogic nie zasypia gruszek w popiele. Po wydaniu F-22 Raptor przygotowuje podobny do niego symulator F-16. Rozszerzono arsenał powietrze–ziemia, wprowadzono możliwość podwieszania dodatkowych zbiorników z paliwem oraz dopracowano model lotu. Grafika zapowiada się, jak zwykle w produktach NovaLogic, bardzo dobrze, szczególnie obiecująco wyglądają miasta. Duży nacisk będzie położony na rozgrywkę multiplayer – piloci Falconów będą mogli latać na bezpłatnym serwerze producenta, Novaworld, razem z F-22 oraz MiG-ami 29. Termin: koniec 1998. Producent: NovaLogic. (Gunman)

Missing in Action

Połączenie symulatora i strzelaniny. Akcja toczy się w Wietnamie, a Twoim zadaniem jest pilotowanie amerykańskiego śmigłowca. Do wykonania 26 misji, wśród których znajdą się m.in.: odbijanie więźniów wojennych, akcje przeciwko partyzantce wietnamskiej oraz wiele innych. Większość misji jest ponoć wzorowana na prawdziwych zadaniach bojowych lotnictwa amerykańskiego w Wietnamie. Termin: koniec 1998. Producent: GT Interactive. (frogger)



Football World Manager



Debiutujący na rynku menedżerów piłkarskich Football World Manager od razu zaatakował pozycje lidera. Według jego twórców, zwycięstwo nad Championship Managerem zapewni mu bogata baza danych, obejmująca 25 000 piłkarzy i ponad 1000 klubów z 50 krajów (w tym Polski), oraz możliwość dokładnego przeanalizowania każdego wydarzenia. Natomiast graczy bardziej wrażliwych na piękno gier komputerowych przyciągnie przyjazny dla użytkownika interfejs oraz dopracowany audiowizualny system prezentacji meczu. Nie bez znaczenia jest fakt, że grę rekomenduje znany na Wyspach menedżer, Ron Atkinson. Termin: listopad 1998. Producent: Ubi Soft. (kristoff)

FA Premier League Football Manager '99



Zgodnie z polityką wykupywania wszelkich możliwych licencji, firma EA Sports nabyła prawa do używania nazwy angielskiej ligi piłkarskiej w grach komputerowych. W ten sposób zamiast w FIFA Soccer Manager 2 będziemy mogli zagrać w FA PLFM '99. Do silnych stron gry twórcy zaliczają szeroki wachlarz opcji menedżerskich i szkoleniowych oraz prezentację przebiegu meczów, stworzoną na bazie znanej z serii FIFA technologii Virtual Stadium. Jednak za swój największy sukces uznali EAMail, realistyczny system komunikacji menedżera z piłkarzami, trenerami i ludźmi biznesu. Termin: listopad 1998. Producent: EA Sports. Dystrybutor: IPS CG. (kristoff)

Elysium

Połączenie RPG i gry akcji, osadzone w surrealistycznym świecie fantasy. Dowodzisz grupką poszukiwaczy przygód. Na fabułę gry składa się ok. 40 epizodów, niekiedy powiązanych ze sobą, a czasem nie. Przed Tobą wiele niebezpieczeństw, m.in. atak na siedzibę wilkołaków, wędrówka przez dzikie pustkowia oraz walka z Ivrissem, lordem snów. Klimat dziwny, ale gra ma w sobie coś, co przykuwa uwagę: bardzo rozbudowany i żywy świat. A to, jak wiadomo, jest w RPG najważniejsze. Screenshoty z gry na razie nie są dostępne, więc prezentujemy jeden ze szkiców. Termin: początek 1999. Producent: Cavedog. (frogger)



Filmowe, komiksowe

Alien Vs. Predator

Każdy chyba widział przynajmniej jeden odcinek cyklu Aliens, chyba również każdy oglądał słynnego Predatora. Wiele osób zna komiksową serię, w której oba filmowe koszmary stają naprzeciw siebie. Dzięki nowej grze firmy Fox Interactive możesz wcielić się w jedną z trzech postaci: Aliena, Predatora lub ziemskiego komandosa. Gra jest



typową strzelaniną FPP, choć według twórców zawiera też elementy przygodowe. W zależności od tego, którą postać wybierzesz, rozgrywka będzie się diametralnie różnić. Do tego dochodzi bardzo dobrze wykonany engine 3D oraz niepowtarzalna atmosfera. Termin: koniec 1998. Producent: Fox Interactive. (frogger)

The Simpsons: Virtual Springfield



Gra na bazie zwariowanej amerykańskiej kreskówki. Trochę podobna do wydanej około dwóch lat temu przygodówki Beavis & Butt-Head: Virtual Stupidity, czyli oprócz części fabularnej zawiera szereg minigier i innych atrakcji. Podobnie jak film (na którym się wzoruje), gra jest trochę „wykręcona", więc prawdopodobnie spodoba się tylko fanom serii. Grafika kreskówkowa, animacje mają w 100% przypominać te znane z ekranów TV. Termin: koniec 1998. Producent: Fox Interactive. (frogger)

WSZYSTKIE KOMPUTERY ŚWIATA

NTT SYSTEM



Dział Handlowy: NTT System Ltd.Warszawa ul. Osowska 84, tel./fax (022) 673 10 20, 610 97 80, 610 97 76, 610 51 61, 610 10 36
e-mail handlowy@ntt.com.pl Sklepy Firmowe: NTT Warszawa ul. Ostrzycka 2/4 tel. 813 57 40, NTT Pruszków Al. Wojska Polskiego 36a tel. 728 67 67
NTT Warszawa ul. Słowackiego 27/33, tel. (022) 832 15 77, NTT Warszawa Centrum Handlowe "LAND" paw. 47 ul. Wałbrzyska 11 tel. (022) 549 90 46
NTT - W.G.E. al. Niepodległości /Armii Ludowej pasaż Podziemny, tel. (022) 825 91 00 w. 104 Oddziały: NTT Bydgoszcz ul. Poniatowskiego 2
tel. (052) 340 12 30; 340 12 33; fax 346 00 55 NTT Białystok Al. 1000-lecia p.p. 4 tel. (085) 67 61 269 NTT Ruda Śląska ul. Kokotek
tel. (032) 248 00 30, 24 800 50, NTT Wrocław ul. Wystawowa 1 tel. (071) 348 42 21 do 28, wew. 523; fax:wew. 468, 523 NTT Kraków ul. J. Wybickiego 3a
tel. (012) 632 90 91, 632 90 93, 632 90 95, NTT Leszno ul. Szkolna 2 tel (065) 529 47 29, OFFICE DEPOT, tel. 0 800 22 800 , fax 0 800 20 222
Punkty Sprzedaży KEN: KEN Wrocław ul. Pretficza 37 tel. (071) 65 46 32 do 38; fax 65 46 39 KEN Bolesławiec ul. Mickiewicza 6 tel. (075) 732 65 5
KEN Bydgoszcz ul. Grudziądzka 10 tel. (052) 79 14 69 KEN Olsztyn ul. Dąbrowszczaków 39 tel. (089) 534 96 63 KEN Opole ul. Ozimska 5
tel. (077) 54 42 28 KEN Poznań ul. Poznańska 1/3 tel. (061) 21 76 37 KEN Wrocław ul. Oławska 16 tel. (071) 34 312 27
Dostępne w sieci centrów zaopatrzenia Makro, OFFICE CENTRE, Warszawa Al. Jerozolimskie 184, tel (022) 668 19 90, fax 668-19-9
ZETO RZESZÓW - ul. Rejtana 55, (017) 862 9607, SiM KOSZALIN - ul. Modrzejewskiej 21a, (094) 341 17 25, ALBIT LESZNO - ul. Jeziorkowskiej 20
(065) 529 03 54 BIUROTECHNIKA S.A. WARSZAWA ul. Bema 59 a, (022) 632 95 37, JANTAD OSTRÓW MAZOWIECKI ul. Cegielniana 90 b, (021) 753 90
AMK KOMPUTER-SOCHACZEW ul. Chopina 145, (0601) 323 364, 3NET ELBLĄG ul.Kumieli 2, (055) 2327261, EMOPAR RZESZÓW ul. Jana III Sobieskiego
(017) 852 44 70, DALIMEX LUBLIN ul. Obywatelska 4, (081) 74 77 111, COMFIX - WARSZAWA ul. Conrada 21/11, (022) 669 64 3

NTT SYSTEM SP. Z O.O. POSIADA CERTYFIKAT JAKOŚCI ISO 9001

intel inside
pentium® II PROCESSOR

THE INTEL INSIDE LOGO AND PENTIUM ARE REGISTERED TRADEMARK AND MMX IS A TRADEMARK OF INTEL CORPORATION

MAGIC & MAYHEM



Oto kolejny program, który będzie znany pod dwoma tytułami – w Ameryce jako Duel: The Mage Wars, w Europie – Magic & Mayhem. Grę przygotowuje firma Mythos, twórca m.in. serii X-COM (ale bez owianego złą sławą Interceptora).



Magic & Mayhem należy do gatunku strategii czasu rzeczywistego, ale wprowadzono w niej bardzo rozbudowane elementy role-playing. Gracz wciela się w postać początkującego maga. Na skutek niefortunnego zrządzenia losu zostaje przeniesiony do krainy, którą władają źli i potężni czarnoksiężnicy. Będzie musiał zdobyć włości i artefakty, ukraść magię złym czarnoksiężnikom i pokonać wrogów na polu bitwy. Dokona tego, przyzywając z innych wymiarów 20 rodzajów mitologicznych i fantastycznych stworów. Oczywiście, jak w każdej przyzwoitej grze fantasy, nie obejdzie się bez magii. Do dyspozycji jest 60 zaklęć, które można stosować tylko, jeśli posiada się jakiś talizman (są trzy rodzaje). Zaklęcia i talizmany podzielono na praworządne, chaotyczne i neutralne.





Środowisko gry będzie w pełni trójwymiarowe, a mapy pokryte górami, pagórkami, tajemniczymi budowlami, rzekami i wyrzeźbionymi przez nie wąwozami. Stosowanie zaklęć pozwoli zmieniać ukształtowanie terenu. Czary na przykład wywołają lawiny, które zmiotą budynki, a podłożony ogień zniszczy lasy.

Autorzy gry zwracają szczególną uwagę na poziom Sztucznej Inteligencji. Jest to tym bardziej godne pochwały, że Magic & Mayhem będzie oferować zaawansowane opcje gry wieloosobowej, co pozwoli grać czterem osobom przez sieć LAN i Internet, a także tworzyć dowolną liczbę losowo generowanych scenariuszy. Atutem gry ma być także łatwy do opanowania interfejs użytkownika, co w strategiach czasu rzeczywistego jest bardzo ważne.



Termin wydania: I kwartał 1999. Producent: Mythos/Virgin. Dystrybutor: IPS CG.

Jacek Piekara

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

CM3 będzie zawierał wiele rewolucyjnych zmian w stosunku do poprzednika. Wszystkie dostępne w grze ligi da się uruchomić jednocześnie, zatem gracz obejmie posadę w dowolnym klubie z dowolnego kraju, bez konieczności rozpoczynania nowej kariery. W podstawowej wersji CM3 znajdzie się 16 lig: angielska, francuska, niemiecka, włoska, hiszpańska, holenderska, belgijska, duńska, norweska, szwedzka, portugalska, szkocka, amerykańska, argentyńska, brazylijska i japońska. Autorzy przewidzieli możliwość dodania innych krajowych rozgrywek, np. ligi polskiej.



Baza danych CM3 ma być kilkanaście razy obszerniejsza od tej z CM2. Zawierać będzie informacje dotyczące piłkarzy, trenerów, asystentów i drużyn ze wszystkich zakątków świata, na czele ze współczynnikami, których będzie jeszcze więcej (również tych ukrytych). Między innymi dlatego nowy Championship do optymalnego działania będzie potrzebował dużej pamięci RAM. Na szczęście engine CM3 pozwoli uruchomić grę na słabszych komputerach, ale z zmniejszą liczbą lig.



Na nowo został napisany algorytm rozgrywania meczów – szczególną rolę odgrywa ustawienie taktyczne. Gracz będzie sprawował całkowitą kontrolę nad taktyką swojego zespołu, definiując zadania dla poszczególnych piłkarzy oraz ogólne ich rozmieszczenie na boisku, z rozbi-





Symulatory firmy Jane's umacniają swoją pozycję wśród gier komputerowych. Nie tak dawno dostaliśmy F-15, a tu znowu szykuje się podniebne szaleństwo. Wkrótce ukaże się gra symulująca ciężkie życie pilota Izraelskich Sił Powietrznych. W Europie będzie sprzedawana pod tytułem Israeli Air Force, w USA znana jest jako Israeli Air Combat.



Wreszcie gra z oryginalnym pomysłem. Możemy zasiąść za sterami prawie każdej maszyny, w jaką wyposażona jest armia izraelska. Do dyspozycji mamy Mirage, KFIR, Phantom wraz z modyfikacją (F-4 2000), ponadto F-15, F-16 oraz słynny izraelski LAVI. Każdy ma inaczej wyglądający kokpit i zachowuje się trochę inaczej podczas lotu i walki, na przykład wyraźnie wyczuwa się różnicę między zwinnym F-16 a Mirage. Aby przejść pomyślnie wszystkie misje, trzeba opanować do perfekcji pilotaż każdego samolotu. Nie oczekujcie, że będzie to łatwe! Realizm ma być na takim poziomie, aby gracz, nie tracąc przyjemności z zabawy, miał poczucie, że zasiada za sterami prawdziwej maszyny bojowej, a nie joystick z dwoma przyciskami.





Misje ułożone zostały w sześć kampanii, z czego trzy odzwierciedlają rzeczywiste wydarzenia (m.in. wojna sześciodniowa, wojna Yom Kippur). Dla miłośników „szybkich numerków" znajdzie się tryb SCRAMBLE, dla mniej doświadczonych przewidziano profesjonalnie prowadzony trening. Tryb multiplayer oferuje możliwość latania każdym z wymienionych myśliwców. Zapowiada się zabawa na całego, gdyż specjalnie dla gry wieloosobowej zaprojektowano MiG-i 23 i 29, w syryjskich barwach.



IAF ma zaawansowany engine graficzny, na potrzeby gry odwzorowano pół Bliskiego Wschodu. Rzeźba terenu umożliwia ochronę przed namierzeniem, a także ucieczkę w kanion przed wystrzeloną rakietą. Modele samolotów wyglądają wspaniale, ale niestety, wersja finalna, sprzedawana od sierpnia w USA, nie korzysta z Glide'a (jedynie z Direct 3D). Dopóki nie ukaże się patch, ziemia nie będzie wyglądać równie przyjemnie.



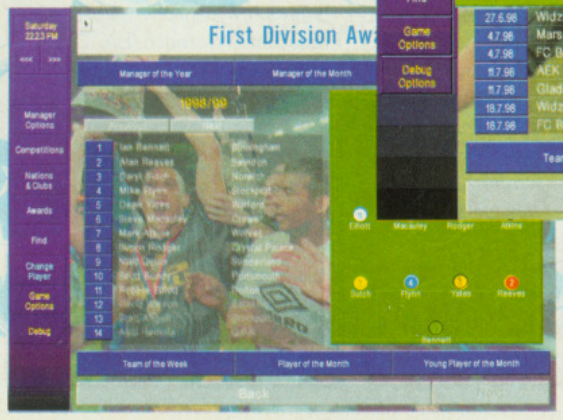
Termin wydania: IV kwartał 1998. Producent: Electronic Arts/Jane's. Dystrybutor: IPS CG.

Yennefer

ciem na trzy typy: ogólne, ofensywne („w posiadaniu piłki") oraz defensywne („bez piłki"). Dla tych, którzy nie będą mieli ochoty bawić się w rysowanie zwycięskich taktyk, dostępne będą wcześniej zdefiniowane schematy.

W CM3 pojawi się możliwość zatrudnienia sztabu szkoleniowego. Zakres jego pracy obejmie: trening klubowych drużyn juniorskich oraz szkolenie bramkarzy, poprawianie wytrzymałości fizycznej, doskonalenie techniki etc. Każdym z wymienionych elementów zajmie się oddzielny trener, który będzie składać raporty, jak spisują się poszczególni zawodnicy. Mało dotąd wykorzystywanych zwiadowców (scouts) będzie można nie tylko posłać na konkretne narodowe lub kontynentalne rynki transferowe, ale również zlecać im śledzenie poczynań poszczególnych zawodników lub podglądanie meczów rywali.





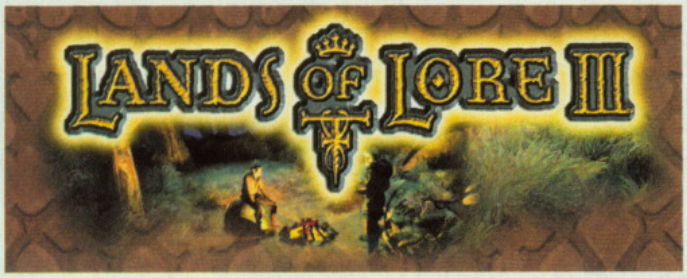
Stosunki między graczem i radą nadzorczą klubu, kibicami oraz dziennikarzami również nabiorą głębszego wymiaru. Na przykład dziennikarze dostarczą komentarzy (oraz plotek) na temat możliwych wydarzeń w piłkarskim światku gry.

Jeżeli niektóre z nowych obowiązków zaczną gracza przytłaczać, będzie mógł zatrudnić do pomocy asystenta i scedować na niego część pracy.

Interfejs użytkownika w trzeciej części Championship ma być dość podobny do wykorzystanego w CM2 (stosującego połączenia hipertekstowe), „tylko" bardziej intuicyjny, łatwiejszy w użyciu, w wyższej rozdzielczości. Będzie wykorzystywał skróty klawiszowe.

Termin wydania: styczeń 1999. Producent: Eidos/Sports Interactive. Dystrybutor: Mirage.

Kristoff



Druga część Lands of Lore wielu zapalonym RPG-owcom sprawiła niemały zawód, ponieważ autorzy odeszli od klasycznego role-playing na rzecz elementów przygodowych (a nawet w kierunku gry akcji). Pocieszającą wiadomością jest więc fakt, że firma Westwood wyciągnęła wnioski z reakcji graczy i tym razem przygotowuje produkt mający zadowolić miłośników RPG. Dla tych, którzy nie poznali żadnej gry z cyklu, podaję, że LoL to role-playing, w której świat widziany jest oczami postaci, a walki toczą się w czasie rzeczywistym.

Głównym bohaterem Lands of Lore III jest Copper, bratanek króla Richarda, jego spadkobierca i jedyny pretendent do tronu w Gladstone. Niestety mieszkańcy królestwa nie uznają jego pretensji do korony, gdyż to mieszaniec: pół drakoid, pół człowiek. Jednak podstawowym zadaniem bohatera jest nie tyle zdobycie tronu, ile uratowanie własnej duszy porwanej przez potwory. Pozbawiony duszy Copper utrzymuje się przy życiu tylko dzięki magii pięknej czarodziejki Dawn, znanej z poprzednich dwóch części.

Aby odzyskać duszę i udowodnić swe prawa do korony, bohater LoL III będzie musiał przejść przez magiczne bramy do pięciu tajemniczych światów. Każdy charakteryzuje się innym wyglądem (na przykład śnieżne pustkowia, fortece, podziemne jaskinie), każdy zamieszkują monstra odmiennych gatunków. Potwory zmierzą się nie tylko z głównym bohaterem, ale także z czterema chowańcami (ang. familiar), którzy pomogą Copperowi w penetrowaniu wrogiego świata oraz w walce.



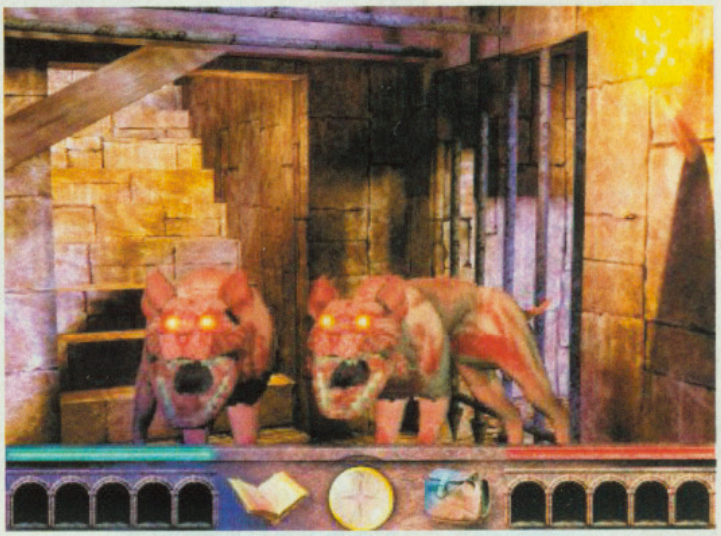


RPG-owcy bardzo lubią dbać o rozwój prowadzonej postaci. Westwood daje szansę szkolenia bohatera w czterech gildiach. Będzie doskonalił swe umiejętności jako wojownik, mag, złodziej lub uzdrawiacz. Co ważne, wybór profesji nie ma stałego charakteru i w każdej chwili można zostać członkiem następnej gildii i rozwijać inne umiejętności.

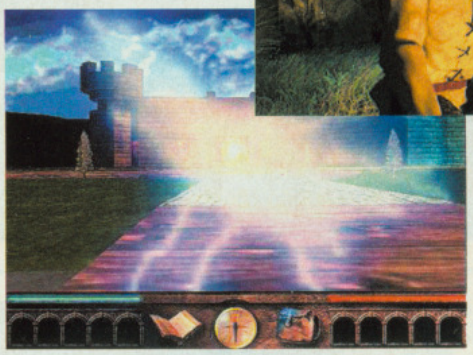




Wielu recenzentów zarzucało Lands of Lore II, iż ma przestarzały engine. Dopiero zainstalowanie patcha umożliwiającego współpracę z akceleratorami 3D pomogło grze. Tym razem autorzy z Westwood postanowili wprowadzić na rynek produkt, który będzie mógł się chlubić w pełni nowoczesną grafiką. Wszystkie budowle w grze będą przedstawione w pełnych 3 wymiarach, tak samo spotykani przez bohatera NPC oraz wszystkie potwory. W LoL III wykorzystano zaawansowaną technologię, nad którą Westwood pracuje już od trzech lat. Engine został natomiast zapożyczony od cieszącej się dobrą opinią gry Blade Runner. Autorzy zwracają przede wszystkim uwagę na rewelacyjne efekty graficzne, na przykład zobaczymy grę świateł na twarzy człowieka niosącego pochodnię, a każdemu z 60 zaklęć będą towarzyszyć imponujące efekty specjalne.







Lands of Lore III to w założeniu gra realistyczna (jeśli takie słowo można zastosować do fantasy). Wiceprezydent Westwood, Lois Castle twierdzi: „Miasta nie mogą być opuszczone. Muszą być zaludnione postaciami, które sprawiają wrażenie rzeczywistych. Zwierzęta nie zawsze próbują Cię zjeść, a prawdziwi ludzie nie spędzają całych dni na ćwiartowaniu potworów w mrocznych labiryntach". Castle bardzo mocno akcentuje również konieczność istnienia w grach role-playing intrygującej fabuły. Według niego samo stworzenie przerażających potworów czy konstruowanie wymyślnych zagadek nie wystarczy – musi istnieć spoiwo w postaci ciekawej historii.

Lands of Lore III będzie miała rozbudowany interfejs użytkownika, pozwalający na bezproblemowe stosowanie magii, operowanie przedmiotami z inwentarza i walkę. Wszystkie komendy mogą być wydawane zarówno myszą, jak i z klawiatury. Oczywiście zostanie wprowadzone automapowanie, a gracz będzie mógł zapisywać najważniejsze rzeczy w notatniku.

Termin wydania: IV kwartał 1998. Producent: Westwood/EA. Dystrybutor: IPS CG.

Jacek Piekara



MediaSoft

Sklep
czynny codziennie:
pon -pt 10-20
sob-niedz 11-19

(022)6285269 Marszałkowska 28
00-576 Warszawa

Sony PlayStation Nintendo 64 PC CD Akcesoria

Od 1 czerwca 2 razy większa powierzchnia sklepu !!!

Teraz również super bogata oferta akcesoriów i programów użytkowych.

PC CD

- Ponad 200 gier i programów multimedialnych
- Programy użytkowe, specjalistyczne
- Prezentacja na dwóch monitorach

PC Akcesoria

- Joysticki , głośniki - wielki wybór
- Myszy , filtry ,dyskietki , CDR-y , kable ... i wiele innych
- Akceleratory graficzne , karty dźwiękowe

Sony PlayStation™

- Około 100 tytułów - nowości i klasyka w atrakcyjnych cenach
- Akcesoria : mamy wszystko !!!

NINTENDO® 64

- Gry w systemach PAL i NTSC
- Akcesoria

Game Boy™

- Około 50 gier
- Akcesoria: zasilacze, pokrowce, lupy ...
- Wymiana i wypożyczalnia

WYSYŁKA

(022) 628-52-69

Jeśli nie możesz odwiedzić nas osobiście (a szkoda...) Zadzwoń lub napisz (prześlemy Ci naszą ofertę) i zamów interesujący Cię towar. Zrobimy wszystko abyś otrzymał go jak najszybciej . Nam zależy na naszych klientach !

Komis i raty

Jeśli masz gry (PSX , N64), których chcesz się pozbyć - przyjdz do nas - pomożemy Ci je sprzedać !

RATY-konsole JUŻ za 70,00 PLN. Natychmiastowy kredyt.

Odbiór nawet po 45 minutach

Pamiętaj o nas MediaSoft

ANNO 1602

Symulacji ekonomicznych ukazuje się ostatnio mało, a bardzo dobrych właściwie brak. Wydaje się jednak, że ciężkie czasy ten gatunek ma już za sobą. Na horyzoncie pojawiło się kilka obiecujących tytułów, do których z pewnością należy Anno 1602.

Twórcy z austriackiej firmy Max Design zrealizowali grę na kanwie siedemnastowiecznych podróży morskich. Na kolonistów czeka 300 wysp o zróżnicowanych warunkach, nadających się do uprawy zboża, tytoniu, przypraw, winnej latorośli, trzciny cukrowej. Poza tym w górach są złoża złota, srebra i rudy żelaza.







la wykształcić grupę obywateli mających jeszcze bardziej wysublimowane gusta.

Zastosowany w grze model gospodarczy będzie dość prosty: wpływy przynoszą podatki płacone przez mieszkańców kolonii i dochody ze sprzedaży surowców oraz gotowych produktów, wydatki to zakup niezbędnych surowców i utrzymanie zakładów produkcyjnych, szkół, straży pożarnej.

W każdej kolonii znajdziemy towary, które są jej potrzebne, oraz takie, których chętnie się pozbędzie. Teraz należy ustalić ceny i podpisać porozumienia o handlu – bez tego handel nie będzie możliwy.

Zajmowanie nowych ziem nie zawsze przebiega drogą pokojową, bowiem ten sam archipelag odwiedzają zazwyczaj jeszcze trzej konkurenci, także próbujący rozwinąć swe kolonie. Spotkania rywali nie zawsze kończą się jak konflikt angielsko–francuski o Faszodę. W grze można przeprowadzać bitwy w czasie rzeczywistym z użyciem piechoty, kawalerii i artylerii, ale rozwiązanie to należy stosować w ostateczności. W Anno 1602 wojna ma być dla gospodarki przedsięwzięciem niezwykle kosztownym, mogącym zrujnować rozwijającą się kolonię. Uniknięcie walki ułatwi dyplomacja.

Oprawa graficzna wygląda dobrze, choć nie zapowiada jakiegoś przełomu. Budynki, pracujący ludzie, walki – wszystko zostało przedstawione w rzucie izometrycznym. Architektura, okręty, ubiór ludzi dostosowano do realiów epoki, co powinno stworzyć klimat właściwy tamtym czasom. Na 300 wyspach będzie można postawić ponad 90 rodzajów budynków, a w skład społeczności kolonii wejdą przedstawiciele ponad 30 profesji.

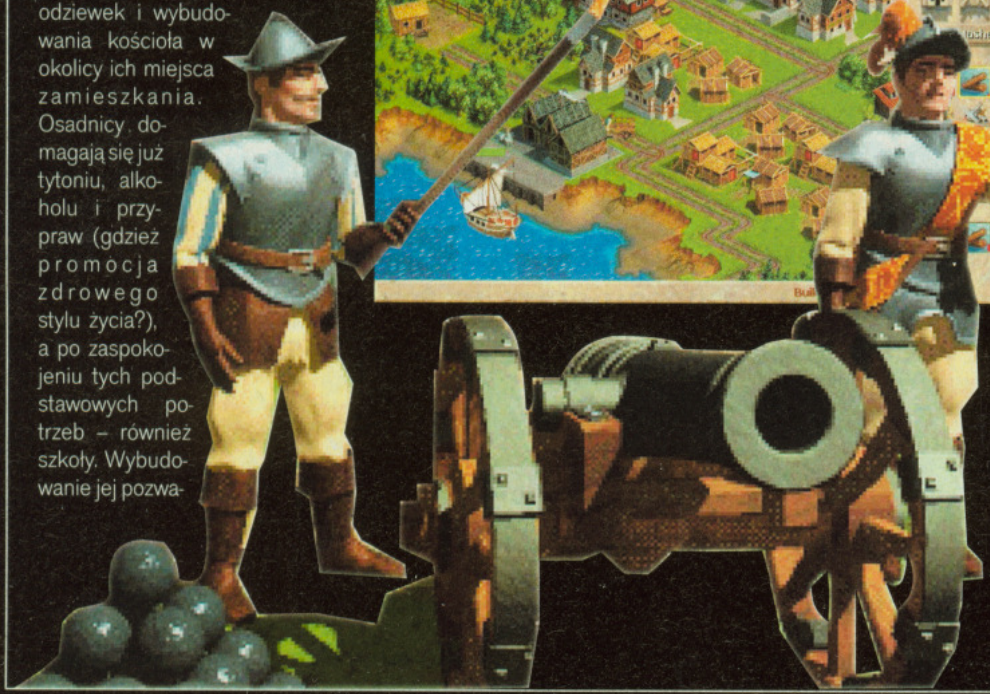
Premiera Anno 1602 odbyła się w kwietniu br. w Niemczech (w lokalnej wersji językowej). Do końca sierpnia sprzedano 340 tysięcy egzemplarzy, co dało grze drugie miejsce pod względem wysokości sprzedaży w historii niemieckiej branży elektronicznej rozrywki. Po ponad pół roku (skąd to opóźnienie?!) ukaże się ona w pozostałych krajach europejskich, przetłumaczona na angielski, francuski, włoski, hiszpański, holenderski i polski (!).

Termin wydania: IV kwartał 1998.
Producent: Infogrames\Sunflowers.
Dystrybutor: CD Projekt.

Sir Haszak



Głównym celem osadników jest rozwinąć gospodarkę. Gracz jako zarządca będzie musiał zaspokajać potrzeby ludności rosnące wraz z awansem społecznym. Koloniści żądają jedynie strawy, materiału na przyodziewek i wybudowania kościoła w okolicy ich miejsca zamieszkania. Osadnicy domagają się już tytoniu, alkoholu i przypraw (gdzież promocja zdrowego stylu życia?), a po zaspokojeniu tych podstawowych potrzeb – również szkoły. Wybudowanie jej pozwa-




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

ECTS A SPRAWA POLSKA

Temat poważny, aczkolwiek bardzo wdzięczny

ECTS to największa impreza targowa branży gier komputerowych na kontynencie europejskim. „Sprawa polska" zaś to próba oceny polskich występów na ECTS z perspektywy 3 ostatnich lat. Pozwolę sobie ocenić głównie poczynania developerów, gdyż jest to temat mi najbliższy, ponadto w tej materii dzieją się rzeczy nad wyraz ciekawe.

Gdy sięgam pamięcią wstecz, początkowe poczynania (w których starałem się aktywnie uczestniczyć) kojarzą mi się z występami amatorskiego zespołu wokalnego koła półgospodyń wiejskich na festiwalu Woodstock. Był to szereg chaotycznych ruchów młodych marzycieli. Pamiętam dokładnie, że po pierwszym udziale w targach ECTS miałem wrażenie, jakbym funkcjonował w zupełnie innej branży. Jakbym na targach gier komputerowych próbował opchnąć najnowszą rodzimą technologię produkcji szachów z zapałek. Kolorowy i baśniowy świat **Lwa Leona** był taki tylko dla mnie (no, może nie tylko). I choć do dziś ośmielam się twierdzić, że jest to dobra, z rodzaju „trudnych", gra dla dzieci, przepaść, która w momencie prezentacji gry na ECTS dzieliła nas od prawdziwego „ringu", była przeogromna.

Nie ukrywam, że w roku 1996, przy tak szybkim rozwoju światowego rynku (w sferze finansowej i technologicznej), polscy producenci, bez kapitału i odpowiedniego hardware'u, byli skazani na grzęźnięcie w pachnącej masie. Fakt ten jednak nie zahamował tworzenia gier przez ludzi (firmy), którzy potrafili przetrwać. Nie mogąc nigdy oprzeć się na rodzimym rynku, brnęli dalej, tylko zapach przysłowiowej masy zaczynał się zmieniać na bardziej perfumowany.

Próby sprzedaży **Anno Domini 2044**, **Lwa Leona** czy **Fire Fight** na zachodnie rynki z pewnością nie należą do sukcesów. W tym samym mniej więcej czasie pojawiła się gra wyprodukowana w Polsce (wprawdzie za obce pieniądze, lecz na naszym podwórku), która sprzedaje się na rynku niemieckim w ilościach dorównujących prawdziwemu hitowi (mowa oczywiście o **Earth 2140**). Zaczęła się nowa era (wtedy jeszcze erka, czyli karetka reanimująca polską produkcję).

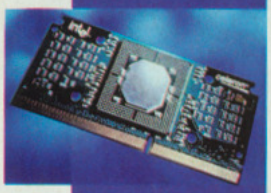
Nadeszła jesień 1997. Na ECTS rozpoczyna się sprzedaż **Clash**, prezentowane jest również demo gry **Reah**, z powodzeniem sprzedaje się **Earth**. W październiku na rodzimej Gambleriadzie Adrian [Metropolis] wzmocniony już obcym, przyjaznym kapitałem rozwija skrzydła, przedstawiając czochrający materiał, czyli grę **Reflux** oraz zapowiedzi **Wiedźmina** i **Gorki**. Widać, że żyjemy i oddychamy już czystym tlenem. Kolejne fakty to sprzedaż: Clash – aktualnie 68 tys. egzemplarzy w kontraktowych gwarancjach, Zagadki Lwa Leona – 38 tys. Reah, Jack Orlando, Reflux/Robo Rumble – również osiągają bardzo wysokie wyniki sprzedaży. Produkty te ukazują się w całej Europie i zaczynają wyjeżdżać na inne kontynenty (sprzedaż Zagadek... na rynek japoński).

Znając te fakty, udałem się na ECTS '98. W gąszczu produktów, nowinek i wszechogarniającej, prawdziwie bokserskiej, choć handlowej walki naprawdę nas widać. Nie ma ten fakt jeszcze wymiaru gwiazdy Andrzeja G., lecz z pewnością nie jest to już pojedynek Charliego Ch. z filmu „Światła wielkiego miasta". Rewelacyjnie prezentują się Robo Rumble oraz Reah, duże wrażenie na wydawcach robi nie ukończone jeszcze demo **V.O.T.E.R. Golema**. Pierwszy raz widzę radosne twarze polskich producentów (również w lustrze). Diametralnie inne podejście zachodnich dyktatorów rynku pozwala uznać propozycje nowych kontraktów za wiarygodne i realne. Nasze produkty są kupowane, zaczynają się o nas targować.

Sprzedaż polskiego softu rozrywkowego w świecie stała się faktem, a fakt ten jest dla mnie największym na przestrzeni ostatnich lat sukcesem polskiej branży związanej z grami komputerowymi. Udało się, choć nie było łatwo, Mili Panowie (ukłon w stronę tzw. zdrowej konkurencji).

Wspomnieć jeszcze tylko należy, że to dopiero awans do eliminacji. Mistrzostwa świata są raz na cztery lata.

Jarek „Długi" Modrzejewski/ Leryx LongSoft



INTELA SPOJRZENIE W PRZYSZŁOŚĆ



25 września w Warszawie odbyła się prezentacja Intel Corporation, poprowadzona przez Craiga R. Barreta, CEO firmy, na której przedstawiono plany sięgające połowy 2000 roku.

Craig Barret omówił szereg procesorów przygotowywanych przez Intela, przeznaczonych dla serwerów oraz komputerów PC wysoko wydajnych, popularnych i przenośnych. Dla graczy jedna wiadomość jest bardzo ważna – postęp techniczny nadal będzie szybki (zdaniem Craiga Barreta to informacja dobra – klienci będą mieli większy wybór). W pierwszej połowie przyszłego roku pojawi się Pentium II z zegarem 500 MHz (nazwa robocza Katmai) oraz Celeron taktowany zegarem 366 MHz. Na drugą połowę następnego roku przygotowywane jest Pentium II Coppermine z zegarem 600–700 MHz oraz Celeron 500 MHz. Pentium II z zegarem 1 GHz powinien trafić do sprzedaży w połowie 2000 r.

Przewiduje się, że wraz ze wzrostem mocy procesorów uprości się budowa wewnętrzna komputera. Zmniejszy się rozmiar płyty głównej, a część funkcji wykonywanych dotąd przez rozszerzenia sprzętowe (dekoder DVD, karta dźwiękowa, modem) przejmie oprogramowanie. W rezultacie tych zmian obsługa komputerów stanie się łatwiejsza. (SH)

SPROSTOWANIE

W numerze 9/98 na str. 67 błędnie podaliśmy numer telefonu firmy Granet. Prawidłowy numer jest następujący: (022) 654 23 72. Za pomyłkę gorąco przepraszamy czytelników i zainteresowaną firmę. (red.)

BIBLIA KOMPUTEROWEGO GRACZA

Ten frapujący tytuł nosi, wydana właśnie nakładem Wydawnictwa Iskry, książka przedstawiająca historię gier komputerowych i rozwój poszczególnych gatunków. Jej autorami są **Piotr „Micz" Mańkowski**, **Alex Uchański** i **Piotr „Gawron" Gawrysiak**. Pierwszy z nich to dawny redaktor Secret Service i zastępca redaktora naczelnego Resetu, drugiego chyba nie trzeba Czytelnikom Gamblera przedstawiać, trzeci zaś współpracował kolejno z Top Secretem, Bajtkiem, Internetem, a później był zastępcą redaktora naczelnego Cybera i WWW.



Prace nad książką trwały ponad 3 i pół roku. W tym czasie autorzy przypomnieli sobie kilka tysięcy gier komputerowych, z których kilkaset uznali za najbardziej znaczące. Mimo usilnych poszukiwań, nie znaleźli na świecie publikacji o podobnym charakterze. Jest to więc dzieło pionierskie.

Autorzy proponują własny podział gier komputerowych na kilkanaście gatunków i, poświęcając każdemu osobny rozdział, przedstawiają ich historię. Sprzedaż „Biblii komputerowego gracza" rozpocznie się na jesiennej Gambleriadzie, potem książka trafi do księgarń w całym kraju. Recenzję tej ciekawej publikacji przedstawimy w następnym numerze Gamblera. Cena książki: 23 zł. (dz)

LOGITECH W NATARCIU

16 września br. w jazz–clubie Akwarium odbyła się konferencja prasowa firmy Logitech, zorganizowana przez Tornado. Na spotkaniu przedstawiono nie tylko nowe produkty jednego z największych producentów peryferiów na świecie, ale także nową strategię firmy wobec krajów Europy Środkowo–Wschodniej.



Nikolai Zotow

Przedstawiciel niemieckiego oddziału Logitech, pan **Marcus Lange** opowiedział o dotychczasowych dokonaniach. Logitech został założony w Szwajcarii, istnieje od 1981 r. Firma zatrudnia 2900 osób, na ten rok zaplanowano produkcję 50 mln myszy, zaś w październiku zostanie wyprodukowana 200-milionowa. Część produktów sprzedawana jest w ramach ofert OEM innym producentom (np. mysz słynnego iMaca). Marcus Lange powiedział:, „codziennie 25 milionów ludzi kładzie swoje dłonie na produktach z logo Logitech".

W dalszej części konferencji poinformowano o utworzeniu specjalnego wschodnioeuropejskiego oddziału Logitech. Na jego czele stanął dotychczasowy marketing manager firmy ds. Europy Środkowo-Wschodniej, dobrze zorientowany w polskich realiach, regularnie obecny na targach Gambleriada, **Nikolai Zotow**. Ogłoszono też, że dystrybutorami produktów Logitech obok Tornado będą firmy TCH i Megabajt.

Nikolai Zotow przedstawił wchodzące do sprzedaży produkty firmy. Najważniejszy z nich jest joystick WingMan Force z technologią I-FORCE, potencjalny konkurent dla Sidewindera ForceFeedback Microsoftu. Nowy WingMan według specyfikacji spisuje się lepiej od rywala, korzysta też ze złącza USB (jest również możliwość podłączenia przez Gameport). Kolejny joy to WingMan Interceptor, propozycja dla miłośników symulatorów. O jego unikalności ma przesądzić pojedyncza sprężyna centrująca oraz nowa magnetyczna technologia NET-2, zapewniająca większą płynność ruchów.

Dla wirtualnych kierowców Logitech przygotował dwie kierownice: WingMan Formula i



Wingman Force

WingMan Formula Force. Szczególnie ciekawie wygląda drugie urządzenie, pokryte imitacją czerwonej skóry.

Ostatnie nowości Logitech to pad WingMan Gamepad oraz zaprojektowana specjalnie dla Windows 98 kamera QuickCam Home. Testy niektórych wspomnianych urządzeń opublikujemy w najbliższych wydaniach Gamblera. (alx)

SOFTARG '98

Dla miłośnika gier dwunasta edycja Międzynarodowych Targów Oprogramowania Softarg '98 nie stanowiła atrakcji. Mimo to przez tereny targowe w Katowicach od rana przelewały się tłumy młodzieży – od komputerów nie odciągnęła ich nawet piękna pogoda, o szkole nie wspominając. Szkoda, że organizator nie zamierza wykorzystać popularności targów wśród młodych ludzi, na przykład wydzielając dla nich jeden z pawilonów. Zwłaszcza że, choć impreza z założenia miała poważny charakter, można było znaleźć stoiska interesujące graczy – np. firma **Scanmet** sprzedawała najnowsze gry po specjalnych cenach, a **Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne** zaprezentowały pełną ofertę swoich tytułów edukacyjnych. Nie wspominając o straganie, na którym można było dokonać przeglądu prasy o grach komputerowych z ostatnich 2 lat.

Dla większości zwiedzających atrakcją były prezentacje możliwości Windows 98, prowadzone przez Microsoft. Niestety, nie obejmowały jednak wydajności systemu w sferze rozrywki komputerowej. Symbolem Softargu w oczach przeciętnego gracza pozostanie więc ponury młodzieniec, którego widziałem na stoisku firmy Marcom, gdy z uporem godnym lepszej sprawy grał w SWIV 3D za pomocą malutkiego keysticka... (ws)

WIEŚCI

Z kraju

L.E.M podpisał umowę licencyjną z **UBI Soft**, zgodnie z którą wszystkie gry będą w całości produkowane w Polsce. Co ważniejsze, do końca roku finansowego, czyli do wiosny '99, wszystkie gry z UBI Softu będą sprzedawane w cenie 99 zł, w tym takie tytuły, jak Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 czy Rayman 2.

* * *

Optimus S.A. wyda na Gwiazdkę zestaw gier składający się z 5 polskich lub spolszczonych tytułów. Znajdą się w nim: Clash, Podwójne kłopoty Buda Tuckera, Zagadki Lwa Leona, Trzy czaszki Tolteków. Jako piąta będzie niespodzianka – gra dotąd nie wydana w Polsce.

* * *

CD Projekt planuje wspólną promocję Settlers III i Anno 1602, dwóch bardzo podobnych strategii czasu rzeczywistego, z silnym wątkiem ekonomicznym, w pełni zlokalizowanych. Wszyscy klienci, którzy nadeślą karty rejestracyjne obu produktów otrzymają w prezencie jeden z wybranych tytułów: Ace Ventura PL, Lomax, Nowy Teenagent, Katharsis, Destruction Derby II PL, Settlers I, Settlers II lub jedną z 3 bajek.

CD Projekt pracuje teraz nad polską wersją Settlers III. Głównym narratorem został Radosław Pazura (brat Cezarego). Oprócz niego głosów użyczy jeszcze 10 aktorów, występujących w 13 przerywnikach filmowych. Najwięcej pracy czeka zespół tłumaczy przy przekładzie 200 powiedzonek, które wypowiadają osadnicy, gdy się na nich kliknie myszą. Spora część jest humorystyczna, co ma być wiernie oddane w polskim przekładzie.

* * *

Sony Poland zamierza zmienić strategię promowania konsoli PlayStation na rynku polskim. Po wrześniowej obniżce cen (549 zł za konsolę z grami) i walce z szarą strefą przez obniżkę cen nowych produktów, przygotowuje reklamę skierowaną nie tylko do dzieci i młodzieży – chce przedstawić konsolę jako rozrywkę także dla dorosłych.

Sony zamierza jeszcze w tym roku rozpocząć sprzedaż gier na PlayStation w wersji dla wypożyczalni. Programy w tej wersji byłyby droższe o około 50%.

* * *

TopWare podpisał umowę, na mocy której nabył prawa do dystrybucji w Polsce znajdujących się właśnie w produkcji programów firmy Metropolis (Gorki 17, Wiedźmin). Dotąd TopWare sprzedawał produkty Metropolis na całym świecie z wyjątkiem Polski.

TopWare przedstawił swój plan wydawniczy na najbliższe miesiące. Jeszcze w tym roku ukażą się: sequel znanej strategiczej gry turowej Jagged Alliance 2, gra strategiczna MayDay (obie w listopadzie) oraz Devastator, gra strategiczna czasu rzeczywistego w stylu Battlezone, w której będzie można kierować robotem.

Ze świata

Londyńskie targi **ECTS** okazały się mniejszym sukcesem, niż to początkowo ogłaszały Computer Trade Weekly i agencja Miller Freeman, organizator targów. Wielu wystawców wyraziło niezadowolenie z obecnego kształtu imprezy. Najgłośniej narzekali przedstawiciele Sony (największy wystawca tegorocznej edycji) i Infogrames. Firmy te oznajmiły, że jeśli formuła targów nie zmieni się, nie wezmą udziału w następnej edycji.

* * *

Thrill Kill, gra należąca do EA i znajdująca się w stadium przygotowywania, nie zostanie wydana. Odziedziczony w spadku po Virgin produkt jest, zdaniem EA, zbyt brutalny. Gra nie zostanie też odsprzedana żadnej innej firmie, która chciałaby ją wydać.

* * *

Activision, reprezentowany w Polsce przez firmę L.E.M, podpisał nowe porozumienia. 22 września sfinalizował umowę z **Southpeak Interactive**, na mocy której będzie przez 2 lata dystrybuował produkty tej firmy. Jako pierwsze pojawią się w Polsce programy dla dzieci z postaciami z kreskówek serii Looney Toons. Drugie porozumienie to 10-letnia umowa z **Viacom Consumer Products** (oddział licencyjny Paramount Pictures) – Activision nabył prawa do produkcji i wydawania produktów z serii Star Trek. Pierwszy będzie nawiązywać do, mającego premierę latem tego roku, filmu „Star Trek: Insurrection".

CREATURES 2

Większość produktów komputerowych to gry, w których należy palić, mordować i grabić. W większości Sztuczna Inteligencja jest na tyle sztuczna, że daje się to zauważyć od razu po obejrzeniu intro. Zdarzają się jednak chwalebne wyjątki, choćby druga część Stworzonek.

Autorzy, rozpoczynając prace nad pierwszą częścią, podjęli się stworzyć symulację życia. To brzmi dumnie, bardzo zobowiązuje, a jednocześnie budzi niepokój. Gdyby symulacja życia okazała się zbyt wierna, mogłaby być mniej ciekawa i zupełnie niegrywalna. Rozwiązano problem w sposób znakomity: świat i zachowania żyjących w nim nornów są złożone, ale budowę świata i obsługę uproszczono tak bardzo, że przyswojenie nie sprawia kłopotów.



Albia i jej mieszkańcy

W świecie zamieszkanym przez norny, w Albii, ostatnio (czytaj: od ostatniej części) miał miejsce wybuch wulkanu, a później trzęsienie ziemi. Katastrofy, oprócz zniszczenia, przyniosły odkrycie tajnych laboratoriów rasy Shee, która zdążyła dawno wyginąć, a której norny zawdzięczają swe istnienie (powstały w wyniku eksperymentów naukowych).

Akcja gry toczy się głównie pod ziemią, ale świat jest dość bogaty. Jego części różnią się temperaturą, oświetleniem, ciśnieniem i poziomem radioaktywności. Każdy czynnik może wywołać u nornów objawy chorobowe, a listę zagrożeń uzupełniają nietoperze wylatujące nocą na łów, meduzy, pszczoły (jeśli się je rozdrażni), woda (norny nie potrafią pływać), pioruny oraz wybuch wulkanu.

Twórcy oddali w pełni własności fizyczne ziemi, tzn. grawitację, upływ czasu (podział na dzień i noc oraz pory roku), zależność temperatury od pory dnia. W Albii rozwija się też flora: rosną warzywa i owoce, jedzone chętnie przez norny, rozsiewają się kwiaty (wymagają zapylenia przez pszczoły lub motyle!). Wiadomo, że norny nie mogą się bez nich obejść.

Nie tylko rośliny, zwierzęta i norny można spotkać w Albii. Są także dwie inne rasy rozumne: żyjące w podziemiach ettiny o dużych zdolnościach konstrukcyjnych oraz grendle, stanowiące nie tyle brakujące ogniwo w teorii Darwina, ile efekt uboczny (dość przykry) eksperymentów rasy Shee. Z ettinami norny mogą się przyjaźnić i bawić, ale do grendlów się nie zbliżają.

Odważne norny odkryją tajne laboratoria ludu Shee. Pierwszy to gabinet neurochirurgii – można zajrzeć do wnętrza mózgu wybranego norna. Laboratorium ogólne pozwala zmierzyć tętno i temperaturę stworzenia oraz zbadać substancje chemiczne występujące w jego krwi.

Życie norna

Stworzonko to jest z pewnością kręgowcem z łańcuchem DNA liczącym 550 genów i mózgiem mającym około 1000 neuronów (ludzki mózg posiada około 1 biliona). Można kontrolować jego kondycję fizyczną (fale mózgowe, układ kostny), ośrodki mózgu, potrzeby i stopień ich zaspokojenia. W przypadku chorób aplikować lekarstwa lub stosować medycynę naturalną.

Norn zaczyna edukację niemal natychmiast po wyjściu z jaja i otrzymaniu metryki urodzenia. Jest osobnikiem dość pojętnym i po kilku seansach przed uczącym dać, że obok kontrolowanych przez nas stworzeń toczy się prawdziwe życie!.







PRZEWODNIK CZYTELNIKA



Oceny

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

Znaczki

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

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

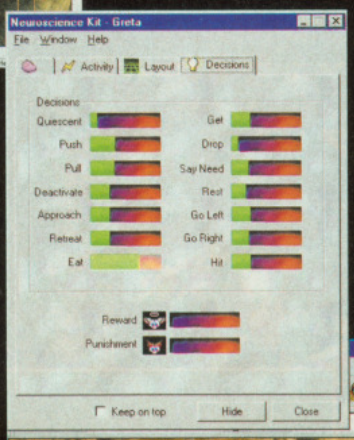
Wyróżnienie – gra znakomita, godna polecenia nie tylko miłośnikom gatunku, który reprezentuje.

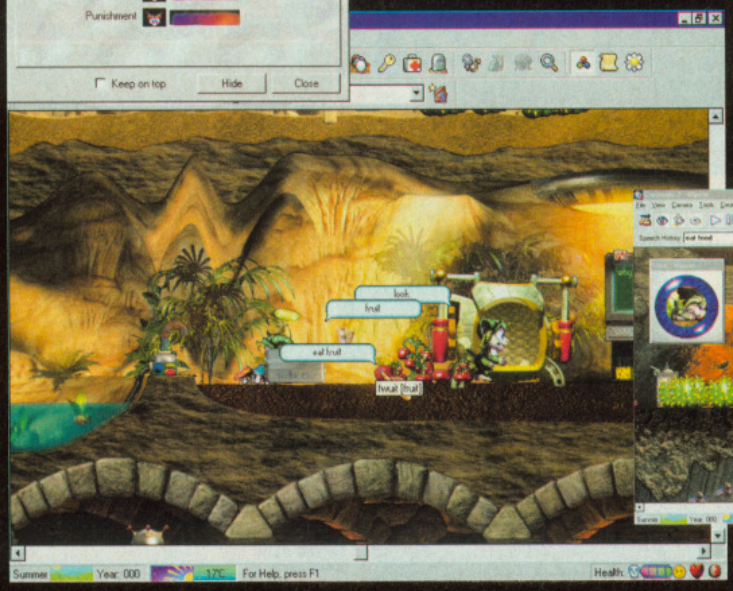
Eureka, czyli wyróżnienie za innowacyjność – tytuł wnoszący świeże pomysły, choć niekoniecznie będący absolutnym przebojem.

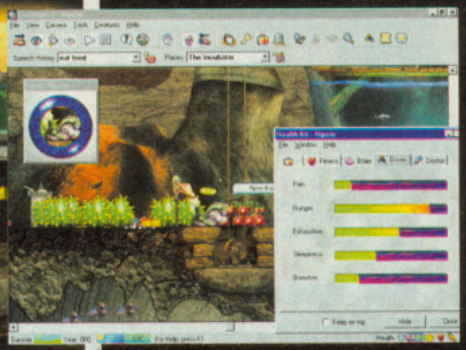
Mamy nadzieję, że przewodnik ułatwi znalezienie gry spełniającej Wasze oczekiwania i wartej wydania pieniędzy, których przecież nigdy nie ma za dużo.

REDAKCJA













około godzinie gry) mogą się rozmnażać. Proces przebiega nad wyraz dyskretnie, więc jeśli do opieki nad nornami zasiadł młody człowiek, któremu należałoby wyjaśnić te sprawy za pomocą ornitologii, nie musi odchodzić od komputera.

go komputerem potrafi nazwać podstawowe czynności niezbędne do przeżycia: jeść, spać, odpocząć, uderzyć. Wkrótce nauczy się nazywać stany emocjonalne i używać przymiotników.

Nauka mowy bardzo przypomina tę, znaną nam z obserwacji dzieci. Najpierw wszystko nosi nazwy wymyślane przez małego norna. Pokazywanie przedmiotów i nazywanie ich (program podpowiada właściwą nazwę) doprowadza do prób właściwej artykulacji, początkowo nieudanych, z czasem uwieńczonych sukcesem. Później wyrazy można łączyć w krótkie zdania typu „Józio jeść pomidor".

Od pierwszych chwil norn żyje samodzielnie. Nawet bobasy nie dają się „wziąć na ręce". Przyznam, że niezbyt mi się to podobało. Jeden z hodowanych przeze mnie maluchów trafił do podziemi, gdzie zaprzyjaźnił się z jedną ettinką i nijak nie chciał się z nią rozstać. Wywieziony wyżej, skakał z platformy na platformę tak długo, aż znów znalazł się przy niej (czyżby miłość?). Jedyne dostępne argumenty to pogłaskanie i klaps (nie nadużywać pod groźbą użycia niebieskiej linii).

Norny przeciwnych płci w dzieciństwie bawią się ze sobą, czasem biją. Gdy dojrzeją (po

Norn umiera z różnych powodów: starość (ok. 10 godzin życia), choroba, niekorzystne warunki atmosferyczne. Pozostaje po nim nagrobek ze zdjęciem (robimy sami za jego życia) i zapoczątkowana przez niego gałąź drzewa genealogicznego.

Creatures a Tamagotchi

Można powiedzieć, że Creatures 2 to w końcu nic oryginalnego, bowiem wcześniej była część pierwsza, a po drodze świat zalało Tamagotchi i jego pochodne. Nie da się ukryć, że Creatures ma z Tamagotchi wspólne cechy – to stworzonka wirtualne, żyjące tylko w urządzeniach elektronicznych. Obie gry w pewien sposób zmuszają opiekuna do ograniczenia zdolności komunikacyjnych i zejścia do poziomu coraz lepiej „wykształconych", ale wciąż głupiutkich wirtualnych stworzeń.

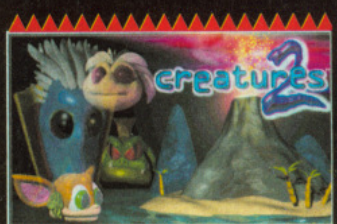
Na tym jednak podobieństwa się kończą. Tamagotchi wpędza w swego rodzaju nałóg, żyjąc niezależnie od nas i domagając się w różnych dziwnych porach wychodzenia na spacer czy karmienia. Przez swą niezależność zabawka zaczyna za bardzo zbliżać się do prawdziwego życia i potrafi je skomplikować.

Niebezpieczeństwo to istnieje również w Creatures 2, ale nieporównywalnie mniejsze. Stworzonka ożywają tylko wtedy, gdy włączymy komputer. Oczywiście autorzy programu też zwracają uwagę, że to nie jest taka zwykła gra – tak jak w życiu, nie ma w niej wyboru opcji zapisu i załadowania. Wszystko jest zapisywane automatycznie.

Właśnie owo zapisywanie bez możliwości powrotu do przeszłości wyznacza kolejną poważną różnicę. W Tamagotchi hodowany kurczak może zdechnąć i praktycznie nic się nie stanie. Można uruchomić maszynkę i mieć nowego kurczaka, nie różniącego się niczym od poprzednika, mającego te same potrzeby. W Creatures każde stworzenie ma swój unikalny zestaw genów, wygląd, zachowanie. Jego śmierć oznacza rozstanie z nim na zawsze! Dziecko, które zasiądzie do tego programu nie nauczy się, że coś może być nieśmiertelne. Nauczy się za to wczuwać w potrzeby innej istoty, pozna procesy rządzące życiem... Dlatego właśnie gra Creatures, zaledwie zabawa w życie, wyzwala w dziecku tak potrzebne cechy, jak opiekuńczość czy odpowiedzialność za losy innych. Przy okazji daje doskonałą lekcję biologii.

Czy gra odniesie w Polsce rynkowy sukces? Śmiem wątpić, sądząc po liście najlepiej sprzedających się tytułów. Nie wiem także, czy zasługuje na znalezienie się w ekskluzywnej grupie 200 największych dokonań ludzkości, które w 2000 roku zostaną zaprezentowane w londyńskim Millenia Dome dla uczczenia nadejścia XXI wieku. Jestem natomiast przekonany, że Creatures 2 to produkt przemyślany, z wyważoną dawką grywalności i symulacji, stanowiący wspaniały przykład, że gry nie muszą być brutalne, a nauka nudna. I choć nie należy do gier najłatwiejszych, polecam z czystym sumieniem każdemu.

SIR HASZAK



Mindscape/
Cyberlife Technology 1998
Optimus S.A.
Symulacyjna
Grafika: 87%
Dźwięk: 78%

Ogółem: 92%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 166, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

FIELDS OF FIRE
WAR ALONG THE MOHAWK

Niektóre firmy komputerowe nie poprzestają na tworzeniu kolejnych klonów Dune II, szukają innych rozwiązań. Efektem takich poszukiwań jest gra Fields of Fire: War Along the Mohawk, strategia w czasie rzeczywistym z elementami RPG, oparta na motywach wojny angielsko-francuskiej w Ameryce Północnej (1754–63 r.).

Możemy uczestniczyć w serii misji połączonych w kampanię – po 18 dla każdej strony konfliktu. Grę rozpoczynamy od wyboru bohatera, jednego z 20 Francuzów lub 23 Anglików. Tutaj bardzo istotna jest charakterystyka postaci – cechy i umiejętności, które ma lub których może się nauczyć. Należy zwracać uwagę przede wszystkim na inteligencję i celność, to najważniejsze cechy. Bohater nie może







też być słabeuszem, bo nie miałby szans w bezpośrednim starciu. Najważniejsze umiejętności to strzelanie z broni długiej (niestety, nie można zmienić typu broni, z jakiej korzysta postać) oraz leczenie – szczególnie ważne przy wyborze postaci, w



którą mamy się wcielić. Gra po stronie Anglików jest łatwiejsza, ponieważ Francuzom brakuje dobrego kandydata na głównego bohatera, a wybór jest niewielki.

Naszą bazą wypadową jest fort. Tutaj też możemy zakupić wyposażenie i rekrutować żołnierzy mających go ochraniać.

Głównym źródłem funduszy jest polowanie. Możemy też znaleźć (przede wszystkim w jaskiniach) porzucone monety lub wyposażenie. Czasami po zabitym wrogu zostaje gotówka, mapa albo broń.

FoF przypomina standardowe RTS-y,



choć nie ich „rdzeń" (nie można naprodukować setek żołnierzy i rzucić na wroga), tylko misje specjalne, w których dysponujemy ograniczoną liczbą ludzi i mamy konkretne zadania.

Postacie uczestniczące w grze nabywają nowych umiejętności, przypatrując się swoim kolegom – wystarczy ustawić w pobliżu całą grupę i popływać przez jakiś czas, aby nauczyli się tego wszyscy, którzy dysponują takimi możliwościami i odpowiednim potencjałem umysłowym.

W grze należy wykorzystywać teren do walki. Zasięg i skuteczność broni wzrasta, gdy stoimy na wzniesieniu (jednak jakość grafiki stawia poważne wyzwania – łatwiej pokonać wroga, niż odnaleźć miejsce, które jest szczytem wzniesienia). Żołnierz ukrywający się w krzakach jest trudniejszym celem...

Sztuczna Inteligencja jest kiepska, jak na RTS przystało... W FoF może grać do 4 osób przez kabel, modem, sieć lub Internet.

Steruje się koszmarnie – nie widziałem czegoś równie kiepskiego. Dostęp do charakterystyki postaci jest utrudniony – na jednej planszy można ją obejrzeć tylko wtedy, gdy dowódca wyda rozkaz, w innych przypadkach trzeba się zdrowo naklikać, a np. w sklepie dostęp nie jest możliwy – najlepiej wszystko zapisać lub nauczyć się na pamięć.

Poważnym błędem technicznym jest to, że podczas przewijania mapy akcja gry zatrzymuje się. Jeżeli dodać do tego powolne przemieszczanie się postaci (wybór trybu gry korzystającego z 256 kolorów i ustawienie maksymalnej prędkości akcji niewiele pomaga), to można odnieść wrażenie, że to nie P200MMX, tylko wróciły szczęśliwe czasy, w których standardem było 386. Od strony technicznej gra nie jest dopracowana. O patchu na razie nie słychać. Ponadto wskazane jest zainstalowanie całej gry na dysku twardym – 45 4MB – inaczej namiętnie korzysta z CD-ROM, co nie najlepiej wpływa na prędkość jej działania.

Fields of Fire: War Along the Mohawk to gra wykorzystująca doskonały pomysł. Jednak jakość wykonania pozostawia wiele do życzenia. Producent powinien popracować nad sterowaniem i jakością techniczną, wtedy mielibyśmy do czynienia z przebojem, a tak...

JACEK ILCZUK



Empire Interactive/
E. Grabowski
Communications Ltd. 1998
MarkSoft
Strategiczna
Grafika: 45%
Dźwięk: 55%
Ogółem: 65%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95 lub 98

WYRÓŻNIENIE GAMBLER DLA DOBREJ GRY

OPERATIONAL ART OF WAR

Norm Koger pracował długo w SSI. Był współtwórcą takich gier, jak Stellar Crusade, Red Lightning, Conflict: Middle East, Conflict Korea oraz serii Wargame Construction Set – I, II: Tanks! i III: Age of Rifles. Niedawno postanowił zasilić szeregi firmy TalonSoft... Współpraca zaowocowała pojawieniem się gry Operational Art of War Volume 1, 1939–1955.

OAoW to heksagonalna strategia z podziałem na tury. Można dopatrzyć się w niej podobieństw do serii Battleground (engine i SI) oraz Wargame Constraction Set (ogólny klimat i idee). Gra koncentruje się na działalności jednostek lądowych (najbardziej realistyczne), nie zapominając o powietrznych i morskich. Wojna jest potraktowana inaczej niż w tego typu strategiach. Na działania na froncie mają wpływ wydarzenia spoza teatru wojny, a nasze decyzje, szczególnie ataki nuklearne, oddziałują na sytuację polityczną. Jaka jest skala działań? Jeden heks może odpowiadać 2,5 km (do 50 km), tura może być czasowym odpowiednikiem 12 godzin (do 2 tygodni). W walkach mogą uczestniczyć pojedyncze kompanie (120 ludzi) lub całe korpusy (40 tys.).

Podobną oprawę graficzną jak w OAoW widzieliśmy w Battlegroundach. Mapy i ikony 2D doskonałej jakości, natomiast 3D (szczególnie oddalony widok) – nieco gorsze. Efekty dźwiękowe jak w Eastern Front. Na uwagę zasługuje podkład muzyczny...

Pierwsza część OAoW zajmuje się wojnami toczonymi w latach 1939–1955. Dysponujemy zestawem 17 scenariuszy – II wojna światowa (także hipotetyczny scenariusz Patton's Nightmare, w którym Armia Czerwona atakuje w 1945 r. jednostki amerykańskie w Czechosłowacji), wojna izraelsko-arabska (1948), wojna w Korei (1950–51) oraz hipotetyczna wojna NATO z Układem Warszawskim (1955). Oczywiście gra ma edytor, który pozwala na tworzenie własnych scenariuszy. OAoW cieszy się dużą popularnością – sporo nowych misji oferuje Wargamer Web Site (www.wargamer.com/toaw/index.htm).

W rozkazach można określić siłę ataku – ignorowanie, ograniczenie i minimalizację strat. W zależności od wartości tego parametru jednostki będą się wdawać w zaciekłe walki do ostatniego człowieka lub wycofywać przy najmniejszym oporze wroga. Nie wszystkie oddziały wspierają się w walce – im bardziej różnią się od siebie, tym mniej współpracują ze sobą...

Jednostki mogą się dzielić, czasem robią to samodzielnie podczas ucieczki. Jednak suma sił rozbitych oddziałów jest mniejsza niż zgrupowanej jednostki.

W walce musimy zwracać uwagę na gotowość bojową jednostek (poziom zmęczenia i zużycia sprzętu), morale i jakość. Istotne znaczenie mają linie komunikacyjne (zaopatrzenie i uzupełnienia). Teren i pogoda wpływają na prędkość przemarszów oraz skutki walk i ostrzału. Oddziały przemieszczają się dzięki transportowi morskiemu, powietrznemu lub kolejowemu. Możemy budować i niszczyć mosty, fortyfikacje, uszkadzać i naprawiać tory kolejowe oraz wykorzystywać brody przy forsowaniu rzek.

SI nie jest doskonała, ale ma wysoką jakość. Opcje gry wieloosobowej są ubogie – do 2 osób przez e-mail lub na jednym komputerze. Można jeszcze zrozumieć brak możliwości połączenia przez Internet, ale gra powinna dysponować obsługą sieci.

Interesujący pomysł, dobre wykonanie, ciekawe scenariusze... Mamy do czynienia z przebojem. Czy jest to wojenna strategia „ostateczna" (ultimate wargame), jak określa ją TalonSoft? Raczej nie, jednak to spory krok w odpowiednim kierunku i zdecydowany faworyt do tytułu strategii turowej roku 1998. Nie jest to jednak gra dla początkujących...

JACEK ILCZUK











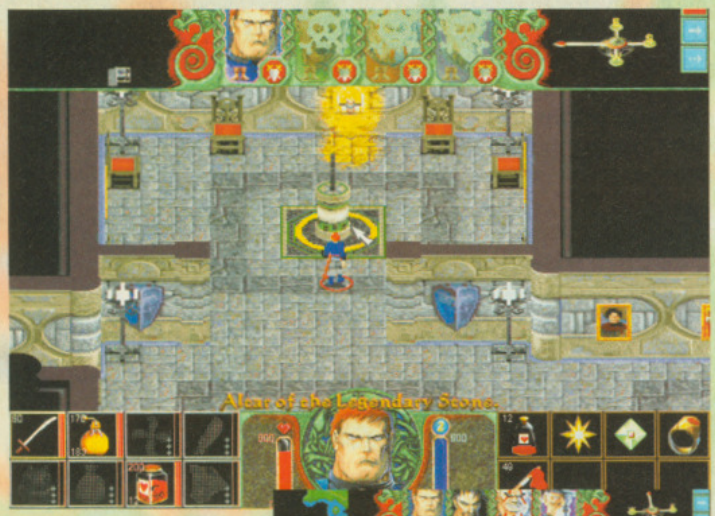
Empire Interactive/TalonSoft 1998
MarkSoft
Strategiczna
Grafika: 69%
Dźwięk: 79%
Ogółem: 90%

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

HEXPLORE

Wyprawa krzyżowców została powstrzymana w Karpatach przez złego czarownika Garhama. Młody szkocki podróżnik, Mac Bride, ma za zadanie wyzwolić ocalałych z pogromu rycerzy i powstrzymać posługującego się czarną magią Garhama. W podróży towarzyszyć mu będą: wojownik, mag oraz łucznik.

W Hexplore, nowej grze twórców legendarnego Gauntleta, grupę bohaterów widzimy w rzucie izometrycznym (tak jak w Dark Sun i Legacy of Kain), a walki toczą się w czasie rzeczywistym (gracz może wybrać jedną z trzech opcji szybkości walki). Tereny nie spenetrowane przez drużynę zasnuwa mgła. Wrogów, budynki lub przedmioty dostrzega się dopiero po odkryciu danego obszaru. Niestety ekrany pomocnicze (portrety bohaterów, ekwipunek) zajmują pasy na dole i górze ekranu, właściwemu ekranowi gry zostawiając niezbyt wiele miejsca w środku. Przy dzisiejszym trendzie zapewniania graczowi jak najbardziej rozległego widoku, takie podejście wydaje się zupełnym anachronizmem. Poza tym nie pomaga w prowadzeniu walki.





Hexplore jest grą podzieloną na etapy (po przejściu każdego bohater zyskuje dodatkowy poziom doświadczenia). W każdym jest kilka (licząc podziemia i wieże – kilkanaście) terenów, między którymi można się swobodnie poruszać. Nie da się jednak wrócić do terenów znanych z poprzednich etapów.



Hexplore to gra przyjazna graczowi. Nawet śmierć głównego bohatera (nie mówiąc już o jego towarzyszach) nie oznacza końca zabawy. Po śmierci herosi zamieniają się w fantomy, które dzięki magicznej potędze specjalnych kamieni mogą wrócić do ludzkiej postaci. Zagadki również nie są trudne – wszystkie bardzo logiczne, rozwiązanie ich nie powinno sprawić kłopotu mniej doświadczonym graczom.





Nie znaczy to jednak wcale, że Hexplore jest łatwa. Mac Bride i jego drużyna natkną się w drodze na całe hordy potworów, a w grze nie ma opcji wypoczynku. Jedynie znalezione lecznicze mikstury mogą przywrócić bohaterom zdrowie. Ponieważ jednak potwory są wręcz bezdennie głupie, stosowanie odpowiednich taktyk i wybór właściwej broni pozwala zniszczyć całe watahy, nawet kiedy prowadzimy jedną osobę (pod tym względem Hexplore różni się od większości RPG – gracz musi mieć czterech bohaterów o odmiennych profesjach, ale może ich dowolnie rozdzielać i każdemu wyznaczać inne zadania).



Hexplore trudno z ręką na sercu zaliczyć do role-playing. Zbyt dużo tu elementów zręcznościowych, a element najbardziej charakterystyczny dla RPG, czyli rozwój cech bohaterów, został potraktowany po macoszemu. W zasadzie herosi są określani tylko za pomocą Punktów Życia, choć w miarę zdobywanego doświadczenia mogą zadawać coraz skuteczniejsze ciosy posiadaną bronią. Podobnie jak w wielu grach konsolowych, bohaterowie korzystają tylko z broni właściwej ich profesji.

Podróżnik ma na początku gry katanę i eksplodujące woreczki z prochem, wojownik topór, łucznik łuk, a czarodziej różdżkę. Maczuga znaleziona później przez wojownika nie może być używana przez osobę innej profesji, podobnie jak kusza łucznika i miny podróżnika.

Pomimo swoich wad to zaskakująco dobra gra. Szybka akcja, proste zagadki, wiele walk, łatwość penetrowania świata – oto cechy, które powodują, że gra może zainteresować i wciągnąć. Warto też zwrócić uwagę na przyjazny interfejs użytkownika oraz bardzo czytelną grafikę. Poruszanie się po świecie Hexplore ułatwia fakt, iż można dowolnie manipulować mapą i oglądać te same lokacje z różnych stron. Zastrzeżenia można mieć jednak do strony dźwiękowej. Muzyka jest przyjemna, ale monotonna, natomiast niezbyt fortunnie zostali wybrani aktorzy czytający dialogi. Słuchając ich, ma się czasem wrażenie, że to parodia gry fantasy. Również efekty specjalne (odgłosy wydawane przez potwory itp.) są zbyt mało zróżnicowane.



Ocean/Heliovisions 1998
Mirage
Role-playing/zręcznościowa
Grafika: 70%
Dźwięk: 60%
Ogółem: 66%

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

SKULL CAPS

W grach strategicznych walczyło już ze sobą wiele przeciwstawnych ugrupowań. Ludzie z orkami lub robotami, czerwoni z zachodnimi demokracjami, dziwne stworzenia ze stworzeniami jeszcze bardziej dziwnymi. Oto mamy kolejnych antagonistów: łysoli i kudłaczy.

Skull Caps, ulepszona wersja wydanej przed dwoma laty gry Baldies, to strategia czasu rzeczywistego traktująca temat z przymrużeniem oka. Twórcy gry nie rościli sobie pretensji do symulowania czegokolwiek ani do wiernego odwzorowania praw rządzących polem walki czy modeli używanej broni. Wszystko jest umowne i zrobione z dużym poczuciem humoru. Począwszy od samych łysoli, przez animacje klimatem, przypominające Worms 2, po uzbrojenie, na które składają się eksplodujące krowy (trudno ocenić, czy inspiracją były Mad Cows z Worms 2 czy koń trojański), śmierdzące bomby (przygotowywane ze skunksów) oraz pompki doprowadzające nieuważnych przechodniów „do rozpuku".



Luz i humor nie oznaczają jednak lekceważenia gracza. Do pokonania mamy 45 map, na których państwa wszystkich kontynentów przedstawione są jako wyspy (jest mapa z Polską). Dla urozmaicenia część z nich pokrywa trawa, inne to pustynie, jeszcze inne otula śnieg. Architektury miast naszych i przeciwnika różnią się w zależności od krajobrazu.

Nie różnią się natomiast rodzaje broni. Przeciwnik dysponuje tymi samymi środkami, co my, i posługuje się nimi dość sprawnie. Na szczęście oprócz 10 poziomów treningowych, które trzeba przejść, aby zacząć grę na poważnie (o ile w przypadku tego produktu w ogóle można o tym mówić), istnieje 5 wyjątkowo prostych misji. Jeśli skoncentrujemy się tylko na likwidacji kudłaczy, misje wywołają w nas przeciągłe ziewanie. Doskonale za to nadają się do testowania broni.

W Skull Caps można używać pojedynczej broni, choć znacznie efektywniejsze jest połączenie działania kilku typów. Sytuację, w której śmierdząca bomba wykurza z budynku rezydujących tam kudłaczy, da się wykorzystać na wiele sposobów. Można przed wejściem położyć pole minowe, szereg maszyn serwujących elektrowstrząsy lub wyprodukować magiczną chmurę zamieniającą kudłaczy w łysoli. Zwykła mina może być traktowana jako środek wybuchowy, ale umiejętnie położona przeciwdziała rozbudowie budynku przeciwnika. Nawet zwykłą łopatkę do wyrównywania gruntu można wykorzystać w celu wytopienia ludzi przeciwnika – pociąć grunt na niewielkie wyspy i później zlikwidować je. Kombinacji w gruncie rzeczy nie ma dużo, ale jest z czego wybierać. Tym bardziej, że akcja gry toczy się dość szybko.



Naród łysoli, podobnie jak kudłaczy, składa się z robotników, budowniczych, naukowców i żołnierzy. Pierwsi to siła robocza do prac ziemnych i wyrobu skrzydeł (wszyscy na rozkaz mogą latać). Żaden robotnik nie robi niczego osobiście – daje jednak pewną energię, która jest wykorzystywana. Podobnie pozostałe kategorie zawodowe – liczy się liczba, czyli potencjał produkcyjny. Jedynie żołnierze pewną czynność wykonują osobiście – każdego spotkanego przeciwnika walą na odlew; trzy zaliczone nokauty oznaczają zejście nieszczęśnika z tego padołu.

Łysole nie należą do stworzeń inteligentnych. Łażą praktycznie bez kontroli po całym dostępnym im terenie i trzeba uważać, aby np. nie wdepnęli na pole minowe przygotowane specjalnie dla wroga. Brak inteligencji równoważy inna pożyteczna cecha – elastyczność. Łysole potrzebują chwili, aby z żołnierzy stać się robotnikami czy naukowcami.

Skull Caps daje sporo zabawy. Co prawda zmieniające się krajobrazy i style budowli szybko przestają być urozmaiceniem, nowych broni nie ma zbyt wiele (większa część udostępniona jest już w pierwszych bitwach), ale rosnąca z misji na misję inteligencja i liczebność przeciwnika nie pozwalają się nudzić. Strategom z humorem łysole powinni się spodobać.



SIR HASZAK



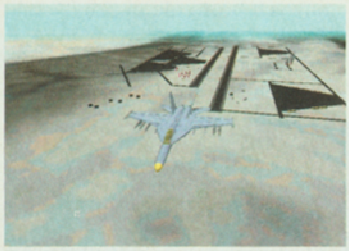
UBI Soft/Creative Edge 1998
L.E.M.
Strategiczna
Grafika: 67%
Dźwięk: 62%
Ogółem: 73%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 100, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

iF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER

Kiedy ostatni raz siedzieliście w kabinie myśliwca pokładowego, czekając na uruchomienie katapulty? Ogarniało Was podniecenie – zaraz przekonacie się, jak (ciężko) strawne było danie kuka okrętowego... Hmm, ostatni raz przeżyłem to podczas gry w F-18 Korea.

I znowu spotykamy się w symulacji starego morskiego wyjadacza F/A-18, tym razem w wersji



E. Nasz pupilek jest ptaszkiem, który dopiero przeszedł testy na lotniskowcu, więc autorzy z firmy Interactive Magic mają prawo wierzyć, że gra „zaskoczy". Cóż, wszystko jednak zależy nie od tematu, ale od wykonania, a z tym w CSF jest gorzej. Pamiętając słaby symulator iF-22 ASF z tej samej stajni, przystępowałem do gry z pewnymi obawami o jej jakość. Niestety, złe przeczucia po części się sprawdziły.

Po obejrzeniu intro trafiamy do bazy US Navy – to menu główne gry. Autorzy widać zasugerowali się pomysłem z serii Longbow, w gruncie rzeczy bardzo dobrym (jak już ściągać, to od najlepszych). Ciekawostką w interfejsie jest też belka u dołu ekranu, à la taskbar z Windows 95, umożliwiająca wyjście z gry i ustawienie opcji. Czego to autorzy nie wymyślą...

Jednym z ważniejszych elementów w symulatorze jest model lotu. W CSF przedstawiono go bardzo wiernie. Chociaż samolot ma komputerowo wspomagane sterowanie, to przy małej prędkości i ostrym skręcie nic nas nie uratuje przed korkociągiem. Za to, jeżeli wpadniemy w korkociąg, Spin Recovery System pomoże z niego wyjść. W tej grze szczegółowo odtworzono pracę chyba wszystkich systemów prawdziwego F/A-18E i to jest jej ogromna zaleta. Pracę awioniki przedstawiono dokładnie, a symulację radaru wykonano wprost idealnie: kilka trybów pracy, możliwość zgubienia namiaru przeciwnika i inne niuanse. Gra, jak coraz więcej nowoczesnych symulatorów, umożliwia klikanie myszką po przełącznikach w kokpicie. Można w ten sposób uruchomić dosłownie wszystko – łącznie z awaryjnym systemem gaśniczym.

Autorzy się nie popisali, jeśli chodzi o grafikę. CSF wypada grubo poniżej obecnych standardów. Wyjątkiem jest widok pustyni oraz morze – z DUŻEJ wysokości wygląda nieźle, dokładnie tak, jak prawdziwe morze podczas sztormu. Jednak ten sztormowy obrazek towarzyszy nam ciągle, bez względu na pogodę w grze. A jeżeli, nie daj Boże, postanowimy przyjrzeć się powierzchni



wody z niższego pułapu, ujrzymy widoczek, który właściwie trudno określić – jakby czarna chmura burzowa z białymi plamkami. Coś strasznego. Niebo zresztą nie prezentuje się lepiej.

Jeśli chodzi o działko, to oczywiście mamy standard – Vulcan w niestandardowym wykonaniu, niczym sikawka na Lany Poniedziałek wydająca odgłosy maszyny do szycia. To chyba jakaś pomyłka? Efekty dźwiękowe i gadki dla odmiany są w normie. Piloci mówią wyraźnie i można ich zrozumieć.

Kolejna zaleta tego symulatora to dynamiczny generator kampanii TALON, który ma za zadanie generować misje losowe, co powinno zapobiec ich powtarzaniu się, a co za tym idzie – uatrakcyjnić grę (rozwiązanie takie staje się powoli normą). W grze mamy do wyboru dwa teatry działań: Zatoka Perska (Kuwejt znowu zaatakował Irak czy jakoś tak...) oraz Morze Egejskie (konflikt Grecji z Turcją). W trakcie kampanii od czasu do czasu wyświetlane są telewizyjne relacje na żywo z pokładu lotniskowca. Filmiki zostały nagrane na prawdziwym okręcie i wyglądają całkiem nieźle. Jednak jest ich stanowczo za mało.



CSF można odpalić w rozdzielczościach wyższych niż 640×480 – aż do 1024×768 włącznie. Gra korzysta z dopalaczy sprzętowych, niestety tylko za pośrednictwem Direct3D. Oznacza to większą zgodność, ale jednocześnie odbija się na prędkości – posiadacze Monsterów na pewno by się ucieszyli z obsługi Glide'a.

Jeżeli jesteś fanem F/A-18 i cenisz wierną symulację systemów pokładowych, na dodatek nie odstręcza Cię słaba grafika, powinieneś wpisać sobie CSF na listę zakupów. Jeśli nie, lepiej wydaj pieniądze na jakiś inny symulator.

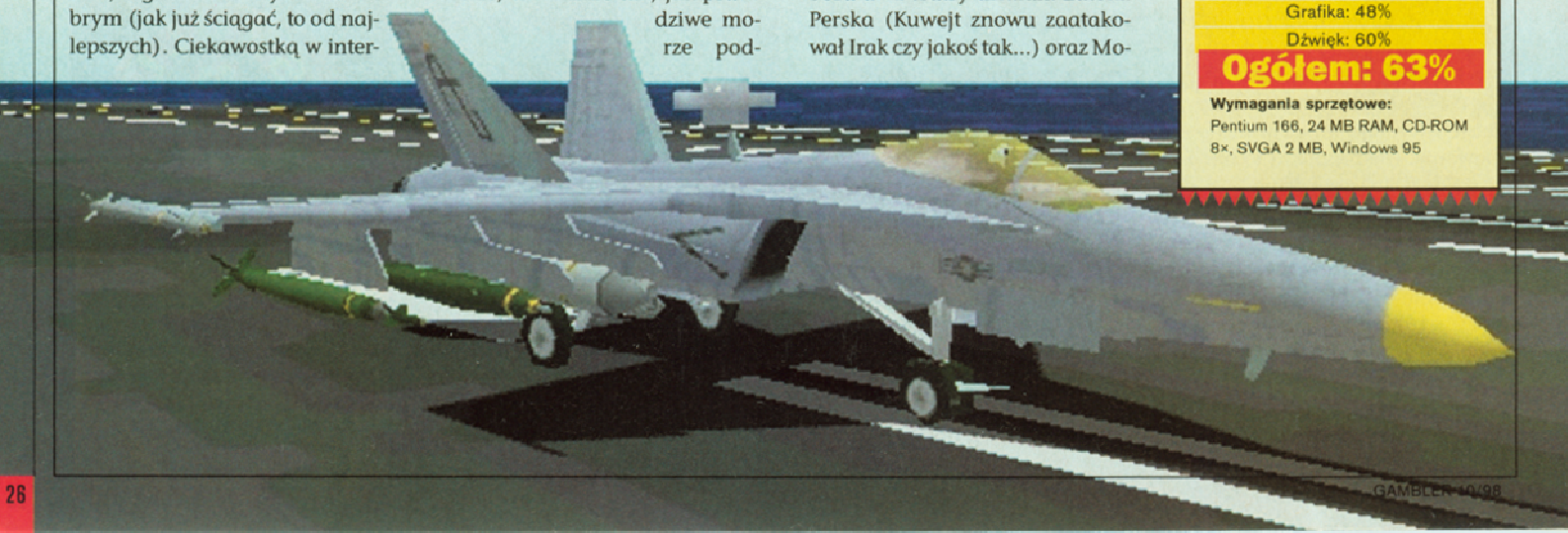
GUNMAN





Interactive Magic 1998
MarkSoft
Symulacyjna
Grafika: 48%
Dźwięk: 60%
Ogółem: 63%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 166, 24 MB RAM, CD-ROM 8×, SVGA 2 MB, Windows 95



NEED FOR SPEED III

Na świecie nie ma szybszych samochodów niż występujące w NFS II (nie licząc torowych bolidów), więc możliwość rozwoju serii w tę stronę jest zamknięta. Kluczem do sukcesu trzeciej części Need for Speed (czy też piątej, bowiem obie wcześniejsze miały „edycje specjalne") ma być występujący w podtytule gry „Hot Pursuit" – gorący pościg. Nie jest to jedyna niespodzianka, jaką przygotowała firma Electronic Arts.

Tym razem wyścigi obędą się na 9 arenach, w tym jednej ukrytej. Do boju stanie 12 wozów: Aston Martin DB7, Chevrolet Corvette, Ferrari 355 F1 Spider i 550 Maranello, Jaguar XK-8, Lamborghini Countach i Diablo SV, Mercedes SL600 oraz Italdesign Scighera. Są to pojazdy produkowane seryjnie, z wyjątkiem przepięknej Scighery, prototypu. Czekają także trzy ukryte maszyny: Jaguar XJR-15, najpotężniejszy w całej grze wyścigowy Mercedes CLK-GTR (silnik o mocy, bagatela, 600 koni!) oraz El Niño. Ta ostatnia nazwa nic Wam nie powie, bowiem produkt powstał w wyobraźni programistów z Electronic Arts. Wszystkie ukryte wozy stają się dostępne, gdy wykażemy się specjalnymi osiągnięciami lub... wklepiemy kody (str. 39, dział TeTe). Tradycyjnie już każdy pojazd przedstawiony został w miniencyklopedii. Co prawda tym razem nie ma filmów, ale inne informacje (np. historia producenta i ruchoma panorama wnętrza) nadrabiają ten brak.

Możemy uczestniczyć w zwyczajnych wyścigach (pojedynczych lub w lidze) oraz we wspomnianym już „gorącym pościgu". Mamy wtedy za zadanie przegonić przeciwnika i nie dać się złapać policji. Nasz samochód wyposażony jest w antyradar, możemy też podsłuchiwać rozmowy policjantów w eterze, a w najgorszym razie – po prostu „odjechać". Cały pomysł jest sympatyczny, choć niezbyt oryginalny, o czym wiedzą miłośnicy serii Test Drive. Co ciekawe, w tych wyścigach nie możemy jechać maszynami Ferrari ani Mercedesa. Domyślam się, że nie zgodzili się na to producenci tych aut.







W NFS III mamy też szansę stanąć „po drugiej stronie mocy". Zasiadając za kierownicą przepięknej policyjnej Corvette lub ukrytych policyjnych Diablo i El Niño (wszystkie trzy pojazdy nie istnieją, niestety), ścigamy piratów drogowych. Musimy ich zatrzymać, zajeżdżając im drogę lub wyrzucając kolczatki przed ścigany samochód. Ta część gry jest najciekawsza, a przy tym oryginalna (jeśli zapomni się o Hase HQ na automaty i 8-bitowce...).

Unikalnych pomysłów w grze jest więcej. Otóż stosując cheaty, można wystartować w wyścigu także innymi (występującymi w grze w roli „ruchu ulicznego") samochodami. Jest ich... 21!!! Znajdziemy tu m.in. szkolny autobus czy Forda Mustanga z 1969 roku. Co prawda można się ścigać tylko z takimi samymi autami, a i prowadzenie ich budzi zastrzeżenia, ale i tak jest to niezwykła opcja.





Firma Electronic Arts ma umieszczać na stronie www.needforspeed.com kolejne samochody (dostępny jest już Spectre R42 z pełnym opisem).

Wykonanie NFS III nie budzi zastrzeżeń. Trasy są dobrze zaprojektowane i dopracowane, znaleźć tam można zachwycające elementy (np. światło wpadające przez okna hal, przez które przejeżdżamy). Podobają mi się drobne efekty wizualne – dziurki, które w „monitorze" wybijają kamienie pryskające spod kół samochodu, krople deszczu rozbijające się o obiektyw naszej wirtualnej kamery. Ciekawostką jest fakt, że do uzyskania widoku z kokpitu (kierownica, zegary) potrzebny jest dopalacz z 12 MB RAM.

Muzyka jest jak zwykle doskonała. Wspaniale przygotowano odgłosy silników samochodów – każdy jest inny, a cichy wizg turbosprężarek w Mercedesie CLK GTR wprawił mnie w zachwyt. Świetnie zrobiono rozmowy kierowców policyjnych samochodów z bazą.

Trzeci NFS to bardzo dobrze zrealizowany sequel hitu, po prostu „skazany na sukces". Tym bardziej trzeba pochwalić autorów, że zdobyli się na nowatorskie pomysły. Na koniec dodam, że z ogromną satysfakcją oglądałem wersję tej gry na PlayStation – co prawda ukazała się wcześniej, ale to ohydztwo w niskiej rozdzielczości w niczym nie przypomina pecetowego odpowiednika.

ALEX



Electronic Arts 1998
IPS CG
Wyścigi
Grafika: 79%
Dźwięk: 93%
Ogółem: 77%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 133 i akcelerator 3D lub P166 bez akceleratora, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

WRECKIN' CREW
DRIVE DANGEROUSLY

Jakieś dwa lata temu, przy okazji jesiennych targów ECTS, grupa polska ukuła teorię, że słabych gier już się nie produkuje, że wszystkie są ładne i dobre, i wszystkie walczą ze sobą o to, która będzie „naj".

Również 2 lata temu zapowiadano grę Wreckin' Crew, odjazdowe wyścigi samochodowe firmy Telstar. Gra miała jednak „drobne" opóźnienie z przyczyn nieznanych. Autorzy twierdzą, że tyle czasu zajęło im udoskonalanie programu, jednak ich słowa należy podać w wątpliwość. Wreckin' Crew jest bowiem żywym zaprzeczeniem przedstawionej na wstępie tezy. Oto ukazała się gra zastraszająco słaba, wręcz na poziomie produkcji shareware'owych sprzed kilku lat.



WC (skrót jak najbardziej na miejscu) to superszybkie wyścigi samochodowe, przypominające rozmaite gry „gokartowe" na Nintendo i SNES albo produkcje takie, jak Wacky Wheels (wydana na PC przez firmę Apogee). W grze można się wcielić w jedną z 8 postaci (są tu m.in. Lady Bird i Kenny L. Ravitz), których pojazdy różnią się parametrami. Wyścigi toczą się w 4 lokacjach (Nowy Jork, lunapark, Włochy i Sydney), w każdej jest po 5 torów. Podczas jazdy można używać dopalaczy, korzystać z teleporterów i innych urządzeń, można też (nawet trzeba) traktować przeciwników bronią zamontowaną na pokładzie maszyny. Rozgrywka jest szybka, chyba nawet za szybka i zbyt chaotyczna – tak czy owak, to najmocniejsza strona gry... choć i tak słaba. To wszystko już było dawno temu i ciekawsze.



Natomiast wykonanie jest kuriozalne: prymitywne obiekty (autobus jest graniastosłupem), tekstury w niskiej rozdzielczości, pseudotrójwymiarowość, brak efektów świetlnych oraz jakichkolwiek innych... Specjalnie na tę okoliczność poszukałem obrazków z Wacky Wheels (A.D. 1994) – ładniejsze! Co prawda WC pracuje w wysokiej rozdzielczości, ale to wyłącznie kwestia skalowania. Rozdzielczość 1280×1024 też można w ten sposób osiągnąć.

Wreckin' Crew to zupełna katastrofa. Dziwię się, że ktoś zdecydował się na ryzyko wydania tej gry (klapa murowana). Wielka szkoda, że wydano ją w Polsce, w sytuacji, gdy sporo zachodnich gier u nas się nie pojawia.

ALEX

WRECKIN' CREW
DRIVE DANGEROUSLY

Telstar/Quickdraw 1998
MarkSoft
Wyścigi
Grafika: 15%
Dźwięk: 30%
Ogółem: 25%

Wymagania sprzętowe:
486DX4/100, 16 MB RAM, CD-ROM 2×

GAME, NET & MATCH!™

Sympatycy tenisa ziemnego rzadko mają okazję „uprawiać" tę dyscyplinę sportu na swoich blaszakach. Producenci gier komputerowych niechętnie inwestują w tego rodzaju „sprzęt sportowy", a ich nieliczne dzieła rzadko spełniają pokładane w nich nadzieje. Przykładem takiego „niespełnienia" jest gra Game, Net & Match!

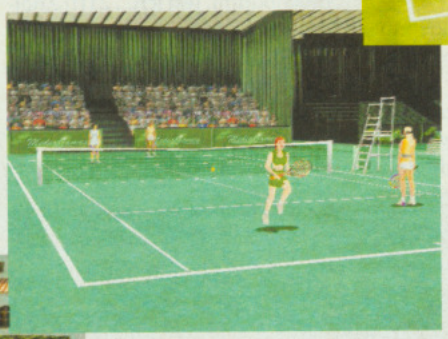
Na pierwszy rzut oka wygląda obiecująco – zachęcające intro, dobrze zaprojektowany interfejs, ładne i bogate w opcje menu. Nawet trening z maszyną do podawania piłek wzmaga apetyt na wirtualny tenis. Niestety, gdy rywalizacja z automatem Ci się znudzi i zdecydujesz się zagrać z bardziej ruchliwym przeciwnikiem, cały ten pozytywny image trafia szlag.



Szybko okazuje się, że żaden z komputerowych rywali nie jest w stanie Ci sprostać. Co gorsza, gdy się rozgrzejesz, nie potrafi Ci urwać nawet jednego gema.



Stosując taktykę „serve and voley" wygrywasz wszędzie i z każdym, bez względu na klasę i płeć rywala, rodzaj nawierzchni kortu i rangę turnieju. Opanowane przez Ciebie topspiny, loby i skróty nie przydają się w czasie tych pojedynków, ponieważ skuteczną grę przy siatce gwarantuje naciskanie tylko jednego z dostępnych klawiszy (nie licząc kursorów, oczywiście).



Przyczyna takiej sytuacji tkwi w szybkości sterowanych przez Ciebie tenisistów. Gdy zostaniesz przelobowany, dzięki ich chyżym nogom możesz spokojnie zaryzykować – cofnąć się do linii końcowej, odbić piłkę i powrócić pod siatkę bez zbędnego pośpiechu. Brzmi to absurdalnie, ale tak właśnie jest.

Dobrze, że twórcy GNM pamiętali o opcji multiplayer (można zmierzyć się z żywym przeciwnikiem przez sieć lokalną albo skorzystać z internetowego serwera firmy Blue Byte). Inaczej cała ich praca (m.in. zaprojektowanie ponad stu tenisowych aren) poszłaby na marne. Kiedy pojawi się patch spowalniający wirtualnych tenisistów, GNM na dłużej zagości na twardych dyskach komputerowych sportowców.

Jeśli twórcy się na to nie zdecydują, GNM czeka zmiana nazwy na „Serve, Net & Volley!" i rola darmowego dodatku do modemu lub karty sieciowej.

KRISTOFF

GAME, NET & MATCH!™

Media Games/Blue Byte 1998
CD Projekt
Sportowa
Grafika: 65%
Dźwięk: 55%
Ogółem: 45%

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

DUNE 2000

Świat pustynnej planety Arrakis, zwanej również Dune – obiekt wyniszczającej walki wielkich rodów z padyszachem imperatorem oraz kolebka niewiarygodnie sprawnych wojowników, Fremenów – powstał pod koniec lat 60. w książkach amerykańskiego prozaika, Franka Herberta. Cykl od razu zdobył sławę i uznanie, a pisarzowi przyniósł zyski liczone w dziesiątkach milionów dolarów. Na podstawie powieści słynny reżyser David Lynch nakręcił kontrowersyjny i epatujący brutalnością film, a firma Westwood przygotowała dwie gry: przygodowo-strategiczną Dune oraz Dune 2.

Dune 2 była matką (i ojcem) wszystkich strategii czasu rzeczywistego. Kiedyś pisałem, że nie rozumiem, dlaczego nie zrealizowano kontynuacji tego programu. Wydawałoby się, że wszystko jest podane na tacy: znakomity pomysł, rewelacyjne miejsce akcji, niebanalna fabuła (cykl powieściowy Dune sprzedaje się doskonale od 30 lat!) i ogromny potencjał finansowy oraz merytoryczny firmy Westwood. Tymczasem dopiero teraz, pod koniec 1998 r. zakończono prace nad Dune 2000. W dodatku, a przyznaję to z ogromnym żalem, program mnie bardzo rozczarował.



Dune 2000 w zasadzie nie jest grą nową, tylko czymś w rodzaju wersji deluxe starego programu. Powinna być dodawana jako prezent do Tiberian Sun! Żądanie za nią pełnej ceny to nie tylko przesada, ale wręcz bezczelność! To liczenie na opróżnienie portfeli leciwych, sentymentalnych osłów, w rodzaju niżej podpisanego. Dune 2000 nie wprowadza żadnych nowych pomysłów do gatunku. Ba, nie wykorzystuje nawet tego, co przez lata osiągnęli inni autorzy.

Czy możecie sobie wyobrazić, że w tej grze nie ma planowania produkcji, że wróg atakuje po wyznaczonych, łatwych do obrony trasach i nie zmienia swych przyzwyczajeń, że baza nadal musi być budowana gmach przy gmachu, że jednostki (oprócz Deviatora) nie mają żadnych zdolności specjalnych, że nie można konstruować jednocześnie oddziałów w dwóch czy trzech fabrykach tego samego typu, że nie istnieje opcja doskonalenia jednostek? Ponadto nie wprowadzono w stosunku do Dune 2 prawie żadnych nowych oddziałów i budynków!



Nie dość, że w Dune 2000 nie ma nowych pomysłów, to jeszcze momentami wydała mi się słabsza od Dune 2. Zastosowane w niej graficzne rozwiązania są co najmniej kontrowersyjne. Gdy zobaczyłem mapę świata, byłem wręcz zdruzgotany! W Dune 2 była naprawdę lepsza – teraz jest kanciasta i sprawia wrażenie nabazgranego na kolanie rysunku. Również niektóre pojazdy bardziej interesująco wyglądały w Dune 2.

Atrakcją Dune 2000 miała być oprawa multimedialna: intro i fabularyzowane odprawy w każdej misji. Niestety, to kolejny przykład zrobienia czegoś na „odwal się". Wydawałoby się, że mając do dyspozycji cudowny świat z powieści Franka Herberta nie sposób popsuć realizację intro. Jednak dla chłopaków z Westwood nie ma rzeczy niemożliwych. Film, jak na rok 1998, jest po prostu żenujący zarówno pod względem koncepcyjnym, jak i artystycznym, a fabularyzowane przerywniki to najczęściej „gadające głowy", niczym w polskim studiu wyborczym.

Dune 2000 to dla mnie jedno z największych rozczarowań roku. Jednak na koniec chciałbym podkreślić, że nie jest to gra zła, gdyż nie zmarnowano potencjału słynnej poprzedniczki. Po prostu Westwood dodał za mało nowych elementów i nie wyciągnął wniosków z faktu, że czas bezlitośnie płynie i hit sprzed 5 lat nie ma szans być hitem dzisiaj (Słowa hit proszę nie utożsamiać ze słowem bestseller. Na Dune 2000 Westwood zarobi kupę kasy, nie mam co do tego żadnych wątpliwości.).



JACEK PIEKARA





Dune 2000
Electronic Arts /Westwood Studios 1998
IPS CG
Strategiczna
Grafika: 59%
Dźwięk: 66%
Ogółem: 60%

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

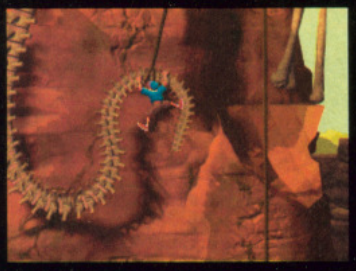
HEART OF DARKNESS

Nie potrafię sobie przypomnieć produktu, który ukazałby się po takich perturbacjach, z (bagatela) trzyletnim opóźnieniem. Poza kilkoma całkiem banalnymi oświadczeniami, że gra nigdy się nie ukaże, w „prenatalnej" historii HoD były też wydarzenia unikalne, na przykład informacja, że gra będzie wydana wyłącznie na Segę Saturn...

Wszystkie zmiany kursu obserwowałem uważnie, bowiem HoD był chyba najbardziej przeze mnie oczekiwanym tytułem. W tworzącym go zespole Amazing Studios ważną rolę odgrywał Eric Chahi, twórca legendarnego Another World, który uważam za grę wszech czasów... Wspomagała go trójka autorów Flashbacka.

Rzeczywiście – Heart of Darkness śmiało można nazwać ideowym następcą „Innego Świata", bliższym mu o wiele bardziej niż Flashback.

Bohater jest małym chłopcem, szkolnym łobuziakiem o imieniu Andy. Pewnego dnia jego pies, Whisky, zostaje porwany przez Siły Ciemności. Andy okazuje się



geniuszem – w ogródku na drzewie trzyma atomowy ścigacz, karabin plazmowy i kilka innych drobiazgów umożliwiających natychmiastowe podjęcie pościgu. W taki oto sposób nasz bohater dociera do innego świata, gdzie jego pojazd zostaje zniszczony w katastrofie. Andy nie ma innego wyjścia, jak pokonać 176 plansz składających się na 8 światów gry, odzyskać Whisky'ego, poznać nowych przyjaciół i pokonać Władcę Ciemności.



HoD to klasyczna platformówka z wielo-



ma rewolucyjnymi dla tego gatunku elementami. Niemal każda plansza przynosi graczowi niespodziankę. Niekiedy wystarczy iść i strzelać, częściej trzeba szybko biegać i wysoko skakać. Są w tej grze olśniewające pomysły, np. sekwencja scen ze szkieletem wielkiego dinozaura, wrośniętym w ścianę, po której wspina się Andy. Najpierw trzeba poskakać na półce, która urywa się i, zaczepiona o ogon gada, ruchem wahadłowym przerzuca Andy'ego w niedostępne miejsce. Potem trzeba się wspiąć w rejon klatki piersiowej, tam wdrapać na półeczkę, która z jednej strony urywa się i w pozycji pionowej opiera o półkę pod spodem. Wtedy pchamy ją tak, żeby urwała się z drugiej strony. Opadając, utworzy mostek, po którym przechodzimy. Na następnym ekranie droga wiedzie przez czaszkę. Należy czym prędzej uciec, bowiem po chwili górna szczęka opada z trzaskiem...



Widać w tej grze lata pracy, każda plansza jest efektem przemyśleń wielu ludzi. Mam tylko jedno zastrzeżenie do sterowania. Andy'ego prowadzi się źle, trudno kontrolować jego poczynania (zwłaszcza skoki w biegu). Kudy HoD do innej legendarnej gry, Prince of Persia!

Cała gra jest dość długa, jej ukończenie ma zająć, zdaniem autorów, 45 godzin. Biorąc pod uwagę liczbę zgonów Andy'ego, a w takich sytuacjach gracz cofa się o kilka plansz, mamy spokojnie ponad 2 tygodnie intensywnego grania.

Scenki animowane w HoD, trwające w sumie ponad 30 minut, wykonane są wspaniale (jakość bliska „Toy Story"). Animacja Andy'ego jest bardzo efektowna – składa się z 2000 klatek, naprawdę ogląda się ją z przyjemnością. Grafika lokacji – bez zarzutu, animacje przeciwników – świetne. Efekty dźwiękowe robili filmowi eksperci odpowiedzialni m.in. za „Nikitę", muzykę skomponował jeden z drugoligowych filmowych kompozytorów, a odegrała 50-osobowa orkiestra. Wynik tych starań jest bardzo dobry.

Tu jednak czas na kubeł zimnej wody. Wszystko, co napisałem, to prawda, z jednym gigantycznym zastrzeżeniem. Otóż akcja gry toczy się w oknie otoczonym ponad 50-pikselowym marginesem! O ile można ścierpieć takie rozwiązanie przy wyświetlaniu animacji, o tyle w rozgrywce jest nie do przyjęcia. Przyczyna tego leży w „technologicznym zapóźnieniu" gry, która przygotowana była dla rozdzielczości 320×200 i chyba autorzy nie mieli serca przeprowadzić skalowania do pełnych 640×480 pikseli. Jest to w zasadzie jedyna wada HoD, ale jakże znacząca!

Czuję się trochę jak dziennikarz zajmujący się motoryzacją, który ocenia wspaniały samochód, tylko, bagatelka, o 25% za mały. Zdaję sobie sprawę, że wielu Czytelników nie zna klasycznych gier, które tu wspominałem (i nie ma się czego wstydzić!). Heart of Darkness nie jest dla nich. Mimo kilku wad, to gra dla miłośników „starej szkoły". Wielka szkoda, że rozwinięcia klasycznych pomysłów nie udało się zrealizować w nowoczesny sposób.

ALEX



HEART OF DARKNESS™

Infogrames/Amazing Studios 1998
Mirage Software
Platformowa
Grafika: 69%
Dźwięk: 79%
Ogółem: 71%

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

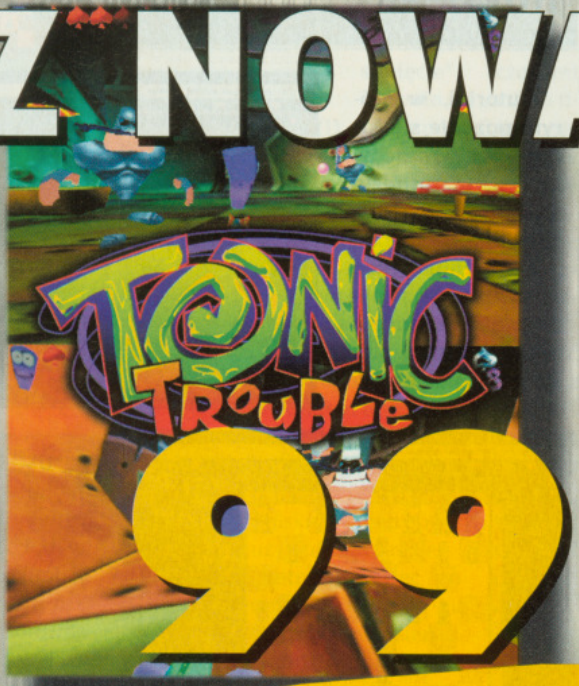


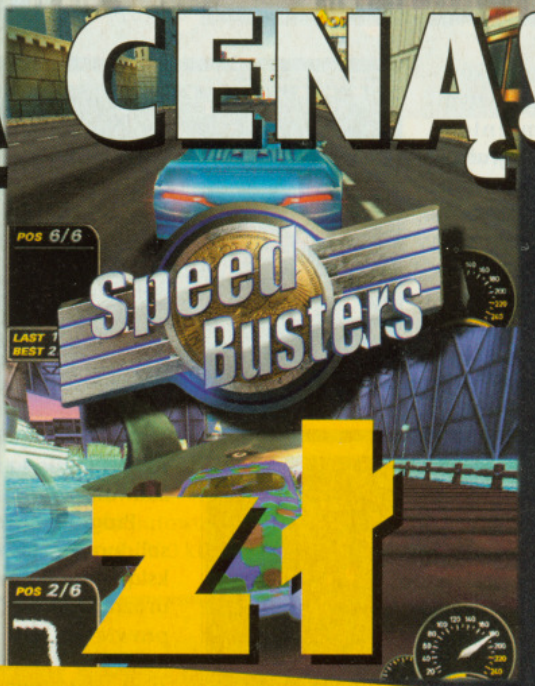


Ubi Soft
ENTERTAINMENT

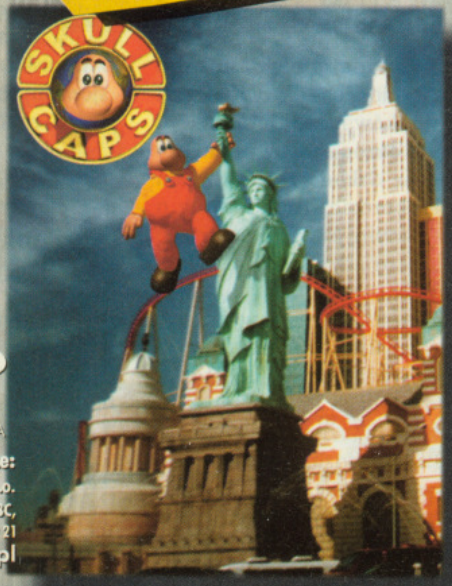
W NOWY ROK '99

Z NOWĄ CENĄ!





99 zł





LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3C,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
http://www.lem.com.pl

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.

Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

USCF Chess

Firma Interplay postanowiła stworzyć we współpracy z Szachową Federacją Stanów Zjednoczonych (U.S. Chess Federation) program służący nie tylko do rozgrywania partii, ale i do nauki królewskiej gry. Owocem współpracy jest właśnie USCF Chess.

Podobnie jak większość producentów programów szachowych, autorzy USCF Chess zrezygnowali z graficznych i dźwiękowych fajerwerków. Mimo to całkowitym nieporozumieniem jest fakt, że grafika może być tylko w rozdzielczości 640×480. Podstawowy tryb graficzny, jakiego możemy używać, jest dwuwymiarowy (5 typów) – praktycznie tylko on nadaje się do gry. Owszem, dostępny jest również tryb szachownicy trójwymiarowej (4 typy), jednak trudno zaliczyć go do największych osiągnięć w historii gier komputerowych (trzeba się długo przyzwyczajać do takiej perspektywy). Wstawek animowanych brak. Oprawa dźwiękowa na standardowym poziomie.

Wadą techniczną programu jest to, że nie można przeprowadzić pełnej instalacji – zdecydowanie zbyt często, jak na szachy, trzeba korzystać z CD-ROM-u (książka debiutowa pozostaje na płytce).



USCF Chess siłą gry ustępuje najlepszym produktom na rynku. Jest jednak znacznie bardziej wymagającym przeciwnikiem niż popularne programy rozrywkowe typu Battle Chess czy Combat Chess. Dlatego nadaje się dla graczy, którzy trudne początki mają już za sobą, ale nie są zbyt zaawansowani.



Program ma dość solidną podstawową książkę debiutową – urozmaiconą (plik prawie 19 MB) i w miarę aktualną (kwiecień 1997 r.). Ponadto niewielki, dodatkowy repertuar stylów gry (Fisher, Karpow, Kasparow, Tal), których niestety nie można przeglądać ani edytować, w efekcie – style szybko się zestarzeją.

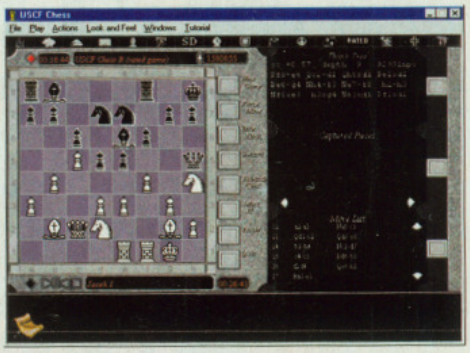




Interesujący jest dołączony do programu zestaw klasycznych partii – 1355 plików w formacie pgn.



Tutorial, w którym poznaje się zasady gry w szachy, jest, a w zasadzie mógłby być dużą zaletą programu. Po przerobieniu lekcji sprawdza się swoje umiejętności za pomocą zestawu testów. Niestety, testy przeznaczone są wyłącznie dla początkujących – w większości przypadków mat, zdobycie materiału, obrona... w jednym posunięciu. Szkoda że zestaw ten nie jest bardziej rozbudowany, a tym samym przeznaczony dla graczy o różnym poziomie zaawansowania.





Program nie został wydany w wersji polskiej, a z konstrukcji tutoriala wynika, że jest adresowany do młodych zapaleńców pragnących zapoznać się z szachami. Polscy rodzice, kupujący go dla swoich dzieci, mieliby z niego znacznie więcej pożytku, gdyby został przetłumaczony – szczególnie „samouczek" (w końcu w przypadku szachów nie powinno to nastręczać większych trudności). Nie rozumiem też, dlaczego „zaoszczędzono" na tłumaczeniu instrukcji gry – w polskiej wersji zabrakło rozdziału „Ten tips to winning chess" arcymistrza Bisguiera – rzeczywiście, na obsługę programu nie ma to żadnego wpływu, ale...

Obecnie standardem dla programów szachowych jest możliwość gry w sieci, Internecie, przez modem, kabel lub na jednym komputerze. Jednak Interplay nie utrzymuje własnego serwera szachowego jak np. Mindscape, więc możemy tylko umówić się z kolegą na rozegranie kilku partii.

USCF Chess to doskonały program na rynek amerykański, w polskich realiach jednak nie jest najlepszą propozycją. Adresowany głównie do tych, którzy chcą się nauczyć gry w szachy, a nieobcy im język angielski. Na uwagę zasługuje przede wszystkim niska, w stosunku do profesjonalnych programów szachowych, cena – 99 zł.

JACEK ILCZUK

USCF Chess

Interplay 1997
CD Projekt
Logiczna
Grafika: 50%
Dźwięk: 52%
Ogółem: 60%

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

VIRTUAL CHESS 2

Na polskim rynku programów szachowych brakowało gry, która odpowiadałaby zapotrzebowaniu najmłodszych graczy pragnących nauczyć się podstaw szachów. Brakowało programu do nauki z prawdziwego zdarzenia. Przyczyna takiego stanu rzeczy była prosta – żadna firma nie próbowała tłumaczyć swoich produktów na język polski, a przecież podstaw królewskiej gry uczą się najczęściej dzieci, od których trudno wymagać biegłej znajomości angielskiego.



Virtual Chess 2 ma rozbudowany tutorial (podobnie jak opisywany obok USCF Chess), jednak przetłumaczony na język polski – i to nie tylko tekst, ale i wywody samego Titusa. Samouczek jest zdecydowanie najlepszym elementem Virtual Chess 2. Dzięki niemu możemy poznać grę w szachy od podstaw, aż po analizę

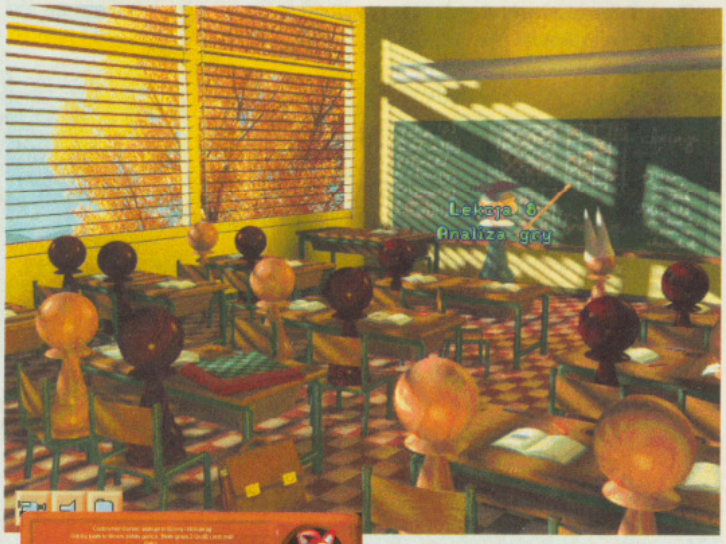


pozycji na podstawie przykładowych partii. Zawiera przykłady i proste zadania do samodzielnego wykonania, które testują nabyte wiadomości. Na nasze poczynania zwraca uwagę Titus – cieszy się z prawidłowych posunięć i wpada w osłupienie, gdy próbujemy wykonać nieprawidłowy ruch.

Oprawa graficzna VC 2 podobna jest do tego, co mogliśmy zobaczyć w ChessMasterach. Wysoka jakość, kilka szachownic (płaskich i trójwymiarowych) i zestawów bierek – niektóre przydatne, inne tylko do obejrzenia (i jak najszybszego zapomnienia). Praktycznie nie można żądać więcej od programu szachowego.

Na uwagę zasługuje oprawa dźwiękowa, czyli przede wszystkim praca lektora. Tutaj warto napisać coś o jakości tłumaczenia, bo z nią niestety bywa różnie. Można dyskutować nad poprawnością stwierdzenia: „dwóch gońców", zamiast „dwa gońce". Zdecydowanie źle brzmi stwierdzenie „rozegrać posunięcie", czasami pojawia się „zabita figura" (!). Lektor potrafi też przeczytać „1..." jako „jeden, trzy kropki", co jest jeszcze zrozumiałe przy nauce notacji, ale w innych przypadkach po prostu żałosne. Drażni określenie „środek", zamiast „centrum". Można wymieniać długo i namiętnie. W sumie jednak większość niedociągnięć można darować, z wyjątkiem tłumaczenia „knight" i „queen" na „koń" i „królowa". Jest to niewątpliwie perfekcyjna translacja z angielskiego, ale wg polskich przepisów szachowych używa się określeń „skoczek" i „hetman", więc początkujący uczy się błędnych określeń...

Sztuczna Inteligencja, mimo przechwałek autorów (VC 2 ma wg nich ranking 2680), nie jest szokująca, mieści się w „grupie przejściowej" między programami profesjonalnymi, a zabawowymi, podobnie jak w USCF Chess. Jednak jej możliwości wystarczą dla początkujących graczy, do których adresowany jest program.





Książka debiutowa jest niewielka (plik ok. 200 kB) i zdecydowanie zbyt mało urozmaicona. Jednak podobnie jak siła gry ma odpowiednią jakość dla uczących się grać w szachy. Niestety nie możemy jej przeglądać ani edytować...



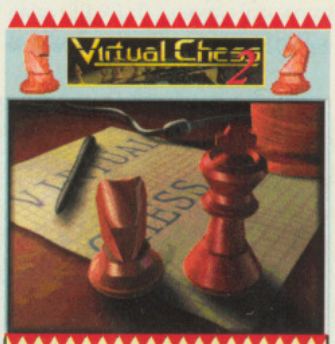


Ciekawym dodatkiem jest zbiór partii w formacie pgn – w sumie 33 MB danych, całkiem spora „biblioteczka".

Muszę przyznać, że program mi się spodobał, choć znacznie mniej zachwycił mnie software'owy dodatek na płytce, którą otrzymaliśmy z Titus Software – wirus Win95.CIH.1019 (Virtual Chess?!). Miejmy nadzieję, że wersja finalna nie będzie miała tego attachmentu...

Virtual Chess 2 to program szachowy nie pozbawiony wad. Jednak pomysł przetłumaczenia na język polski jest po prostu genialny – choćby dlatego, że nie ma żadnej konkurencji. Doskonała gra dla początkujących, szczególnie dla dzieci.

JACEK ILCZUK



Titus Software 1998
Mirage
Logiczna
Grafika: 75%
Dźwięk: 90%
Ogółem: 84%

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

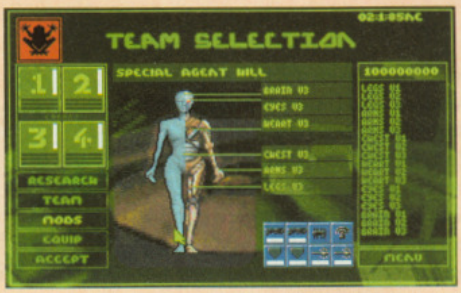
Często dostajemy listy z uwagami, że gry są zbyt drogie. Tymczasem na rynku ukazuje się coraz więcej doskonałych tytułów liczących sobie rok lub nieco starszych, które sprzedawane są po niezwykle atrakcyjnych cenach. Nie wszyscy o nich wiedzą. Gambler to pismo rynkowe i jego zadaniem jest informowanie o wszystkim, co się na rynku dzieje. Widząc coraz większe zainteresowanie polskich wydawców grami budżetowymi (jak fachowo nazywa się tę część rynku), postanowiliśmy stworzyć tę oto minirubrykę.

Oceny tu przedstawione różnią się od pozostałych. W naszych recenzjach oceniamy bowiem przede wszystkim jakość gier. Natomiast w przypadku produkcji budżetowych ocena dotyczy „oferty handlowej", czyli stosunku jakości oferowanej gry (gier) do jej ceny. (red.)

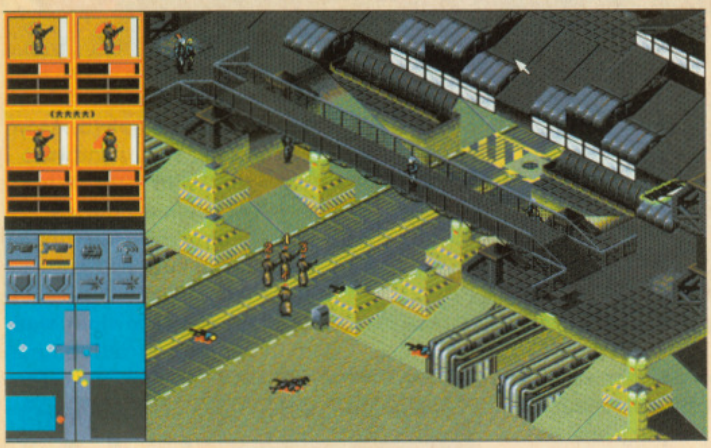
SYNDICATE

Ta gra obrosła legendą nie tylko dzięki wyjątkowej jakości, ale także dlatego, że była jednym z pierwszych programów, delikatnie mówiąc, kontrowersyjnych. Akcja toczy się bowiem w niedalekiej przyszłości, gdy o władzę walczą wielkie korporacje. Gracz ma za zadanie wypełnić misje, w których korzysta z usług czterech agentów-cyborgów. Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie fakt, że misje rozgrywane są w wielkich miastach, a straty wśród ludności cywilnej (nie mówiąc już o policjantach czy agentach innych korporacji) wliczone są w koszty. Podobno autorzy musieli dokonać autocenzuralnych cięć, łagodząc na przykład przeraźliwy krzyk, który wydawali podpalani przez agentów przechodnie (żywe pochodnie).

Ale Syndicate nie weszła do historii gier z powodu swej niczym nie uzasadnionej brutalności, lecz dlatego, że jest znakomita, intrygująca oraz starannie przemyślana. Gracz wykonuje szereg mniej lub bardziej skomplikowanych misji, które wymagają nie tylko szybkiego klikania myszą (akcja toczy się w czasie rzeczywistym), ale również wysilenia szarych komórek. W przerwach między misjami pracuje nad udoskonaleniem swoich cyborgów, wynajdując nowoczesne urządzenia i broń, która będzie stosowana w coraz trudniejszych akcjach.







Chociaż w czasach, gdy pojawiła się Syndicate, interesowały mnie przede wszystkim gry role-playing, muszę przyznać, że spędziłem nad nią wiele wieczorów. Wciąga nie tylko ze względu na interesujące scenariusze, ale także dlatego, że autorzy dopracowali realia świata – gracz ma wrażenie, że miasta, które przemierzają jego agenci, nie są tylko atrapą, ale żyjącym organizmem ze spacerującymi przechodniami, funkcjonującym metrem, patrolującą ulice policją, stojącymi w korkach samochodami.

Uliczne strzelaniny, porwania ważnych osobistości, likwidacja wrogich agentów, ucieczka przed policjantami lub (częściej!) ich eliminacja, prowadzenie prac badawczych i doskonalenie naszych cyborgów – oto, co daje gra. Wszystko w świetnej, jak na tamte czasy, oprawie graficznej, która choć dzisiaj nie zachwyca, to przynajmniej jest jasna i czytelna.

JACEK PIEKARA



Electronic Arts/Bullfrog 1993
IPS CG
Strategiczna
Ogółem: 85%
Wymagania sprzętowe:
386, 2 MB RAM, CD-ROM

SETTLE

Wydawanie tanich programów jeszcze 2 lata temu nie wydawało się zajęciem intratnym. Teraz rynek zalały gry w cenie poniżej 50 zł, nawet przygotowywanie ich polskich wersji stało się opłacalne.

Właśnie wydano Settlers II PL. Chociaż upłynęły już 2 lata od premiery handlowej, ta strategiczna gra czasu rzeczywistego ciągle się broni. Budowa społeczeństwa, które będzie sprawnie wytwarzało kilkadziesiąt towarów, organizowanie sieci połączeń, którymi płynąć będą surowce, półprodukty i gotowe wyroby, wreszcie podbijanie ziem ludów napotkanych w trakcie kolonizacji nowego lądu – to wszystko nadal bawi i pociąga.

Nie odnosi się wrażenia, że oprawa graficzna i dźwiękowa są przestarzałe. Bardzo efektownie wyglądają pojedynki na miecze – przynajmniej na początku, zanim nie zorientujemy się, że to kompilacja kilku pchnięć, uników i bloków. Dźwiękowi, na który składają się odgłosy przyrody, pracy i walki oraz kilka melodii, nic nie można zarzucić. Jedyną wadą tej części gry są zbliżenia w rozdzielczości 320×200, pozwalające określić, z ilu punktów składa się osadnik na ekranie.





QUAKE

Pamiętam, jak dwa lata temu w końcu pojawił się Quake. Kto mógł wtedy przypuszczać, że szybko zasłuży na miano gry kultowej, że zmieni wygląd trybu multiplayer w grach FPP, że stworzy kanon, na którym inni będą się wzorować?

Na rynku panował wtedy niepodzielnie DN3D. Komputery były o wiele słabsze i Quake chodził na nich tak wolno, że nie dawało się grać. Pamiętam, odkryłem go właściwie dopiero na jesiennej Gambleriadzie '96. Wtedy poznałem też RooSa, którego mania na punkcie Q udzieliła się szybko i mnie. Potem Kamil zaczął pracować w Gamblerze. Kiedy odkrył, że mamy stałe łącze, zainstalował Quake'a na P100 Haszaka i zaczęło się granie w Internecie. Całe godziny spędzaliśmy najpierw na Amandli (krakowskim serwerze YoonioRa), potem na wrocławskim Chipie. Zaowocowało to wkrótce pierwszym internetowym Turniejem Quake'a, którego finały odbyły się 14 lipca 1997 r. we Wrocławiu, akurat kiedy dotarła tam powódź. Wracaliśmy z RooSem przez zalane tereny – do Łodzi dojechaliśmy po 11 godzinach.







Pamiętam, jak w ubiegłym roku powstał Granet. Przez pierwsze pół roku jego działania byłem tam prawie codziennie, od 12 do 21 wieczorem. Dawka żywnościowa wynosiła dwa Pickniki i cola 0,6 l. I tak się jechało dzień po dniu – DM2, DM4, DM6, Razzi Amari – grało, żyło.

A potem pojawił się Quake II i zacząłem grać w niego. Miał poprawione to, co nie podobało mi się w części pierwszej. Ale nigdy nie zapomniałem o Quake'u, godzinach spędzonych z BOT-ami...

Pamiętam, jak w jednym ze starych numerów Gamblera przeczytałem Temat Numeru o grach FPP. Była tam wzmianka o Quake'u – twórcy przewidują, że kiedy się pojawi, powstaną specjalne salony gier, w których będzie królował Quake. Wtedy w to nie wierzyłem. Teraz, gdy patrzę na wszystkie polskie gralnie (o kolejnych nowych ciągle słyszę) wydaje mi się, że programiści id mają w sobie coś z proroków. Nie ma co dyskutować – to właśnie oni kształtują wygląd rynku FPP.

Patrząc na sporą liczbę gier, w które można grać w sieci, widzę, że niewiele dorównuje Quake'owi. Jeżeli są równie popularne, to przeważnie należą do innego gatunku (RTS, wyścigi). Od 2 lat nie grałem przez sieć w żadną inną FPP. Od dwóch lat jestem wyznawcą Quake'a.

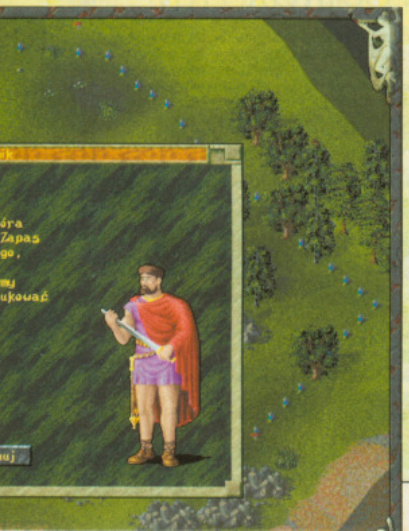
ZOOLTAR



id Software 1996
L.E.M. 1998
3D
Ogółem: 98%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 75, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

RS II PL

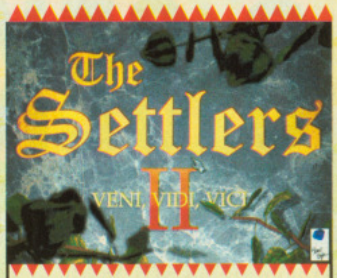


Jedyną barierą, która uniemożliwiała polskiemu graczowi rozkoszowanie się w pełni tym produktem, był język. To ograniczenie właśnie przestało istnieć (zakładam, że nie każdy Polak mówi po angielsku, natomiast każdy mówi po polsku). Przekład jest pełny (jedynie w intro zamiast głosu narratora pojawiają się napisy), choć nie do końca udany. Największym kuriozum jest definicja farmy – z dwóch zdań dowiadujemy się, że „rolnik sadzi zboże", które następnie jest „przetważane" (pisownia oryginalna). Do tego należy dodać jeszcze błąd interpunkcyjny (stylistycznych nie liczę) i mamy pełną katastrofę. Nie mogę się także zgodzić z nazwaniem zbrojmistrzem wytwórcy broni. Zbrojmistrz to technik wojskowy zajmujący się konserwacją oręża – wytwórcą mieczy i tarcz jest płatnerz. Podobne zastrzeżenia mam do nazywania zatrudnionego w tartaku cieślą zamiast traczem.

Podane przeze mnie przykłady świadczą, że pośpiech związany z wydaniem gry skonsumował korektę tekstów. Główny cel został jednak osiągnięty – gra stała się zrozumiała. I w tej postaci, za taką cenę (39,99 zł) z pewnością warto ją kupić.



SIR HASZAK



Blue Byte 1996
CD Projekt 1998
Strategiczna
Ogółem: 88%

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

PTAKI EUROPY

Ptaki Polski to była jedna z pierwszych multimedialnych encyklopedii. Teraz ukazało się wydanie poprawione i rozszerzone, przedstawiające ptaki europejskie.

Encyklopedia podzielona jest na dwie części: ogólną i szczegółową. Część ogólna zawiera postawowe wiadomości o budowie wewnętrznej i zewnętrznej ptaków, rozmnażaniu, locie oraz wędrówkach. Można tu znaleźć informacje, dlaczego ptaki latają, jakie są rodzaje lotu oraz typy piór.



Zresztą rozdziały o budowie należą do najciekawszych. Gdy przebiega się kursorem po schemacie ptaka, podświetlają się poszczególne części – towarzyszą temu krótkie opisy. Osobny rysunek poświęcono skrzydłu i jego częściom. Działanie układów wewnętrznych przedstawiono w postaci animacji.

Na drugą część składają się krótkie charakterystyki gatunków, uwzględniające wymiary, gniazdowanie itd. Do każdego opisu dołączono zdjęcie, mapkę z zaznaczonym terenem występowania, rysunek jaja i nagrane dźwięki, jakie ptak wydaje. Od opisu gatunku można szybko przenieść się do systematyki – sprawdzić, do jakiego rzędu i rodziny należy, obejrzeć gatunki pokrewne.

Obie części połączone zostały hipertekstem. Ubarwiają je zdjęcia oraz fragmenty filmów przyrodniczych Joanny Wierzbickiej i Włodzimierza Puchalskiego. Autorzy programu, w trosce o wierność tematowi, z części filmów usunęli ścieżkę dźwiękową – głównie w sytuacjach, kiedy treść komentarza nie dotyczyła obrazu.







Obsługa programu nie jest łatwa. Ikonki nie należą do najbardziej „intuicyjnych", system przeglądania menu bardzo słaby, przez co wyszukanie interesującego nas gatunku trwa dość długo. Żadne menu nie ma paska przewijania, dlatego, szukając ptaka błotnego na „ż", trzeba kilkanaście razy kliknąć przyciskiem myszy. Zawodzi nawet specjalny mechanizm wyszukiwania, który powinien umożliwiać szybkie poruszanie się wśród gatunków. Działa poprawnie tylko wtedy, gdy sami wiemy dużo o poszukiwanym ptaku (wtedy grono „podejrzanych" nie jest zbyt liczne).

Pod względem merytorycznym Ptaki Europy to bardzo ciekawa propozycja. Niestety, trochę zawiodło wykonanie.

PAŁCJUSZ



WSiP/Vulcan Media 1998
Encyklopedia
Ogółem: 67%
Wymagania sprzętowe: 486DX/33, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 3.1 lub Windows 95

WSZYSTKO O SEKSIE

Seks przestał być tematem tabu. „Świerszczyki" zalegają kioski, sex-shopy wpisały się w krajobraz naszych miast, a o nielicznych przybytkach rozkoszy, nie odkrytych jeszcze przez amatorów tego typu uciech, informują podczas spektakularnych akcji aktywiści katoliccy. Wciąż jednak trudno mówić o seksie w sposób rzeczowy, bez wulgaryzowania czy zadęcia ideologicznego. W programie Wszystko o seksie, którego narratorką jest seksuolog Anna Hooper, to właśnie się udało.

Autorzy postawili sobie za cel nie tylko rozwiązanie problemów seksualnych użytkowników programu, ale także wzbogacenie tej sfery życia. Program podzielono więc na 4 części: Ankiety, Kartoteki, Programy oraz Seksopedia.

Wypełniając ankiety (sześć tematów), użytkownik może sprawdzić, jak dużą wiedzą o seksie dysponuje. Program ocenia jego odpowiedzi, zaliczając go do jednej z 3 kategorii, podaje wszystkie prawidłowe odpowiedzi z zaznaczeniem tych pytań, na które ankietowany odpowiedział błędnie. Proponuje edukację, odsyłając do konkretnych rozdziałów w części Programy.



Rock w Polsce

Niewiele rzeczy nadaje się do przedstawienia w postaci multimedialnej prezentacji bardziej niż muzyka. Optimus Pascal wydał właśnie encyklopedię zawierającą wiadomości o polskim rocku, od jego początków do dnia dzisiejszego.



Główna część programu to przegląd polskich artystów i zespołów. Przedstawiono historie karier najważniejszych wykonawców (uwzględniające zmiany stylistyki, przyczyny kryzysów), dokładne dyskografie, fragmenty utworów i teledysków, a także cytaty z recenzji płyt i wywiadów. W przypadku zespołów podano kolejne zmiany składów.

Program stanowi nie tylko prostą wyliczankę wykonawców, płyt, dat i utworów. Twórcy wzbogacili treść o kalendarium wydarzeń, dzieląc je na kolejne dekady i przybliżając wydarzenia muzyczne w kraju i za granicą. Program zawiera też informacje o nurtach rocka. Przyznam, że ta część była dla mnie najbardziej zajmująca, gdyż już dawno pogubiłem się w tych wszystkich odmianach. Wprawdzie po obejrzeniu prezentacji (bo o lekturze nie ma mowy) nie mogę twierdzić, że stałem się ekspertem, ale sporo rzeczy znalazło swoje wyjaśnienie. Tym bardziej że nurty prezentowane są nie tylko z perspektywy diachronicznej, umieszczono też schematy pokazujące, co od czego się wywodzi.



Ważną rolę w tym programie odgrywa oprawa graficzna. Rozedrgana, w konwencji kolażu, z jaskrawymi kolorami, burzy porządek, a zarazem oddaje charakter prezentowanej muzyki – niezależnej, często buntowniczej.



Uzupełniają to teksty z czcionką charakterystyczną dla maszyny do pisania. W części Nurty tekst służy tylko jako materiał ilustracyjny – czytać go nie sposób, informacje przekazywane są przez lektora.

Właśnie do lektorów i opracowania dźwiękowego mam największe zastrzeżenia. Należałoby oczekiwać, że w programie o muzyce opracowanie dźwiękowe będzie prezentowało przyzwoity poziom. Skądże! Co prawda cytatom muzycznym nie można nic zarzucić, ale pozostałe sekwencje muzyczne nagrane są tak nierówno, że dłuższe przeglądanie programu sprowadza się do manipulowania wirtualnym potencjometrem głośności.

Materiał zgromadzony na płycie jest bardzo bogaty. Miłośnicy rocka może nie znajdą zbyt wielu nowych informacji, ale zdobędą usystematyzowane, łatwe w przeszukiwaniu źródło wiedzy. Osoby, które nie pasjonują się na co dzień muzyką, znajdą wiele ciekawych informacji, na czele z najbardziej praktycznymi: na jakiej płycie znaleźć ulubione piosenki.

PAŁCJUSZ



Optimus Pascal 1998
Encyklopedia
Ogółem: 80%
Wymagania sprzętowe: 486DX/33, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 3.1 lub Windows 95

Na część Programy składają się rozmaite porady. Można się tu m.in. dowiedzieć, jak potęgować doznania, pielęgnować poczucie bliskości, rozwijać fantazję. Wszystkie ogólne sformułowania opatrzone zostały hipertekstowymi odsyłaczami do Seksopedii.

Kartoteka zawiera przypadki z praktyki lekarskiej Anny Hooper, które mogą być ostrzeżeniem dla kochanków przed czekającymi na nich rafami. Ta część programu uwzględnia kłopoty par mających doświadczenie, nowych związków oraz osób samotnych. Wyznania pacjentów uzupełniono ich profilami seksualnymi (tworzonymi na podstawie ankiet) i historią.

Ostatnim rozdziałem jest Seksopedia zawierająca uporządkowaną wiedzę: od podstaw, przez ekspresję seksualną, po bardzo wyrafinowane arkana ars amandi.



O wartości programu Wszystko o seksie decyduje prostota przekazu. Autorom udało się uniknąć wulgarności. Wszystkie tematy zilustrowano zdjęciami lub filmami, opatrzono komentarzem, opisano wskaźnikami. Bardziej drastyczne sceny, np. miłość francuską, pokazano przy użyciu animacji. Program może być doskonałym, niekrępującym źródłem informacji o pożyciu seksualnym, choć oczywiście w trudniejszych przypadkach nie zastąpi specjalisty.

PAŁCJUSZ



Dorling Kindersley 1997
Optimus Pascal 1998
Encyklopedia
Ogółem: 87%
Wymagania sprzętowe: 486DX/33, 8 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 3.1 lub Windows 95

O policjantach i złodziejach

Widziane z Zacisza

Dotarła do mnie informacja, że policja i prokuratura urządziły nalot na siedzibę jednej z polskich firm piszących gry. Podobno zakwestionowano legalność jednej kopii Windows NT i sprawa jest w toku. Zdaje się, że i tak wszyscy wiedzą, o kogo chodzi. Facet jest znany, barwny i ma w dorobku kilka udanych tytułów. Ponoć jego pech polegał na tym, że w czasie ostatniej (wiosennej) Gambleriady powiedział ostro, co myśli o piratach i ich ściganiu w Polsce, czym naraził się bliżej nie sprecyzowanym kręgom.

Cała ta sprawa jest mocno bulwersująca. Przy czym bulwersujące nie jest dla mnie to, że ktoś korzysta z pirackiej kopii Windows NT. Korzystanie z nielegalnych kopii programów jest tak powszechne, że trudno, by robiło na mnie wrażenie. Nie bulwersuje mnie również fakt, że z pirackiej kopii korzysta akurat ten, a nie inny człowiek. Mam pełną świadomość, że jest to „moralnie naganne a prawnie karalne", ba, sam brałem udział w kampaniach prasowych na rzecz legalnego oprogramowania. Znowu jednak, ponieważ proceder to powszechny, trudno mi akurat tego jednego człowieka potępiać w czambuł. Bulwersuje mnie coś zupełnie innego.

Oto w majestacie prawa dokonano ataku na jednego z nielicznych ludzi usiłujących z pisania gier zrobić w Polsce dochodowe zajęcie. W sprawozdaniu można teraz wpisać znalezienie jednej pirackiej kopii Windows NT, może nawet ukaranie jej posiadacza grzywną. Tymczasem piraci na giełdzie jak stali, tak stoją, oferując „zestawy na CD" albo „gry, użytki, nowości". Zupełnie jak cinkciarze pod sklepami Pewexu w latach 70., tylko asortyment inny. Na Stadionie Dziesięciolecia za trzydzieści złotych można kupić każdy program wydany u nas lub za granicą. Ale na papierze odniesiono kolejny sukces – znaleziono nielegalną kopię programu i ukarano winnych.



Właściwie nietrudno wymyślić dalszy ciąg tej operacji. Wystarczy wziąć książkę telefoniczną, otworzyć na stronie z firmami komputerowymi i lecieć po kolei, od góry od dołu, od A do Z (najgorzej ma Avalon). Nie ma siły, u każdego coś się znajdzie. A jaka prostota działania – zamiast biegać za sprzedawcami po ulicy można przyjść prosto do biura, ciepło, komputery stoją gotowe do przeglądu. Tylko chyba niezupełnie o to chodzi. Jak w tym dowcipie:

Stoi facet na ulicy pod latarnią i rozgląda się. Podchodzi drugi.
– Czego szukasz?
– Zegarka.
– A gdzie zgubiłeś?
– Tam, w lesie.
– To czemu tu szukasz?
– Bo tu jasno.

Tym sposobem biedny człowiek piszący programy dostaje kopa w pewną czteroliterową część ciała zarówno od piratów, bezkarnie handlujących jego dziełem i pozbawiających go lwiej części zysku, jak i policji, powołanej między innymi do chronienia go przed piratami. Coś tu stoi na głowie.

Nacz. w st. spocz.

PS Informuję wszystkich, że na swoim dysku (po jego ostatnim padzie) zainstalowałem wyłącznie Windows 95 (legalne), QR-Tekst (legalny), trochę sharewar'u i kilka programów dosowych, których używam od czasów przedustawowych. Tym samym szukanie u mnie czegokolwiek nielegalnego mija się z celem.

PROGRAMY MULTIMEDIALNE



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

ZESTAWY PROGRAMÓW I GIER

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

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

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

*ceny z VAT

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

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

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

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



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



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

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



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



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



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



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

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

Redaguje zespół w składzie:
Zgredaktor (redaktor prowadzący)
gen. Bócevau (EKG)
Erectus Magnificus (Gildia RPG)
Kristoff (KS Gambler)
PiŁA (Klub Techniczny)
gen. TopGun (Aeroklub Gamblera)
Marcin Wichary (Klub DDT)
ZooltaR (Klub 3D)
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet

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

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW



tête

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

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY

DISKEDITOR DREAM TEAM 40
Total Annihilation 40
KLUB 3D 41
EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 42
KLUB TECHNICZNY 44
GILDIA RPG 45
KS GAMBLER 46
AEROKLUB GAMBLERA 48
KLUB MAGIC: THE GATHERING 51

ROZWIĄZANIA
Might & Magic VI - cz. 3 50

KONKURSY
qViZ - rozwiązanie 51
Reakcje Redakcji 52

Listopad miesiącem obfitości

Gorąco witam wszystkich zmarzniętych amatorów brudnych sztuczek, nieczystych chwytów, podstępów i zakulisowych manewrów, czyli Szanownych Czytelników żółtych kartek. Gdy przygotowywaliśmy obecne wydanie TeTe, po raz kolejny wydawało się, że trzeba będzie na gwałt szukać materiałów w Internecie.
I po raz kolejny okazało się, że ledwie uda się wszystko pomieścić. W tym miesiącu publikujemy w TeTe wyniki **qViZu** z nr. 8/98, niejako przy okazji doszlusował też Klub **Magic: The Gathering**. Dla miłośników Might & Magic VI zamieściliśmy tabelkę z danymi WSZYSTKICH występujących w grze istot. Życzę smacznego.

Zgredaktor

Need For Speed III

W dowolnym menu wstukaj:
rushhour - wyścig w godzinach szczytu,
empire - wyścig na torze Empire City,
elninor - wyścig z El Nino,
merc - wyścig z Mercedesem CLK GTR,
gofast - superszybki samochód w trybie Single Race,
allcars - wszystkie samochody.

Wstukaj jeden z podanych kodów, a po kliknięciu na **RACE** będziesz mógł jechać jednym z niedostępnych samochodów:
go01 - Mazda Miata,
go02 - Toyota Landcruiser,
go03 - ciężarówka,
go04 - BMW 5,
go05 - 71 Plymouth Cuda,
go06 - Ford Pickup,
go07 - Jeep Cherokee,
go08 - Ford Van,
go09 - Mustang 64/65,
go10 - Chevrolet Pickup,
go11 - Range Rover,
go12 - autobus szkolny,
go13 - taksówka Caprice Classic,
go14 - Chevrolet Cargo Van,
go15 - Volvo kombi,
go16 - Sedan.

go17 do go20 - samochód policyjny:
go17 - Crown Victoria,
go18 - Mitsubishi Eclipse,
go19 - Grand Am,
go20 - Range Rover.

Get Medieval

Kody do wstukania:

mpkfa - God Mode,
mppos - Twoja pozycja,
mpfps - liczba klatek na sekundę.

Rage of Mages

Wstukaj:

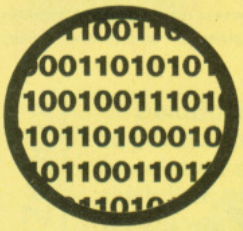
#Chicken - włącza kody,
#modify self +god - God Mode,
#modify army +god - Total God Mode,
#create gold - złoto,
#killall - zabija wszystkich przeciwników,
#pickup all - zabiera wszystkie worki (z wyjątkiem niesionych przez oddziały),
#show map - mapa,
#hide map - chowa mapę,
#event x - pokazuje rozmowy między oddziałami na danym poziomie (x - dowolna liczba),
#victory - wygrywasz rundę.

Conflict: Freespace

Wstukaj WWW.VOLITION-INC.COM, a następnie, trzymając klawisz tyldy (~), wpisz jeden z następujących kodów:

C - wysyłanie komunikatów do przeciwników,
Shift + C - włącza/wyłącza środki przeciwdziałania,
K - niszczy cel,
Shift + K - niszczy wybrany podsystem,
Alt + K - 10% uszkodzeń,
I - God Mode,
W - nieograniczony zapas amunicji,
G - zalicza wszystkie główne cele,
Shift + G - zalicza wszystkie cele drugorzędne,
Alt + G - zalicza wszystkie cele dodatkowe.

Uwaga: nie możesz zakończyć misji, jeśli używałeś kodów.



DDT DISKEDITOR DREAM TEAM

Dzisiaj zajmiemy się tym, na co wielu z Was czekało od dawna, czyli pierwszą przeróbką savegame'a. Do dzieła!

POPRAWKI

Total Annihilation

Jeśli masz grę Total Annihilation (albo Core Contingency) zainstalowaną w całości na dysku, to zajrzyj do katalogu **Units**. Znajdziesz tam mnóstwo plików, w których można dokonać „małych zmian", np. zmodyfikować koszty budowy (metal/energia), czas budowy i wiele innych ciekawych bajerów. Oto przykładowe zmiany w pliku określającym A.K., czyli COREAK.FBI (niektóre nieistotne fragmenty zostały wycięte):

```
[UNITINFO]
{
UnitName=CORAK;
Version=1;
Side=CORE;
Objectname=CORAK;
Name=A.K.;
Description=Infantry Kbot;
BuildCostEnergy=00;
BuildCostMetal=00;
MaxDamage=265;
MaxWaterDepth=25;
EnergyUse=0.3;
BuildTime=032;
NoAutoFire=0;
SightDistance=275;
RadarDistance=0;
EnergyStorage=0;
MetalStorage=0;
ExplodeAs=SMALL_UNITEX;
SelfDestructAs=SMALL_UNIT;
Category=CORE KBOT LEVEL1 WEAPON NOTAIR NOTSUB CTRL_W;
TEDClass=KBOT;
Corpse=corak_dead;
canmove=1;
canpatrol=1;
canstop=1;
canguard=1;
MaxVelocity=1.72;
BrakeRate=0.183105469;
Acceleration=0.091552734;
TurnRate=1100;
SteeringMode=2;
ShootMe=1;
EnergyMake=0.3;
canattack=1;
Weapon1=CORE_LASER;
}
```

Linie wymagające „poprawy" zostały pogrubione. Radzimy poeksperymentować, ale bez przesady - niektórych rzeczy lepiej nie zmieniać.

Według nas w liniach:

BuildCostEnergy=1;
BuildCostMetal=1;

liczba cyfr nie musi odpowiadać pierwotnej liczbie, ale już w linii:

BuildTime=032;

powinna być taka sama.

Porównanie wybranych fragmentów:

Przed zmianą:	Po zmianie:
BuildCostEnergy=696;	BuildCostEnergy=0;
BuildCostMetal=56;	BuildCostMetal=0;
BuildTime=1523;	BuildTime=0032;

Najlepsze efekty dają zmiany w plikach **COREBUZZ.FBI**, **COREGANT.FBI** i **COREKROG.FBI**.

Maciej „Kasprzol" Kasprzyk (kasprzol@friko2.onet.pl)
Łukasz „Łuki" Konopka (na razie bez e-maila)

PODSTAWY

Odcinek 6: Pierwsza poprawka

Za obiekt „ataków" wybrałem wersję demo gry **Warlords III: Darklords Rising** - była na wrześniowym krążku Gamblera, więc większość z Was powinna ją mieć. Wrzucamy do czytnika płytkę 9a/98 i instalujemy grę (z katalogu **DEMOS\WARLORD3**).

Będzie też potrzebny, o czym już zapewne wiecie, edytor dyskowy. Możemy skorzystać z umieszczonego na tym samym kompakcie programu **Hex Workshop** (plik **HWORKS32.EXE** w katalogu **UTILS\DDTPACK\PROGS\HEXWORK**).

Tak przygotowani uruchamiamy grę. Wybieramy opcję „Single Player", a potem „New Scenario". Ponieważ dostępny jest tylko jeden scenariusz (Orc Attack w świecie Etheria), musimy wybrać ten właśnie. Pod żadnym pozorem nie zmieniamy ani jednej opcji, od razu rozpoczynamy grę (oczywiście potem będziecie wybierać dowolną konfigurację, teraz musicie robić dokładnie to, co ja, aby rezultaty były takie same).

Rozglądamy się po ekranie. Co by tu zmienić? A może tak ilość złota w skarbcu? Notujemy, ile go mamy (powinno być 229) i nagrywamy grę (opcja „Save Game As"), nadając jej nazwę, np. „Gambler". Ponieważ nie da się wrócić do Windows za pomocą Alt+Tab, możemy skorzystać z opcji „Minimize" (ale wtedy programy będą działały dużo wolniej) albo po prostu wyjść z gry.

Teraz uruchamiamy program Hex Workshop. Wybieramy opcję „Open" i przystępujemy do szukania savegame'a. Przede wszystkim powinniśmy przyjrzeć się katalogowi z grą (domyślnie **C:\Program Files\Red Orb Entertainment\Warlords III - Darklords Demo**). Wśród kilkunastu podkatalogów zauważamy jeden o dużo mówiącej nazwie **Saves**. Wchodzimy do niego i - bingo! - jest plik **Gambler.SAV**. Pozostaje tylko wybrać go.

Zanim rozpoczniemy poszukiwania, musimy oczywiście przeliczyć naszą liczbę (czyli ilość złota) z systemu dziesiątkowego na szesnastkowy. Z menu „Tools" wybieramy opcję „Hex Calculator", na wyświetlaczu ustawiamy DEC, wpisujemy 229 i zmieniamy DEC na HEX. Otrzymujemy E5h (zauważcie, że dodałem „h" na końcu liczby, aby zaznaczyć nowy system).

Znamy już wartość liczby, teraz musimy jej poszukać. Z menu „Edit" wybieramy „Find", zaznaczamy opcję „Hex", wpisujemy E5 i wciskamy przycisk szukania. Sukces! Ale czy na pewno? Z menu wybieramy „Find again" (albo wciskamy F3). Ukazuje się kolejna wartość E5h w innym miejscu. Jeszcze raz F3 i następne miejsce. I tak kilkanaście razy...

Co teraz? Zmieniać w każdym miejscu wartość E5h? Przecież można przy tym posiwieć, a i o pomyłkę przy tylu zmianach nietrudno... Nie tędy droga.

Przypomnijmy sobie odcinek o bajtach, słowach i dwusłowach (Gambler 7/98). Trudno uwierzyć, że liczba złota o wartości początkowej 229 miałaby ograniczać się do wartości 255. A z kolei słowa (liczby zapisane na dwóch bajtach) zdarzają się niezwykle rzadko... Możemy więc spokojnie założyć, że złoto będzie zapisane jako podwójne słowo (4 bajty).

Uzbrojeni w tę wiedzę przeglądamy plik ponownie, tym razem jako szukaną liczbę podając wartość E5000000. I tu już możemy mówić o zwycięstwie - taka liczba występuje w pliku tylko dwa razy. Metodą prób i błędów powinniśmy wybrać prawidłowy offset.

Szukana wartość występuje po raz pierwszy pod offsetem 32BF9h. Spróbujmy wpisać tam jakąś inną wartość - nie szalejmy od razu z FF FF FF FFh, tylko wpiszmy, np. FF 7F 00 00h. Nagrywamy wprowadzoną zmianę - edytor spyta, czy chcemy zrobić zapasową kopię pliku. Jak najbardziej! Przecież nie wiemy, czy zmieniamy dobry adres. Zamiast później cofać zmiany, lepiej po prostu przekopiować zapasowy plik na oryginał.

Wychodzimy z edytora (chociaż nie jest to konieczne), uruchamiamy grę, wczytujemy nasz save i - voila! - mamy 32 767 sztuk złota (czyli dokładnie to, co wpisaliśmy, pamiętając o „odwracaniu" bajtów). Gdyby nam się jednak nie udało, trzeba próbować zmienić drugi offset.

Po takiej lekcji grzebanie w save'ach może się wydać dziecinnie proste - niestety, nie zawsze jest tak łatwo. Czasem offsety i długość pliku zmieniają się, czasem dane są zaszyfrowane lub zabezpieczone... Niekiedy twórcy gry tak zmyślnie kodują dane, że żadna zmiana nie jest możliwa.

Na razie próbujcie zaczynać grę „w innym kolorze" i wtedy przerabiać ilość złota. Mała podpowiedź: w razie potrzeby zmieniajcie ilość złota w grze (np. kupując jednostki) tak, aby liczba, której szukacie, nie była równa 0, 255 lub np. 100 - niech „wyróżnia się". Po co? Po prostu w save'ie zawsze jest dużo więcej zwykłych liczb (takich jak zero), a to może utrudnić Wam życie.

W następnym odcinku: porównywanie...

PLIKI

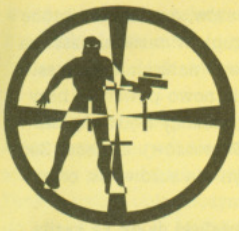
Mimo wcześniejszych zapowiedzi na poprzednim kompakcie Gamblera nie było ani DDTpacka, ani TeTepacka - z przyczyn częściowo obiektywnych, częściowo wakacyjnych :) W tym miesiącu także ich nie ma, ale z zupełnie innego powodu: kończymy ze starymi, niewygodnymi programami, nie działającymi w niektórych konfiguracjach. Od dzisiaj co miesiąc na kompakcie Gamblera znajdziecie **Gambler Pack**, połączenie dwóch poprzednich „packów" (ale nie tylko!), działający pod Windows 95/98.

Sekcje zajmujące się programikami do gier oraz „grabarskimi" narzędziami zostały trochę ulepszone. Teraz proste kliknięcie od razu przenosi do odpowiedniego katalogu, a nawet uruchamia dany program! Dodatkowo, na prośbę kilku z Was, przy sekcji „ripperów" umieściłem krótki opis typów plików. Dorzuciłem także kilkanaście poprawek do starszych gier, które nie miały już szans na ukazanie się na łamach DDT.

Dajcie znać, co sądzicie o Gambler Pack. Każdy list, szczególnie z uwagami krytycznymi, będzie bardzo mile widziany.

Marcin Wichary
mwichary@gambler.com.pl

PS Podziękowania dla **Tomasza Albranta**, **Mordora** i **Bobby.AXE.[frico]** za sugestie dotyczące programu Gambler Pack oraz gotowość do beta-testingu (niestety, nie było kiedy...).



KLUB 3D

Witam...

Przeżyłem kolejne wakacje. Tym razem udało mi się nawet gdzieś wyjechać w celach turystycznych. Ha! Ale był ubaw. Wakacje mają jednak także ujemne strony. Przede wszystkim traci się kontakt z komputerem i nie śledzi zapowiedzi nowości. Jeżeli ktoś jest studentem (to taki, który ma TRZY miesiące wolnego), może przegapić jakąś ważną imprezę (np. ECTS, złośliwie robiony na początku września). Kiedy ktoś taki wraca do kraju, najczęściej przeżywa szok - arktyczny klimat plus dramatyczny (nadal) stan legalnego rynku oprogramowania robią swoje; do tego - delikatnie ujmując - zdecydowanie podniósł się średni poziom graczy. W skrócie - zimno, nie ma czego kupić w sklepie, a zdolności manualne leżą gdzieś w kącie, przykryte trzymiesięcznym kurzem.

Oczywiście można spojrzeć na to w inny sposób - aura jest „rześka", wiele terminów zostało przesuniętych o pół roku, więc nie przegapiliśmy wszystkich premier i wreszcie - nie gramy z samymi lamerami. Coś w tym jest, zwłaszcza z tymi nowościami. Przejrzałem materiały prasowe z ECTS i muszę przyznać, że szykuje się kilka ciekawych propozycji. Nie wiem, czy zauważyliście, że rynek FPP i TPP zastygł w oczekiwaniu na lepsze. Od początku roku pojawiły się tylko Unreal i The Reckoning. Właściwie to nie za bardzo jest o czym pisać. Ale wkrótce Gwiazdka, więc są nikłe szanse, że zacznie się wysyp.

Gry kwaczące...

Najbardziej oczekiwane gry to, oczywiście, **SiN** firmy Ritual i **Half Life** Sierrę. Obydwie są total conversion (całkowitymi przeróbkami) Quake'a II, tzn. wykorzystują jego engine. Wnioskuję po demku SiN, że ma to być coś w rodzaju syntezy najciekawszych modów do Quake'a II, z całkowicie przerobioną grafiką. Zabicie przeciwnika pojedynczym strzałem w głowę było możliwe już pół roku temu, podobnie jak zranienie. Generalnie dla kwakerów-maniaków (takich, którzy testują każdy nowy mod), nie będzie to nic nowego.

Jednak w obu grach największy nacisk położono na tryb samotnego gracza. W Q II był niezły, ale od premiery Unreala mamy prawo oczekiwać od gry jeszcze więcej, pojawił się bowiem nowy sposób prowadzenia narracji. SiN już na początku zaskakuje: pierwszy etap to coś à la Virtua Cop, prawdziwa gra zaczyna się potem. Trik polega na zerwaniu ze schematem „przeciwnik za każdym rogiem". Gra jest jak film, składa się z kolejnych scen, w których gracz uczestniczy.

Paradoksalnie, obie gry mają jeszcze jedną silną stronę - strzela się nie do potworków, ale do ludzi. Oczywiście tymczasem pojawiły się Dark Forces i JK, ale każdy przyzna, że nie należą do gier brutalnych. Był Turok, ale ludzie stanowili w nim raczej hors d'oeuvre, a nie danie główne. A w SiN gracz może wykończyć strażnika strzałem w głowę ze strzelby snajperskiej - krew ochlapuje ściany tak samo jak w DN3D. Satysfakcja gwarantowana.

Cała przyjemność z grania w FPP płynie, moim zdaniem, z wczuwania się w kierowaną postać - a przecież łatwiej identyfikować się z uczestnikiem strzelaniny w banku niż z gościem walącym Dużymi Zielonymi Kulkami do wstrząsająco realistycznej, cybernetycznej kozy z odkurzaczem na plecach.

Producenci zakładają, że tryb multiplayer obroni się sam dzięki podobieństwu do Quake'a II, przez większość graczy uważanego za niedoścignięty ideał. Zresztą wystarczy sprawdzić, co dominuje w polskich gralniach - prawie wszędzie Q II. Nie wierzę jednak w słuszność takich prognoz, bo widzę, że najwięcej zwolenników ma zwykły, „czysty" Q II. Niektórym nawet zmiana szczęku broni na dźwięki z poprzedniej części uniemożliwia grę - twierdzą, że z całego modu podoba im się tylko nowy celowniczek. Dlatego wspinaczka SiN i HL na szczyt listy gier multiplayer będzie zadaniem trudnym.

Ciekaw jestem, czy programy będą zabronione dla graczy z młodszej kategorii wiekowej? Po mojemu obie są od 18 lat wzwyż - bo jak matka zobaczy swego małolata z głupawym uśmiechem rozwalającego kolejną zakładniczkę, to znowu będzie nagonka. A komu się zawsze najbardziej obrywa? Pismakom! Czytam potem w gazetach takie listy: „w pornograficznej gazecie Gumbler niejaki Roppucher (czy jakoś tak) pisząc o grze Fantasmagoria, zachwycał się scenami gwałtu w niej zawartymi...". Matka znalazła na biurku grę, a obok egzemplarz Gamblera, przeczytała, załapała - i na nas. A fakt, że synek ma 12 lat, a grę kupił od pirata starszego o rok, nie jest ważny. Takem się rozeźlił, aż mię ściska.

Nierealne...

Sporo dobrego czeka neofitów FPP ze szczepu Unreala. Engine jest świetny, więc został sprzedany i już w najbliższym czasie pokażą się trzy potencjalnie GENIALNE gry. Pierwsza to oczywiście Duke Nukem 4 Ever, jedzie na unrealowym „enginie" i ma szansę powtórzyć sukces poprzednika. Jednak rywale są niezwykle groźni.

Należy do nich **Klingon Honour Guard** - pomysł świeży, pierwsza strzelanina FPP wykorzystująca motywy Star Treka. Dodatkowa niespodzianka: gracz nie kieruje człowiekiem, tylko klingonem. Do dyspozycji najnowsze zdobycze klingońskiej technologii wojennej oraz dobra, tradycyjna broń biała. W KHG będą przerywniki filmowe - zagrają w nich ci sami aktorzy, którzy kreowali klingonów w serialu (czy raczej w jednym z seriali). Oczywiście będzie to miało znaczenie tylko dla zapalonych Trekkies, bo dla normalnych ludzi każdy klingon wygląda tak samo źle.

Ostatnia gra to kontynuacja znanej i lubianej serii UFO, czyli **X-COM: Alliance**. Twórcy, aby dochować wierności idei oryginału, stworzyli strzelaninę FPP z elementami taktycznymi oraz możliwością wykorzystania zasobów zdobytych w poprzedniej misji. „Gdzie tu taktyka?" - zapytacie. Otóż do dyspozycji mamy nie jednego, ale pięciu dzielnych komandosów. Autorzy oczywiście zapowiadają AI na niezwykle wysokim poziomie - grupa będzie wiernie wykonywać rozkazy. Mam nadzieję, że obietnice zostaną spełnione - gra może być bardzo dobra.

Nie wolno także zapominać o jeszcze jednym, bardzo ważnym sequelu - **Turok 2: Seeds of Evil**. Tym razem Turokiem zostanie syn bohatera poprzedniej części. Jego przeciwnik, potężny Primagen, dąży do zniszczenia pięciu totemów odpowiedzialnych za utrzymywanie ochronnego pola nad Zaginionym Światem. Twórcy chwalą się niesamowitymi fajerwerkami graficznymi - ciekaw jestem, czy uda się osiągnąć poziom Nierealnego. Według producentów na ekranie będzie się mogło znaleźć aż 10 niezależnych, dynamicznych źródeł światła jednocześnie.

Zwrócono uwagę na właściwe zaprojektowanie poziomów. Wszyscy, którzy sporo grali w część pierwszą, wiedzą, że pod tym względem Turok nie prezentował się dobrze. Tym razem ma być zupełnie inaczej - gracz będzie przemierzał otwarte przestrzenie oraz ciasne tunele w gigantycznym gnieździe modliszek.

Sztuczna Inteligencja, rzecz jasna, na niezwykle wysokim poziomie, no i to, co najważniejsze dla niektórych: tryb multiplayer. Tym razem zostanie zaimplementowany. Oprócz znanej z Nintendo metody poczwórnego split screenu, będzie także możliwość grania przez sieć (LAN i Internet). Maxplayers - 16 :). Co do Turoka 2 nie mam wątpliwości - gra na siebie zarobi; jeżeli nie w wersji PC, to dla N64 (na tę konsolę brak takich tytułów, właściwie jest tylko Turok i GoldenEye).

...i inne

Ciekawie zaczyna być w TPP (może niedługo powstanie o tym Temat Numeru). Czekam niecierpliwie na **Drakan: Order of the Flame**. W tej grze pojawi się nowa, silna kobieca osobowość, czyli Rynn. Rynn ma powalić na kolana samą Larę, która powoli nadciąga w Tomb Raider III. Gdyby doszło do pojedynku, wiedziałbym, na kogo stawiać - Rynn ma smoka! Nazywa się Arokh, jest czerwony i zieje ogniem. Podobno przejawia czarny humor, a do tego gryzie wszystkich, którzy próbują go ukraść - Rynn sporo oszczędza na ubezpieczeniu.

Nowością mają być nagłe zwroty akcji: gracz płynie sobie po bezmiarze przestworza na swoim wiernym smoku, by nagle znaleźć się w klaustrofobicznych jaskiniach, trzymając w ręku ukochaną broń (ma być podobno 50 typów) i opędzając się nią od bardzo ładnie wymodelowanych przeciwników. Poziomy będą bardzo duże, na każdym po 5-6 subquestów, nie zależących od głównej linii scenariusza - będzie można znaleźć broń lepszego typu, a Rynn i Arokh nauczą się nowych czarów.

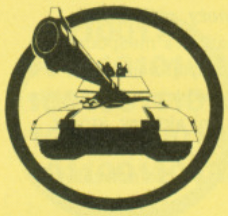
Rynn ma się poruszać płynnie jak kocica i zwinnie jak kózka. Długo pracowano na tym, aby wykonywała przynajmniej tyle czynności, co Lara. Oprócz tego będzie walczyć za pomocą broni białej, co nada zupełnie inny wymiar starciom. Kilka podstawowych ciosów i kilka kombosów, do tego kilka czarów i już mamy całkiem przyjemny zestaw zaczepno-obronny.

Odrębną sprawą jest opanowanie pojazdu, czyli Arokha. Ma być, cytuję: „easy to fly, difficult to master", w wolnym tłumaczeniu „nauczyć się latać jest bardzo łatwo, ale osiągnąć mistrzostwo - bardzo trudno". Podobno będzie intuicyjnie i ergonomicznie - heh, słyszałem to już kilka razy. Podstawową bronią smoka ma być płomienny oddech. Przeciwników, którzy znajdą się w polu rażenia, przerobi na pieczyste. Ciekawe, czy będzie ich można zjeść, żeby odzyskać energię?

Drakan zapowiada się bardziej niż ciekawie. Nie jest jednak jedyną propozycją fantasy na rynku TPP, już niedługo ukaże się kontynuacja **Heretica**. Sequel powstał w oparciu o engine Q II i na screenach wygląda imponująco. Uzbrojenie będzie się składało z broni białej oraz czarów, na ich graficzną oprawę położono szczególny nacisk - wszystkie mają być bardzo widowiskowe.

Propozycji jest znacznie więcej, zarówno F-, jak i TPP. Czekam więc cierpliwie na okres przedświąteczny - może w końcu będzie w co pograć.

ZooltaR
zooltar@gambler.com.pl



EKG ELITARNY KLUB GENERAŁÓW

Motto:

Społeczeństwo należy zniewolić lub zabić albo zaproponować mu coś, co sobie ceni.

Kurt Vonnegut

KONKURS

Wyłącznym sponsorem konkursów w EKG jest firma IPS Computer Group (Warszawa, ulica Okrężna 3, tel. 642 27 66).

Oto prawidłowe odpowiedzi na pytania konkursowe z numeru 9/98:

1. Nowym surowcem w WC 2, którego nie było w WC, jest ropa (oil).
2. „Surowiec" zbierany w grze Polanie to mleko.
3. Walka w Dark Reign toczy się o „złoża wody".
4. Surowce wydobywane w HoM&M II to: gold, ore, wood, sulfur, gems, crystal, mercury. Wystarczyło wymienić trzy.

Nagrody w konkursie z numeru 8/98 (gra Reflux) otrzymują: **Arek Kornacki** z Łodzi, **Sławomir Paluch** z Krakowa i **Piotr Matuszewski** z Poznania.

I oto następny konkurs (znowu tematyczny), dotyczący tylko gier firmy Westwood.

1. Jak nazywa się „supergirl" z gry Red Alert?
2. Który z rodów w Dune 2 może wysyłać do boju jednostki Fremenów?
3. Jednostki trzech rodów w Dune 2 są oznaczone trzema różnymi kolorami. Jakimi?
4. Z jakich gier pochodzą niżej wymienione jednostki: Sonic Tank, Mamut, Stealth Tank, Cruiser?

Klasyfikacja włącznie z odpowiedziami z numeru 8/98 (pierwszych 16 miejsc):

1.	Świderski Tomasz	38	(8 + 6 + 10 + 4 + 10)
2.	Kołoda Tomasz	37	(10 + 4 + 6 + 7 + 10)
3-4.	Polakow Kamil	31	(7 + 10 + 0 + 4 + 10)
	Twardowski Hubert	31	(10 + 3 + 6 + 6 + 6)
5.	Bucki Konrad	30	(7 + 6 + 0 + 7 + 10)
6-7.	Grabski Krzysztof	29	(7 + 6 + 0 + 10 + 6)
	Nowak Łukasz	29	(10 + 0 + 3 + 6 + 10)
8.	Arseniuk Grzegorz	28	(7 + 8 + 0 + 7 + 6)
9.	Benedyk Robert	26	(7 + 0 + 0 + 9 + 10)
10-11.	Jarczewski Mariusz	22	(2 + 4 + 2 + 4 + 10)
	Siupik Artur	22	(10 + 3 + 5 + 4 + 0)
12-13.	Proskień Krzysztof	21	(10 + 5 + 0 + 6 + 0)
	Puczok Marcin	21	(10 + 3 + 2 + 0 + 6)
14-15.	Charmast Grzegorz	20	(10 + 0 + 0 + 10 + 0)
	Kriszpin Arek	20	(10 + 0 + 0 + 0 + 10)
16.	Knyt Marek	19	(10 + 4 + 0 + 0 + 5)

Przypominam, że konkurs będzie trwał do chwili, aż ktoś zdobędzie 66 punktów. A jak wiadomo (dowodem czołówka naszej tabeli), systematyczność popłaca. Witam też po długiej nieobecności Arka Kriszpina - zwycięzcę konkursu z ubiegłego roku. Średnią ma na razie niczego sobie, prawda?

StarCraft

I. Nie będę pisał, jaką wspaniałą grą jest StarCraft, bo to już każdy wie. Zamiast tego przedstawię Wam najlepszą rasę, czyli Zergów, obalając tym samym mit zmyślony przez zdradzieckiego i podstępnego ZooltaRa, jakoby Protossi byli najlepsi.

Zacznijmy od zalet Zergów. To, że Zergling, Hydralisk, Drone, Defiler i Infested Terran potrafią się zakopywać, wie każde dziecko. Każdy też wie, że wszystko u Zergów, od Broodlinga aż po Hive, odzyskuje stracone w czasie walki Hit Points (co prawda powoli, ale za darmo). Przejdźmy więc do oddziałów. Overlord Zergów to bardzo wszechstronna jednostka. Pełni rolę detektora, transportowca, a także utrzymuje armię, więc zamiast - jak u Protossów - wydawać kryształy i gaz na Shuttle, Observera i Pylon (razem 325 kryształów, 75 gazu i sporo czasu potrzebnego na produkcję) u Zergów wystarczy za 100 kryształów kupić Overlorda.

[Popatrz na to z drugiej strony: jak Ci ustrzelą Overa, to za jednym zamachem stracisz detektor, zwiadowcę, transporter i odpowiednik Pylonu. Cool. Spróbuj to zniszczyć Protossom w jednym ataku... - ZooltaR]

Rzućmy na grilla kilka budynków Zergów i Protossów. Wydaje się, że Photon Cannon jest lepszy od „wieżyczek" Zergów. Nic podobnego! Wydaje się, że Spore Colony buduje się dłużej niż Photon Cannon, bo najpierw trzeba postawić Creep Colony, a potem dopiero przekształcić ją. Jednak „wieżyczki" te buduje się w takim samym czasie. Poza tym chociaż Spore Colony ma mniejszą siłę, nadrabia szybkostrzelnością. Na dodatek „wieżyczki" Zergów mają 400 HP (a Photon Cannon tylko 100/100). Poza tym w patchu 1.02 pole rażenia Photon Cannon zmieniono z explosion na normal. A przy okazji, jak już o „wieżyczkach" mowa - nie twórzcie Sunken Colony (już lepiej kupić kilka Zerglingów).

Baza Zergów jest znacznie mniejsza od bazy Protossów, co ułatwia obronę - jednostki nie muszą latać z jednego końca bazy na drugi. W razie napaści na bazę-kopalnię bardzo przydaje się Nydus Canal, którego naturalnie Protossi nie posiadają. Poza tym Protossi w celu zabezpieczenia nowo powstałej bazy muszą zbudować dodatkowe Pylony, Gateway, a i tak oddziały będą się tam budowały przez dłuższy czas (zresztą jak wszystko u Protossów), a mądry Zerg postawi po prostu Hatchery, który posłuży jako magazyn dla surowców, oraz budynek produkujący trzy Mutaliski jednocześnie.

Dość już o budynkach. Czas na mięso armatnie. Mutaliski, jakie są każdy wie. Wyprodukowanie pewnej ich liczby (8-12) eliminuje wspaniałą sztuczkę taktyczną z Reaverem, a także (po przekształceniu Mutalisków w Guardiany) tuzin pielęgnowanych Edwardów Nożycorękich (oraz każdą inną piechotę i pojazdy naziemne). A jeśli chodzi o Templara z Psionic Stormem zbliżającego się do naszych ukochanych dronów, uważam, że taka akcja ma szansę tylko wtedy, gdy przeciwnik w ogóle nie pilnuje swoich najważniejszych jednostek. Rozstawiając na obrzeżach Overlordy i pilnując swojej bazy, można wyłapać niejednego Templara czy Ghosta.

Nie rozumiem też, dlaczego tylko Zergowie mają źle znosić utratę budynków (akurat dla nich to zaznaczono). Przecież jak Terranom skoszę Academy i Science Facility, stracą możliwość budowania jednostek: Firebat, Science Vessel, Battlecruiser oraz Ghost (a według ViZ-a dwie ostatnie powinny przeprowadzać końcowy atak). Ta sprawa dotyczy także Protossów. Oczywiście ktoś mógłby zbudować dodatkową Akademię lub Templar Archives, ale czy nie szkoda kasy?

Teraz o początkowym rozwoju bazy. Zergowie mają bardziej komfortową sytuację niż Terranie, a nawet Protossi, gdyż zamiast posyłać peona, aby wybudował Pylon lub Supply Depot, po prostu czekają, aż wykluje się Overlord. Po stworzeniu kilku peonów i nazbieraniu kryształów Protossi i Terranie w dalszym ciągu po kolei budują swoich robotników, a Zergowie tylko czekają na nową larwę, która powstaje dość szybko. Overlordowie od razu zaczynają rozpoznawać teren, a po postawieniu Spawning Pool mogą wyprodukować 6 Zerglingów jednocześnie (zamiast jednego Marine lub Zealota). Warto inwestować w Spore Colony, a jednostkami naziemnymi zajmą się Hydraliski (zamiast Sunken Colony).

Po osiągnięciu odpowiedniego poziomu rozwoju należy zbudować Spire i robić Mutaliski. To zabezpieczy nas przed czołgami i Firebatami Terran oraz przed Zealotami i Reaverami Protossów. Żadna obca wieżyczka nie będzie problemem, kiedy mamy kilka Guardianów osłanianych przez Mutaliski. Na każdą wyprawę należy koniecznie brać dwóch Overlordów. Zergowie są mistrzami w robieniu dodatkowych baz-kopalni (tani Extractor i Hatchery; możliwość wybudowania jednocześnie dowolnych trzech jednostek bez konieczności stawiania drogich, dodatkowych budowli; Nydus Canal, dobre „wieżyczki", szybkie Mutaliski i Zerglingi), a nie muszę chyba pisać, że posiadanie dodatkowych baz znacznie wpływa na podaż surowców.

Także Defiler i Królowa mają dużo do powiedzenia. W przeciwieństwie do Sztormu Protossów, Plaga „przylepia się" do jednostki. Terranie, co prawda, mogą ją naprawić, ale biednym Protossom pozostaje tylko tarcza i 1-2 HP. Także zdolność Królowej infekowania zarodnikami Centrum Terran oraz jednostek przydaje się bardzo (choć w batalii przy szybkości „fast" nie ma zbyt dużo czasu na rzucanie „czarów").

Kilka słów o Infested Terranach. Trudno ich zdobyć; skutecznością przypominają inżynierów z C&C (tylko że tamci zdobywali budynki, a nie niszczyli ich). Czterech IT wysłanych na Nexusa Protossów może przeważyć szalę zwycięstwa na stronę Zergów (a to nie to samo, co kilku wątłych i powolnych Templarów starających się dotrzeć w pobliże Dronów). Co do Zealotów i rozwijania ich szybkości w Citadel of Adun - miałbym wątpliwości, czy tak dopalony Zealot przejdzie przez Zerglingi jak przez zboże, kiedy w tym czasie doświadczony gracz ma już na pewno niemałą liczbę Mutalisków, a produkowania Zerglingów już dawno zaniechał.

Mógłbym jeszcze wiele napisać o Zmorach [Scourge - Zgred.], Zerglingach, a nawet Ultraliskach (które podobno są cienkie, ale potrafią w pierwszej linii uchronić Hydraliski od Reavera lub High Templara Protossów), mnożyć taktyki skuteczne na Protossów i Terran, ale myślę, że Rój obroni się sam. Jedno jest w każdym razie pewne: są dobrzy i źli gracze, jednak dobry gracz sterujący Zergami wygra z dobrym graczem sterującym Protossami.

Misio Pysio

Zgadzam się z Tobą prawie we wszystkim, bo Zergowie zawsze wydawali mi się bardzo silną rasą. Jednak to Ziemianie mają mocne linie obronne oraz prosty cykl produkcji. Aby osiągnąć mistrzostwo w walce Protossami i Zergami na pewno trzeba się bardziej natrudzić (choć po kilkunastu grach wszystko wydaje się już oczywiste). Faktycznie, na początku gry kilku Zealotów rozbije wszystko i wszystkich. Jednak kiedy się walczy na dużych mapach, w dodatku przedzielonych rzekami czy masywami skalnymi, i nie ma mowy o rushu, wtedy Zergowie i ludzie bardzo skutecznie bronią się przed Protossami. Inna rzecz, że rush w wykonaniu hordy Zerglingów na początku gry, to też nie w kij dmuchał.

[Panowie, czy docierające z różnych stron, powtarzające się argumenty na rzecz rozmaitych ras nie świadczą o tym, że Blizzard stworzył dobrą grę,

w której wszystko zależy od umiejętności użytkownika? Przez rok testowano tryb multiplayer, co daje gwarancję, że nie istnieje coś takiego jak NAJLEPSZA rasa - zresztą i tak wszystko wychodzi w graniu. ZooltaR i Zgred.]

II. Podczas długotrwałych walk na polach bitewnych StarCrafta zauważyłem kilka niepokojących zjawisk. Okazało się, że np. Hydralisk, nominalnie dwa razy silniejszy od ludzkiej piechoty, w walce z nią jest beznadziejny. Podobnie Siege Tank w trybie oblężniczym nie potrafił załatwić pierwszym strzałem pojedynczego żołnierza. Za to Mutaliski okazały się wyjątkowo odporne na atak rakietowy Wraithów i Goliathów. Zaniepokojony możliwością występowania w grze poważnych bugów, zajrzałem na stronę internetową Blizzarda i od razu doznałem objawienia (godnego najwyższego z High Templarów). Znalazłem bowiem bardzo ciekawą tabelkę.

Jednostka	Rozmiar	Broń lądowa	Broń powietrzna
SCV	mały	zwykła	-
Marine	mały	zwykła	zwykła
Firebat	mały	wstrząsowa*	-
Ghost	mały	wstrząsowa	wstrząsowa
Vulture	średni	wstrząsowa	-
Siege Tank (tank)	duży	wybuchowa	-
Siege Tank (siege)	duży	wybuchowa**	-
Goliath	duży	zwykła	wybuchowa
Wraith	duży	zwykła	wybuchowa
Dropship	duży	-	-
Science Vessel	duży	-	-
Battlecruiser	duży	zwykła	zwykła
Larva	mały	-	-
Drone	mały	zwykła	-
Zergling	mały	zwykła	-
Hydralisk	średni	wybuchowa	wybuchowa
Ultralisk	duży	zwykła	-
Infested Terran	mały	zwykła**	-
Broodling	mały	zwykła	-
Defiler	średni	-	-
Queen	średni	-	-
Overlord	duży	-	-
Scourge	mały	-	zwykła
Mutalisk	mały	zwykła	zwykła
Guardian	duży	zwykła	-
Probe	mały	zwykła	-
Zealot	mały	zwykła	-
Dragoon	duży	wybuchowa	wybuchowa
High Templar	mały	-	-
Archon	duży	zwykła*	zwykła*
Reaver	duży	zwykła*	-
Shuttle	duży	-	-
Observer	duży	-	-
Scout	duży	zwykła	wybuchowa
Carrier	duży	-	-
Interceptor	mały	zwykła	zwykła
Arbiter	duży	wybuchowa	wybuchowa

* Uszkadzane są także wrogie jednostki stojące w pobliżu miejsca trafienia.
** Uszkadzane są wszystkie jednostki stojące w pobliżu miejsca trafienia.

Broń zwykła zadaje 100% uszkodzeń wszystkim jednostkom.
Broń wstrząsowa zadaje 50% uszkodzeń średnim jednostkom a 25% - dużym.
Broń wybuchowa zadaje 50% uszkodzeń małym jednostkom a 75% - średnim.
Pola siłowe Protossów doznają zawsze maksymalnych obrażeń, a wszystkie budynki są traktowane jako duże jednostki. Poza tym, strzelając do wroga stojącego na podwyższeniu albo kryjącego się za skałą lub w lesie, ma się tylko 70% szans na trafienie.

Jacek Wesołowski

Age of Empires

Ostatnio namówiłem swojego Tatę do gry w AoE. Przez kilkanaście minut tłumaczyłem mu działanie interfejsu i zasady. Zagraliśmy sobie w teamie przeciwko komputerowi. Grało się dłuuugo i przyjemnie, a Tata był lepszy od niektórych moich kumpli (też fanatyków AoE). Teraz nowinki: otóż ukazał się oficjalny dodatek do AoE zatytułowany Rise of Rome (info na stronie http://www.ageofempires.net). Dodano w nim kilka fajnych jednostek: Slingers - nieźli przeciwko łucznikom, Armoured Elephant - taki kroczący czołg, Scythe Chariots - upgrade Chariotów, Camel Rider i jeden nowy statek. Oprócz tego nowe technologie, jedna cywilizacja, budowle o nowym wyglądzie (Rzymianie).

Wszystkich chętnych, a w szczególności Egipcjanki i Kretenki, zapraszam do korespondowania na temat gier (Age, Jedi Knight, Unreal, Daggerfall). Wszystkich też zapraszam na Gaming Zone do starć w AoE i zmierzenia się na miecze świetlne (Jedi Knight) z mistrzem SernayODA (czyli ze mną).

Sernaytscheck (Sernay@friko4.onet.pl)

Dark Omen

Nic nie mam do opisu Froggera, jest naprawdę pouczający i każdemu graczowi przyda się w 100%. Ale chciałem napisać, że kupiłem W:DO głównie ze względu na tryb multiplayer. Niestety strasznie się zawiodłem, szczególnie opcją łączenia przez Internet. Nie wiem, czy Mindscape ma jakieś doświadczenie w pisaniu gier multiplayer, według mnie - nie ma.

Po pierwsze - bardzo nieciekawy jest tryb łączenia się z drugim kompem i często brak możliwości połączenia przez kabelek. Po drugie - w trybie multiplayer ograniczono jednostki z singla. Na początku myślałem, że czołg ludzi i wozy trupków będę mógł kupić po kilku stoczonych z przeciwnikiem bitwach, a w tej chwili mam armię na 4 czaszki, full jednostek z pełnym uzbrojeniem i obsadzonych przedmiotami, a czołgu brak. Po trzecie - czas rozgrywki w trybie multi wynosi tylko z 5 minut (no, chyba że zostały dwa oddziały, które muszą do siebie gnać kawał drogi).

Na dodatek nie można robić własnych map i mała jest liczba mapek przygotowanych przez autorów (raptem 10). Przetestowaliśmy wszystkie i przy niektórych doszliśmy do wniosku, że będziemy rozstawiać jednostki według zasad turniejowego Warhammera, ponieważ wszystko zależy od pozycji. Mimo to uważam, że warto kupić grę, nawet z tymi czy innymi wadami, bo jestem miłośnikiem świata kreowanego przez Games Workshop. W:DO polecam każdemu, kto naprawdę lubi rozgrywać szybkie bitewki w owym świecie.

Marcin Malinowski

Listy

Zdumiewa mnie czasem, jak ludzi ciągnie do nowości. Dają piratowi kasę za jakieś beta-fucki, które mogą działać, ale nie muszą. Postanowiłem niedawno, że przypomnę sobie stare gry, które stoją grzecznie na półeczce, a kiedyś bardzo mi się podobały. Wiedziałem, że na pewno nie rozczaruję się C&C, chociaż z inteligencją komputera czasem nietęgo. Ale zabawa jest naprawdę bardzo fajna, chociaż pierwsze misje są zbyt łatwe. Zresztą można przecież włączyć Covert Operations.

Oczywiście C&C to nie jedyna ze starszych (no, taka stara to w zasadzie nie jest) gier, jakie mam w kolekcji. Postanowiłem zainstalować grę, którą pewnie mało kto już pamięta - to Machiavelli the Prince. Spędziłem nad nią kilka wieczorów, rozrywka była naprawdę super. Przypomnę, że akcja tej handlowej gry toczy się w Średniowieczu, a gracz jest weneckim kupcem i ma za zadanie stworzyć handlowe imperium sięgające od Rosji po Daleki Wschód i Afrykę. Gracz może handlować kilkunastoma towarami, kupować senatorów i kardynałów, uczestniczyć w wyborze papieża i doży, wynajmować najemników oraz skrytobójców, zdobywać popularność w społeczeństwie.

MtP oczywiście bardzo upraszcza pewne sprawy, ale na przykład ceny towarów w miastach mogą zmieniać się w zależności od popytu i podaży, a najlepiej handlować z miastami, w których panuje epidemia (choć istnieje wtedy prawdopodobieństwo „wyparowania" karawany). Zmierzam do konkluzji, że starsze gry mogą jeszcze dostarczyć naprawdę dobrej zabawy. Czasem chyba lepiej przewertować własne zbiory i wybrać z nich coś fajnego niż rzucać się na nowości tylko dlatego, że 3D czy SVGA. W końcu liczy się pomysł, a nie bajery.

Simon (ale nie Templar)

PS W najbliższym czasie mam zamiar wrócić do Warcrafta i Dune 2. Aż się boję :).

UWAGA!

Mam do Was, Moi Drodzy, dwie sprawy. Po pierwsze: sprawdzajcie jakość dyskietek wysyłanych do redakcji - czasem dostaję od Was takie badziewie, że aż się boję, iż rozpadnie się w środku komputera. Nie mówiąc już o tym, że nadsyłane w ten sposób scenariusze nie pojawią się na naszym krążku, bo nie dadzą się odczytać. I druga rzecz. Bardzo proszę o STOSOWANIE polskich znaków w listach wysyłanych przez e-mail. Mam już dość wklepywania ciągle ą, ę, ł i reszty naszych ślicznych ogonków. Takie listy powinny mieć formę attachmentu (najlepiej spakowane programem arj)!

generalissimus Bócevau
w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów

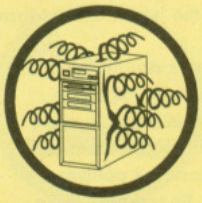
KUPON (nakleić na kartkę pocztową!)
KONKURS EKG 11/98:

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

Imię i nazwisko .....

Adres .....

.....



KLUB TECHNICZNY

Witam po raz trzeci! Klub Techniczny cieszy się dużym zainteresowaniem, o czym świadczy liczba otrzymywanych od Was e-maili. Proponujecie wiele ciekawych tematów. Częścią z nich zajmę się w tym odcinku Klubu, o pozostałych napiszę kiedy indziej.

K6-2

Wszyscy słyszeliście zapewne o nowym procesorze firmy AMD - K6-2. Wielu może ma już komputer, którego sercem jest ten CPU. Inni zastanawiają się nad wymianą swojego poczciwego P166MMX na coś szybszego. Późno, bo późno, ale postaram się dorzucić swoje trzy grosze do tego tematu.

K6-2 to w zasadzie poprawiony procesor K6. Główne zmiany to zestaw instrukcji wspomagających operacje trójwymiarowe (nazwanych **3DNow!**) oraz obsługa magistrali **FSB** (Front Side Bus) 100 MHz (K6 działał na magistrali 66 MHz). Pozostała część procesora, w tym ciesząca się złą sławą jednostka zmiennoprzecinkowa **FPU** (Floating Point Unit), pozostała nie zmieniona.

Firma AMD bardzo sprytnie rozwiązała problem operacji na danych geometrycznych obrazów trójwymiarowych. K6-2 stosuje technikę **FPSIMD** (Floating Point Single Instruction Multiple Data - Jedna Instrukcja, Wiele Danych Zmiennoprzecinkowych). SIMD został już wprowadzony w zestawie MMX, operował jednak na liczbach całkowitych, natomiast FPSIMD K6-2 obsługuje liczby zmiennoprzecinkowe, na których właśnie przeprowadzane są operacje geometryczne w aplikacjach i grach 3D.

K6-2 został zapowiedziany jako „Pentium II killer" za pół ceny. Postanowiłem sprawdzić, na ile prawdziwy jest slogan AMD. Przetestowałem więc w redakcji przygotowany przez AMD komputer z procesorem K6-2 333 MHz, z 64 MB pamięci SDRAM i kartą graficzną Diamond Viper V330 (RIVA 128) na AGP.

Gdy uruchomiłem program **3D Winbench 98**, aż mi szczęka opadła. Testy wykazały bowiem, że procesor AMD jest dwukrotnie szybszy od PII333! Firma AMD zalecała 3D Winbench do testowania jej nowego CPU; benchmark był nawet zainstalowany na testowym komputerze. Postanowiłem sprawdzić wydajność K6-2 za pomocą programów, którymi na co dzień mierzę osiągi kart graficznych. Uruchomiłem test **PCPlayer Direct3D Benchmark** i... srodze się zawiodłem. Uzyskany wynik (46 fps) daleko odbiega od osiągów Pentium II 333 MHz z taką samą kartą graficzną (71 fps). W teście Pentium II wypadł prawie dwa razy lepiej. Także **Final Reality** okazał się bezlitosny dla K6-2 - we wszystkich testach komputer z procesorem AMD okazał się znacznie wolniejszy od PII.

Skąd zatem tak dobre wyniki w 3D Winbench? Od wielu miesięcy powszechnie wiadomo, że łatwo zawyża się osiągi w tym teście za pomocą odpowiednich sterowników. Takie praktyki stosowała już firma ATI, która wprowadziła sterowniki do swoich kart z dopiskiem „Turbo". Układy w 3D Winbench wypadały na nich o 50% lepiej niż poprzednio, w innych aplikacjach prędkość kart naturalnie się nie zmieniła. Dlatego sam nigdy nie używam testu 3D Winbench i odradzam Wam branie pod uwagę wyników uzyskanych tym benchmarkiem przy zakupie procesora czy karty graficznej.

Na tak słabe osiągi K6-2 wpływa ponadto wiele innych czynników. Pentium II zawdzięcza swą moc znakomitej jednostce FPU, która nadal jest słabą stroną K6-2. Nowy CPU firmy AMD w obecnych aplikacjach nie pokazuje swojego potencjału, bowiem aplikacje nie wykorzystują jego instrukcji 3DNow! Musiałyby używać ich bezpośrednio albo wykorzystywać geometryczny engine pakietu DirectX6 (który obsługuje 3DNow!). Liczbę aplikacji pisanych specjalnie dla DX6 czy 3DNow! można policzyć na palcach obu rąk.

Producenci chipów graficznych (NVIDIA, ATI, 3Dfx itd.) zaczynają pisać dla swoich układów sterowniki wykorzystujące 3DNow! Pierwsza była firma NVIDIA, jej zoptymalizowane pod procesor K6-2 sterowniki dla chipa RIVA 128 zainstalowane były nawet na testowanym przeze mnie komputerze. Także 3Dfx napisał odpowiednie sterowniki dla Voodoo² oraz Banshee (dla starego Voodoo firma 3Dfx nie przewiduje driverów 3DNow!).

Jeśli gry zaczną wykorzystywać nowe instrukcje K6-2, powinny działać na tym procesorze bardzo szybko. Niestety przewiduje się, że K6-2 osiągnie wówczas poziom odpowiadającego mu procesora Pentium II i nic więcej. To jednak dużo, zważywszy różnicę cen procesorów K6-2 i PII.

Baleron czy K6-2?

K6-2 został stworzony głównie z myślą o graczach. Ma być tani i wydajny w aplikacjach (grach) trójwymiarowych. Jednak „ciągnie za sobą" wiele starych rozwiązań, np. powiązanie z wiekowym już K6 czy, uznaną przez Intela za martwą, podstawką pod procesor Socket 7 (Intel lansuje dla nowych procesorów swój Slot 1 oraz Slot 2).

Wydaje mi się więc, że lepszym nabytkiem będzie procesor **Celeron** (zwany żartobliwie „Baleronem"). Celeron to „wykastrowany" Pentium II, różni się tylko tym, że nie ma w ogóle pamięci cache drugiego poziomu (tzw. L2-Cache). Reszta to bebechy PII. Prasa skrytykowała Celeron za bardzo słabe osiągi. Rzeczywiście - w aplikacjach biurowych Celeron 266 MHz wypada podobnie jak Pentium 200 MHz! Niewielu „redaktorów" raczyło sprawdzić jego osiągi w grach. A tu miła niespodzianka. Na tym polu procesor wypada znakomicie! Ma przecież jednostkę zmiennoprzecinkową Pentium II, a to ona odpowiada za szybkie transformacje geometryczne w grach! To jeszcze nie wszystko. Celeron znany jest z możliwości bardzo łatwego podkręcania. Dla przykładu, procesor 266 MHz można „puścić" na 448 MHz (!). W takim trybie osiągi Celerona zbliżone są, a często przekraczają wyniki Pentium II 400!!! Wystarczy obejrzeć opublikowane w Internecie benchmarki.

Jeśli zaś chodzi o aplikacje biurowe, to Celeron podkręcony na 448 MHz działa podobnie jak Pentium II 266 MHz. Takie osiągi są i tak na wyrost dla Worda czy Excela. Znane jest już zabawne powiedzonko o komputerach z procesorami P200 i szybszymi: „Winstone mierzy dziś, jak szybko komputer czeka na użytkownika".

Więcej informacji znajdziecie w Kąciku Technicznym na krążku, w napisanym specjalnie dla Gamblera przez naszego Czytelnika - **TloluviNa** - „poradniku małego podkręcacza". TloluviN opisuje krok po kroku, jak podkręcać Celerona, które procesory (modele) się nadają, jak dobierać płytę główną, pamięć i dysk twardy. Polecam!

Czytelnicy maile piszą

1. Bardzo mi się podoba, że w Gamblerze powstał stały Kącik Techniczny. Ale czy nie kosztem Klubu 3D? Nie było go w G 9/98!
2. Czytałem, że NVIDIA ma zamiar okroić układ RIVA TNT, w wyniku czego będzie ze dwa razy wolniejszy (kłopoty z kosztami pojedynczej karty i grzaniem się).
3. MGA-G200 nie jest tak wolny jak piszesz. Widziałem wyniki testów, w większości z nich dorównuje pojedynczemu Voodoo² (wyjątek: Quake II, wyniki dwa razy gorsze niż Voodoo²).
4. Wyników 3Dfx Banshee w 2D nie nazwałbym przyzwoitymi; są niemal identyczne jak G200 i Savage3D!

Większość moich informacji pochodzi z www.tomshardware.com.

kudel@polbox.com

Ad 1. ZooltaR wyjechał na wakacje do Francji i nie miał czasu napisać Klubu 3D. Klub Techniczny nie powstał kosztem żadnego innego Klubu (a w szczególności 3D), więc nie ma się o co martwić!

Ad 2. Takie pogłoski rozpuszczał Tom na swojej stronie (napisał, że NVIDIA ma pozbawić TNT jednego z dwóch układów teksturujących, czyli wykastrować ją tak samo, jak 3Dfx wykastrował Voodoo², tworząc Banshee przez odjęcie jednego TMU). Potem Tom napisał, „że to tylko pogłoski i że, na szczęście, nie są prawdziwe". Przeczytaj jego suplement do tekstu o akceleratorach. Z drugiej strony obecne karty graficzne z układem RIVA TNT nie rozwijają pełnej szybkości, gdyż są produkowane w technologii 0,35 mikrona. Działają zatem z prędkością 90 MHz, a nie 125 MHz jak planowano (prędkość tę TNT osiągnie, gdy NVIDIA przestawi się na technologię 0,25 mikrona). Oprócz tego sterowniki dla TNT są nadal w fazie wczesnej bety, więc osiągom nowej RIVY daleko do doskonałości (aczkolwiek układ już dawno wyprzedził Voodoo², a teraz zmierza w kierunku Voodoo³ w trybie SLI).

Ad 3. Sorry, ale sam go testowałem i wypadł tak sobie (porównywalnie z RIVA5). Zobacz zresztą wyniki, które zamieściłem w Enterze 9/98. Oczywiście na nowych sterownikach G200 może działać trochę lepiej - miałem go na początku lipca, gdy karta Millennium G200 była w wersji beta (premiera odbyła się dopiero pod koniec lipca), a więc sterowniki tym bardziej. Jeśli chodzi o jakość obrazu to, oczywiście, G200 wymiata. Zobaczymy, czy wyzwaniu sprosta RIVA TNT.

Ad 4. Czyli żadna rewelacja. Firma 3Dfx zapowiadała, że Banshee będzie robił cały GDI hardware'owo, a nie część hardware'owo a część software'owo (jak większość innych kart graficznych). Zatem Banshee miał być najszybszym układem 2D, jaki Ziemia widziała. Wcale tak nie jest. Zresztą sprawdź wyniki u Toma.

Tom jest dobry, ale często podaje nie sprawdzone dane. Radzę Ci korzystać z różnych źródeł (np. www.anandtech.com, www.hardwarenews.com, benchmark.ceti.com.pl, voodoo.strefa.com lub serwery poświęcone Voodoo czy RIVIE), wtedy będziesz miał prawdziwe i w miarę obiektywne informacje.

Nowości

Jeszcze krótko o cieplutkiej karcie muzycznej Diamonda. Cudo to zwie się **MonsterSound MX300** i bazowane jest na układzie **Aureal Vortex-2**. Będzie pierwszą kartą zgodną ze standardem **A3D 2.0** (A3D to chyba najlepszy standard generowania dźwięku przestrzennego; Creative Labs ostatnio pokazał swoją odpowiedź na A3D - **EAX**, czyli Environmental Audio Extensions, zaimplementowane w karcie Sound Blaster Live!). Nowa wersja A3D 2.0 wprowadza np. symulowanie w wirtualnej przestrzeni odbicia dźwięku od ścian z uwzględnieniem materiału, z jakiego są zbudowane (szkło, beton, drewno itp.)! Więcej napiszę o tym, gdy karta dotrze do Polski i uda mi się ja przetestować (informacja: www.diamondmm.com).

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

GILDIA RPG

Na początek miła wiadomość. Odkryłem w czeluściach moich szaf gry, które kiedyś miały być nagrodami w prowadzonej przeze mnie komputerowej audycji radiowej. Audycja po trzech latach padła, ale nagrody (uwaga!) zostały. Są to gry dość wiekowe, jednak swego czasu zebrały pozytywne oceny. W związku z tym ogłaszam konkurs (dawno go nie było w Gildii!), w którym nagrodami będą: cykl **Ishar** (części od 1 do 3), **Blade of Destiny** i **Shadowcaster**. A oto pytania (odpowiedzi proszę przysyłać na kuponie):

1. Czyim synem jest Luther?
2. W jakim mieście zaczyna się akcja Eye of the Beholder?
3. Na obszarze zwanym Dragonsand wznosi się pewna ogromna budowla. Co to za gmach?

Final Fantasy VII

Wady, przez które obniżyłeś ocenę Final Fantasy VII do 49% [do 50% -E.M.], są dyskusyjne i nie do końca uzasadnione. W recenzji napisałeś, że podczas walki nie ma mowy o żadnych taktykach w stosowaniu czarów lub atakowaniu. Czyżbyś nie zauważył, że na przykład podczas walki z Air Busterem lepiej używać czaru Bolt, a nie Ice (robot mocniej odczuwa porażenie błyskawicą niż zmianę temperatury). Masz także pretensje, że atakują Cię jakieś domki i tym podobne nierealne rzeczy. Przetłumacz sobie tytuł gry, a znajdziesz powód. Jeśli chodzi o brak wpływu na rozwój grupy, to już kwestia gustu. Mnie i mojemu bratu akurat się podoba.

Za wady uznajesz też polowanie na (jak to określiłeś) „przerośniętego kurczaka" i zawody w szybkim robieniu przysiadów. Wyluzuj się trochę, chłopie! Nie lubisz humoru w grach (ale musi być z Ciebie sztywniak)? Narzekasz na półgodzinną historię Clouda, nazywając ją filmem interaktywnym. Wolałbyś może oglądać filmik, w którym nie mógłbyś nic zrobić? Narzekasz na liniowość i na to, że dialogi nie zależą od gracza - przecież to nie przygodówka, ale RPG. Krytykujesz wygląd postaci i ich animację. Nie widzisz, że to Manga? Nie podoba Ci się też brak obsługi myszką i występujące elementy zręcznościowe. Przecież Final Fantasy VII to gra RPG z elementami przygodówki i zręcznościówki.

PAW&DAM (skrzynki@tk.com.pl)

Nie pisałem, że nie trzeba stosować żadnych taktyk podczas walki. Po prostu taktyki są uproszczone do minimum. Faktycznie na jednego wroga lepiej działa ogień, na innego lód, na jeszcze innego elektryczność. Ale sam chyba przyznasz, że nie jest to szczyt taktyki. Część rzeczy, o których piszesz, to faktycznie kwestia gustu (elementy zręcznościowe, historia Clouda, wygląd wrogów), jednak trudno mi pogodzić się z tym, że tak bezkrytycznie traktujesz sprawę liniowości fabuły czy brak możliwości korzystania z myszy. Widziałeś w ostatnich latach RPG, w którym nie można było stosować myszy? A styl grafiki (w tym wypadku Manga) nie ma nic wspólnego z jej wykonaniem, które w FF VII uważam za momentami słabiutkie.

Hellfire

Do napisania skłonił mnie list Miłosza, w którym autor poruszył dwie sprawy dotyczące mojej ulubionej gry - Diablo. Pierwszą jest ocena Hellfire. Popieram Miłosza, jeśli chodzi o wystrój Gniazda. Jego mieszkańcy też mi się nie podobają. Widać tu wyraźnie, pod jakim wpływem byli programiści - seria Aliens itp. Rzeczywiście psuje to klimat, ponieważ oddziały szkieletów, zombi, sukubów i potworów z najgłębszych piekieł pasują do zielonego towarzystwa jak pięść do oka. Gniazdo ma jednak olbrzymią zaletę, którą tylko nieliczni dostrzegli - muzykę.

Następne dodatkowe poziomy, czyli Krypta, są dosyć dobre. Ale nadal to nie jest ten klimat, co w zatęchłych Katakumbach lub Jaskiniach. Najlepiej wykonanym potworem z tej ekipy jest lich (w końcu powinien być w Krypcie, zgodnie ze swym statusem). Bardziej cieszyłbym się, gdyby właśnie lich był końcowym przeciwnikiem, a nie jakiś różowy mutant.

W sumie ocenę Hellfire uważam za trochę zawyżoną. Sam przyznałbym jej najwyżej 70%.

axe@topromotion.com.pl

Might & Magic VI

Może ta sprawa wyda Ci się błaha, ale mnie doprowadza do białej gorączki. Chodzi mianowicie o spis ołtarzy w grze Might & Magic VI opublikowany w numerze 8/98. Konkretnie o Ołtarz Wytrzymałości (Endurance). Napisałeś, że znajduje się w Castle Whitehaven, ale albo ja jestem ślepy, albo takiego zamku nie ma. Ponieważ to pierwsze jest bardziej prawdopodobne, proszę Cię o wskazówkę, gdzie znajduje się ten zamek. Z góry dziękuję.

Gandalf (gandalf5@friko6.onet.pl)

Sprawa jest dla mnie trochę wstydliwa. Otóż gdy podawałem lokalizację ołtarzy, nie znałem jeszcze całej mapy Enroth. Plik o ołtarzach ściągnąłem z Internetu, ze strony poświęconej M&M VI. Niestety, Castle Whitehaven nie istnieje i nie mam pojęcia, co autorom tej (zresztą bardzo fachowo przygotowanej) strony strzeliło do łba. Morał z tego, że nie należy bezkrytycznie wierzyć nawet fanatykom danej gry. Ja z ołtarzami mam zupełnie inny problem. Otóż kiedy próbuję przy większości z nich pomodlić się (w odpowiednim miesiącu), nie daje to żadnych efektów. Podejrzewam, że członkowie grupy mają po prostu tak „wyśrubowane" statystyki, iż ołtarz nie chce im nic dodać. A może jest inny powód?

Listy

I. Chciałbym przybliżyć jedną z dziedzin gier fabularnych, którą sam uprawiam. To gry mailowe, czyli RPG toczone za pośrednictwem e-maili. Zasada jest bardzo podobna do klasycznego RPG. Drużyna graczy wczuwa się w wykreowane przez siebie postacie, a Mistrz Gry sprawuje nad nimi kontrolę. Bohaterowie wysyłają listy do MG, a on odpisuje. Różnica polega na tym, że członkowie drużyny nie widzą się nawzajem, ale z doświadczenia wiem, iż to bardzo pobudza wyobraźnię. Jeżeli, oczywiście, gracz wczuje się w opis. Właśnie: opis. Stereotyp w grach mailowych wygląda tak.

GRACZ: Ruszam się z pola F6 na D4.

MISTRZ GRY: Spotkałeś potwora o sile 6 i dzięki swojemu artefaktowemu mieczowi pokonałeś go. Co robisz dalej?

W grze, którą prowadzę jest inaczej!!! Tam rozgrywka przypomina prawdziwe RPG, które znacie z domowych sesji. Moja gra nie rozgrywa się w świecie fantasy, ale w Naszym Świecie, a bohaterowie wczuwają się w „zwyczajnych ludzi". Właściwie nie do końca zwyczajnych, gdyż każdy jest Łowcą Wampirów. Gra nosi nazwę GEHENNA i wielki nacisk kładziemy w niej na klimat rozgrywki.

Każdy może zostać Łowcą Wampirów i pograć do woli, a to wszystko za darmo, w przeciwieństwie do MUD-ów, w których trzeba płacić za impulsy. Zapraszam.

Nubarus (nubarus@kki.net.pl; ICQ UIN 3305890; http://gryzone.rs.com.pl/gehenna; http://gryzone.rs.com.pl/diablo)

II. UWAGA!!! Jeżeli czujesz się znudzony nowymi grami, które nie są ani pomysłowe, ani ładne, to ściągnij z Inetu vgb Gameboy Emulator i gry Final Fantasy I, II i III. Tak, tak - to pierwsze trzy części gry, której część siódma właśnie się ukazała. Są świetne (najlepsza według mnie jest trzecia, bo dwie pierwsze mają kilka buraków). FF III wciągnęła mnie na kilka dni i wydaje mi się, że mimo małego ekranu i badziewiastej grafiki mogłaby konkurować z niektórymi nowymi tytułami. Sama gra zajmuje około 200 kB, a emulator niewiele więcej. Nie będzie skakać nawet na 386SX bez akceleratora. Życzę dobrej zabawy!

w0yt3ck (w0yt3ck@hotmail.com)

III. Od początku interesuję się polemiką (Twoją i Janusza M.) dotyczącą problemu odgłosów wydawanych przez Crypt Demona z Hellfire. Widzę, że żaden z Was nie może zdobyć przewagi, więc postanowiłem włączyć się do dyskusji. Otóż rozwiązanie jest bardzo proste. Crypt Demon jest zbudowany z kamienia, ale w świecie, z którego pochodzi, zajmowana pozycja społeczna sygnalizowana jest za pomocą wydawanych dźwięków. Ponieważ dla pozycji zajmowanej przez Crypt Demony odpowiedni jest dźwięk metaliczny, więc na każdego Crypt Demona został rzucony czar „metaliczny odgłos".

Sir Zooro

No proszę, do jakich ciekawych wniosków można dojść, obserwując Crypt Demony. I w tym miesiącu to już wszystko.

st. arcymag szt. Erectus Magnificus

KUPON (nakleić na kartkę pocztową!)
KONKURS RPG 11/98:

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

Imię i nazwisko .....

Adres .....

.....



KLUB SPORTOWY GAMBLER

Witaj, wirtualny sportsmenie! Rozpocząłeś właśnie lekturę 24 wydania Twojego ulubionego Klubu Sportowego Gambler. Ponieważ to numer jubileuszowy (KSG ma dwa lata!), przygotowałem dla Ciebie trzy niespodzianki.

Pierwsza - większa objętość. Nareszcie mamy dwie strony w TeTetce! Mieści się na nich tyle znaków, co na 5 kolorowych stronach naszego pisma.

Druga - konkurs „Najładniejsze bramki strzelone w SWOS 97/98". Wbrew pozorom, wcale nie oczekuję, że zaczniesz je przysyłać. Chcę, żebyś ocenił, które z nadesłanych zasłużyły na nagrody. Kandydatki znajdziesz w KSG CD.

A trzecia to, oczywiście, materiały zawarte w KSG CD.

Sekcja koszykówki

Na rynku gier sportowych panuje posucha. Wszyscy wydawcy czekają na Gwiazdkę. Może to i dobrze, bo po wakacjach stan kasy większości graczy bez stałego dochodu oscyluje w okolicach zera absolutnego (wiem to z autopsji). Ostatnio staram się uzbierać mamonę na World League Soccer, zachęcony lekturą KSG we wrześniowym Gamblerze. Pisałeś, że gra jest bardzo realistyczna (nawet nie wiesz, jak moje oczy łakną realizmu). Mam nadzieję, że nie rozczaruję się. [Radzę zbierać na WLS '99. Będzie to gra jeszcze bardziej realistyczna - Kristoff.]

Teraz trochę poznęcam się nad skatowaną już przez miliony graczy na całym świecie NBA Live '98. Chyba każdy, kto w nią grał, narzekał na poziom trudności. Gra jest dziecinnie łatwa. Po dwóch dniach porządnego treningu, popartego doświadczeniem z poprzedniej wersji gry, gracz nie ma godnego siebie przeciwnika - komputer jest nieudolny zarówno w ataku, jak i w obronie. Ratunkiem w tej sytuacji mógłby być tryb multiplayer, coś na zasadzie Battle.net. [Ratunek powinna też przynieść październikowa płytka Gambler CD, czyli uaktualnienia i edytory do NBA - Kristoff.]

Trzeba postawić sprawę jasno. W tej grze komputer jest cienki. Jedyną jego groźną bronią jest rzut za trzy punkty. Jeśli gracz ma niewielką przewagę pod koniec czwartej kwarty, to może być groźnie. Komputer z przeciętnych strzelców robi supersnajperów, a z supersnajperów - lepiej nie mówić kogo... Celne trójki to wszystko, na co go stać. Jego głupota momentami osłabia. Przykład? Prowadzę jednym punktem na 20 s przed końcem meczu. Co zrobiłby człowiek? Sfaulowałby mnie i liczył na niecelne rzuty wolne lub kontrę po dwóch celnych rzutach osobistych, zakończoną celną trójeczką. A co robi komputer? Ano komputer spokojnie czeka na mój rzut, nie przejmując się uciekającymi sekundami. W tym momencie wystarczy biegać z piłką wzdłuż linii środkowej na połowie rywala i spokojnie czekać na końcową syrenę.

W NBA Live '98 gram już 10 miesięcy, nieregularnie, bo gra jest diablo łatwa i przez to nudna. Mam wrażenie, że twórcy umyślnie obniżyli poziom trudności, aby podnieść realizm. Inaczej po 48 minutach meczu na tablicy wyników widniałoby coś w rodzaju 300:316. Wynik abstrakcyjny. Gdyby komputer wykorzystywał wszystkie dogodne sytuacje, na które wcale nie zwraca uwagi, jego akcja kończyłaby się po 10 sekundach. Dużo punktów by padło w takim meczu. Komputer długo rozgrywa akcje, żeby obniżyć wyniki.

Powyższe wywody to tylko taka teoria. Jej wiarygodność podważa to, co teraz napiszę. Skoro twórcy tak bardzo zabiegali o obniżenie wyników, dlaczego nie podnieśli poziomu obrony? Bo o ile w ataku komputer jest chimeryczny, o tyle jego gra w obronie to po prostu parodia. Mierzący sześć stóp wzrostu rozgrywający wchodzi „kelnerem" od tablicy, chociaż obok stoi o ponad stopę wyższy center. Wszystko to na maksymalnym poziomie trudności. A może twórcy NBA Live '98 nie zdążyli poprawić algorytmów obronnych? Może presja dotrzymania terminu była zbyt wielka i wydano produkt nie dokończony? Dlaczego więc nie było patcha? [Ależ był patch! Nawet umieściłem go na jednym z poprzednich krążków Gamblera - Kristoff]. Choć tak właściwie, to po co. Gra i tak dobrze się sprzedaje. Mam nadzieję, że EA Sports, wydając NBA Live '99, zakasuje wszystkich, bo gra będzie genialna. Taki koszykarski World Cup :).

Napomknąłem o Battle.net nie przez przypadek. Jakiś czas temu na łamach KSG pojawiło się wiele listów na temat, jak powinna wyglądać wymarzona gra sportowa. Pozwolę dodać do tego swoje trzy grosze. Wymarzona gra sportowa powinna mieć bogaty tryb multiplayer. Moim zdaniem najbliższe doskonałości jest rozwiązanie Blizzarda, a mianowicie - Battle.net. Czy wyobrażacie sobie coś w rodzaju tego serwera, tylko w wykonaniu EA Sports? Na takim serwerze mogliby spotykać się gracze z całego świata. Powinien być prowadzony system rankingowy, wzorem StarCrafta. To byłby odlot. NBA Live '98 nabrałaby nowych rumieńców. To byłby raj dla maniaka gier sportowych. Tego raju życzę sobie, redakcji Gamblera i wszystkim jego czytelnikom.

Sebastian Szachnowski (szachu1@friko6.onet.pl.)

PS Zapraszam na moją stronę internetową poświęconą koszykówce: http://friko6.onet.pl/op/szachu1/

Sekcja piłki nożnej

World Cup '98 - szkoła mistrzów

Witam po raz drugi. Nie dotarły jeszcze do mnie Wasze materiały, więc przedstawię własne przemyślenia z wieloosobowej gry w World Cup, którą ekipa KSG regularnie ćwiczy w warszawskim Granecie.

Tym razem w naszej szkole zajmiemy się tematem:

stałe fragmenty gry

Rzecz w futbolu ważna, o czym chyba nikogo nie trzeba przekonywać. Niestety, w World Cup właśnie przy ich okazji ujawniają się mniejsze lub większe wady gry.

Na początek uwaga ogólna. Stałe elementy gry (z wyjątkiem rzutów karnych) można wykonywać na 3 sposoby. Nazwijmy je umownie: wektorowy (zmieniamy długość strzałki symbolizującej tor lotu piłki), punktowy (wskazujemy miejsce na boisku, do którego piłka będzie zmierzać) i osobowy (kierujemy postacią, która ma przyjąć piłkę).

Ta ostatnia metoda jest popularna wśród początkujących i skuteczna w walce z komputerem, niestety w pojedynkach 1 na 1 zawodzi. Przeciwnik widzi sterowanego przez nas zawodnika i ma mnóstwo czasu, by przed wznowieniem akcji podbiec do niego; później bez problemów odbiera mu piłkę.

A teraz konkrety:

Rzuty karne

Sprawa najprostsza, a zarazem - jak w życiu - kwestia szczęścia. Kiedy się gra drużyną dysponującą dobrymi strzelcami, najlepiej mierzyć w górne rogi, choć nawet celny strzał może zostać wyłapany. Wiem z doświadczenia, że nie warto zmieniać nogi strzelca, bo szansa niecelnego uderzenia wzrośnie. Natomiast przy obronie nie ma reguł - trzeba zamknąć oczy i rzucić się.

Rzuty wolne

Z krótkiego dystansu można wbić piękną bramkę. Sztuka polega na tym, aby piłkę odpowiednio zakręcić. Odpowiednio, to znaczy oddać strzał nie za silny (tylko przez chwilę trzymać klawisz uderzenia). Oczywiście trzeba jak najmocniej zawijać wokół muru lub szukać dziury w nim. Strzały po ziemi nie skutkują. Warto ten element gry przećwiczyć w ramach treningów.

Z dystansu średniego (nawet niemal z połowy boiska) można zmusić bramkarza do wybicia piłki w róg: wystarczy trafić w bramkę strzałem maksymalnie podkręconym (przy strzale skręcającym w prawo wektor powinien celować w prawy słupek), z wielką siłą, na niedużej wysokości. Bramkarze mają ogromne problemy z obroną!

Z dużego dystansu najlepiej podawać, także w trybie wektorowym i przy silnym uderzeniu. Takie podania są całkiem skuteczne, może to być dobra metoda na przeniesienie gry pod bramkę przeciwnika, z pominięciem drugiej linii.

Auty

Zdecydowanie polecam tryb punktowy. Gdy jesteśmy pod bramką przeciwnika, wrzucamy piłkę w pole karne, mierząc w jego dalszy koniec, nie bliżej niż na wysokości 11 metra - przy głębszym wrzucie bramkarz rozpocznie interwencję. Po takim zagraniu jeden z napastników zazwyczaj przejmuje piłkę, choć przyznaję, nie strzela zbyt wielu bramek w takich okolicznościach.

Jeśli auty są wykonywane z dala od bramki przeciwnika, polecam bardzo daleki wyrzut w jej stronę, niemal równolegle do linii bocznej (Dygresja: odkryłem tu buga. Otóż jeżeli tak wyrzucona piłka z powrotem wyjdzie na aut, sędzia, niezgodnie z przepisami, odgwizduje powtórzenie rzutu przez jego wykonawcę). Metoda wydaje się głupia, a jednak skrzydłowy napastnik (moje ustawienie 1-3-3-3) dochodzi do piłki. Zaś jeżeli dobiegnie do niej obrońca, to z napastnikiem „na plecach". Wtedy trzeba wykonać wślizg zanim obrońca się odwróci, co w 80% przypadków kończy się odebraniem mu piłki.

Rzuty rożne

Najbardziej dołujący element gry, ze względu na wspomniane już w poprzednim odcinku przesadzone możliwości bramkarza. Opracowano jednak trzy zasadnicze metody rozgrywania tego fragmentu.

Pierwsza, najprostsza, to wrzut na krótki słupek, do napastnika stojącego 2 metry przed narożnikiem pola bramkowego (w stronę wykonawcy rzutu). Można wtedy podać piłkę dalej lub próbować strzału głową. Niekiedy zdarza się, że bramkarz nie wiadomo dlaczego wychodzi do interwencji i strzela się do pustej bramki... Tę metodę stosować można tylko w trybie osobowym i to jej największa niedogodność.

Druga metoda to wrzut w pole karne w trybie wektorowym. Należy masymalnie podkręcić piłkę i uderzyć z największą siłą. Wierzchołek wektora powinien być skierowany równolegle do linii końcowej i „wchodzić" w pole karne mniej więcej na wysokości 11 metra. Wysokość dośrodkowania: ok. 2 metry. W tej sytuacji bramkarz nie wychodzi do piłki, przejmuje ją jeden z napastników. No i co? No i nic! Wygląda to groźnie, ale wielkich efektów nie odnotowałem (może Wy coś wymyślicie?). Szczególnie zawiodłem się na uderzeniach z woleja: bramkarze obronią takie strzały.

Ostatnia, najlepsza metoda to „miękkie wejście". Piłkę trzeba miękko wrzucić w pole bramkowe, w trybie wektorowym, mierząc równolegle do linii końcowej.

Brzmi głupio? Owszem. Ale jak działa! Otóż obrońcy odsuwają się od piłki, a bramkarz zazwyczaj jej nie łapie! Jeżeli znajdzie się przy niej nasz napastnik, ma wielką szansę na gola (najlepiej z podania do kolegi). Myślę, że stosując tę metodę uda się strzelić bramkę z połowy rzutów rożnych. Przeciwnika nie znającego tej taktyki można wręcz znokautować. Aby się przed nią obronić, należy wprowadzić w pole bramkowe kierowanego przez siebie obrońcę, a przy tym jeszcze IGM-em zmienić na chwilę strategię na taką z 5 defensorami.

Na tym zakończę, zapraszam za miesiąc.

Alex, honorowy prezes KSG

Ultimate Soccer Manager '98, czyli jak zostać mistrzem Anglii

Piszę do KS Gambler, aby podzielić się spostrzeżeniami na temat gry USM '98. Jako przykłady moich doświadczeń podam osiągnięcia prowadzonego przeze mnie przeciętnego zespołu angielskiej Conference - Kettering Town. Klub ten, w rzeczywistości dysponujący znikomym budżetem, ma zapewniać rozrywkę i utrzymywać się w środku ligowej tabeli (taki postawiono mi warunek współpracy z klubem). Występujący w nim piłkarze to kończący karierę „sportowi emeryci" i piłkarska młodzież licząca na to, że zostanie zauważona i zakupiona do któregoś z lepszych klubów.

Pokusiłem się o zmianę tego stanu rzeczy i sam sobie postawiłem cel: awans do 3rd Division. Po kilku meczach ustawiłem drużynę w formacji 3-4-3 (z defensywnym pomocnikiem), co pozwalało liczyć na zdobycie większej liczby bramek i rozejrzałem się za nowymi nabytkami. W najniższej klasie rozgrywek najlepiej kupować zawodników z 3. ligi, czasem uda się pozyskać kogoś, kto „grzeje ławę" w 2nd Division. Piłkarze ci są lepsi od większości występujących w Conference i odgrywają kluczową rolę w nowym klubie. Warto dodać, że jeden ze skaperowanych przeze mnie graczy już po kilku meczach znalazł się w angielskiej młodzieżówce.

Pierwszy sezon zakończyłem na 10. miejscu, co zadowoliło prezesa, ale mnie nie. Prowadząc rozsądną politykę transferową, w następnym roku stoczyłem zażartą batalię o promocję, ale przegrałem o 1 punkt.

Trzeci rok w Conference upłynął na wypróbowaniu wszystkich zawodników w klubie i skrystalizowaniu składu, który wywalczył awans do 3. ligi. Tam, jak na beniaminka przystało, poszedłem jak burza i zająłem 1. miejsce, premiowane bezpośrednim awansem. Ograniczałem się do wymiany zawodników poszczególnych formacji na lepszych lub wymiany zasłużonych, kończących karierę graczy na młodszych. Zmieniłem też ustawienie taktyczne na klasyczne 4-4-2, jako że kluby 3. ligi miały już lepszych napastników i potrzebowałem dodatkowego kryjącego obrońcy.

Sezon 2001/02 zacząłem w 2. lidze. To już był inny poziom piłkarstwa, ale moja drużyna, wzmacniana przez ostatnie dwa lata, dalej odgrywała wiodącą rolę. Nadal używałem ustawienia 4-4-2, ale postarałem się o dobrego ofensywnego pomocnika, który miał rozgrywać piłki i wspierać linię ataku. Jako beniaminek wygrałem również rywalizację w 2. lidze i znalazłem się w przedsionku Premiership. Okazało się, że do słabeuszy nie należę, ale na awans do najlepszej ligi świata jeszcze za wcześnie. Granie w 1st Division miało tę zaletę, że moje oferty kupna solidni europejscy gracze i ich agenci przestali traktować jak kpiny i chętniej podpisywali kontrakty. W 3. roku gry zająłem w 1. lidze 2. miejsce i awansowałem do ekstraklasy.

Tutaj wypracowałem nowe ustawienie 3-5-2 z defensywnym pomocnikiem (trzeba mieć bardzo dobrych obrońców) i w sezonie 05/06 byłem ósmy w końcowej tabeli, a rok później zostałem mistrzem Anglii. Czego życzę wszystkim wirtualnym i rzeczywistym trenerom.

Przebieg mojej kariery w skrócie:

97/98 - 10. miejsce w Conference
98/99 - 2. miejsce w Conference
99/00 - 1. miejsce w Conference i awans
00/01 - 1. miejsce w 3rd Division i awans
01/02 - 1. miejsce w 2nd Division i awans
02/03 - 11. miejsce w 1st Division
03/04 - 7. miejsce w 1st Division
04/05 - 2. miejsce w 1st Division i awans
05/06 - 8. miejsce w Premier i Puchar Ligi
06/07 - KETTERING TOWN MISTRZEM ANGLII

Na koniec jeszcze kilka rad:

1. Aby zarobić, opłaca się kupować, a raczej zatrudniać dobrych zawodników bez kontraktów. Można ich potem z zyskiem sprzedać.
2. Zdobywanie młodych piłkarzy opłaca się bardziej niż w USM 2. Szybko się uczą, wystawiani do podstawowego składu nabierają doświadczenia i przyciągają łowców talentów.
3. W niższych ligach warto się starać o zawodników z lig o klasę lepszych (chętniej przechodzą rezerwowi lub starsi - czasem przydaje się ich doświadczenie). Na przykład w awansie do Premier wydatnie pomógł mi Brazylijczyk Giovane Elber, który obecnie rozgrywa znakomite mecze w Bayernie.
4. Nie warto naginać umiejętności zawodników do swej taktyki, lecz dopasować taktykę do predyspozycji piłkarzy.

Dominik Grabowski

Liga Managerów

Pierwsze wydanie Ligi Managerów zacznę od deklaracji programowej. W ten sposób wyjaśnię większość kontrowersji, które pojawiły się po powstaniu Ligi, a zarazem przedstawię ją osobom, które nigdy wcześniej o czymś takim nie słyszały.

O powołaniu Ligi Managerów myślałem od dawna. Dokładnie od momentu, kiedy na jesiennej Gambleriadzie '97 usłyszałem, że Championship Manager pojawi się w Polsce oficjalnie. Jak wiecie termin realizacji tego projektu długo się odwlekał, ale na szczęście nie w nieskończoność.

LM przyszła na świat razem z polskim Championshipem w sierpniu tego roku. Zawiązałem ją z myślą o osobach takich jak ja. O wirtualnych menedżerach piłkarskich, dla których CM jest synonimem najbardziej wciągającej gry komputerowej na świecie.

Sądziłem, że najlepiej będzie rozpocząć działalność od konkursu. Championship Manager nie ma opcji multiplayer umożliwiającej grę przez sieć lub Internet. Jedynym sposobem na porównanie swoich umiejętności z umiejętnościami kolegi z drugiego krańca Polski są „scenariusze". Chcąc upowszechnić ten rodzaj rywalizacji, rozpocząłem publikację „scenariuszy" w Klubie Sportowym Gambler i znalazłem sponsora gotowego nagradzać ich zwycięzców.

Zdawałem sobie sprawę, że CM nie jest programem na tyle przyjaznym, by takie przedsięwzięcie odbyło się bezboleśnie. Wiedziałem, że pliki z dowodami osiągnięć gracza zajmują bardzo dużo miejsca (nawet skompresowane mogą „wypełnić" 7 MB). Przesyłanie ich drogą pocztową nie jest ani tanie (czasem na nośnik trzeba przeznaczyć 6 dyskietek), ani bezpieczne (wystarczy, by po drodze „padł" jeden dysk). Wiedziałem też, że owe pliki nie stanowią niepodważalnego dowodu uczciwej gry.

Grając w CM można oszukiwać na wiele sposobów. Najgorsze jednak, że można to robić w sposób doskonały i nikt tego nie udowodni. Niektórzy mogą mi zarzucać, że publikując razem z save'ami (czyli plikami) edytory pozwalające w nich grzebać, sam prowokuję do nieuczciwości. Albo, mówiąc łagodniej, że Liga Managerów jest bez sensu, bo zawsze znajdzie się jakaś pazerna na nagrody osoba, hołdująca zasadzie „wszystkie chwyty dozwolone".

Liga Managerów, oprócz celów doraźnych czy „codziennych", ma również... MISJĘ, polegającą na zoorganizowaniu ogólnopolskiego turnieju w Championship Managera. Turnieju „na żywo", w którym przy kilku komputerach usiedliby najlepsi Polacy grający w CM i walczyli (np. przez weekend) o tytuł mistrza Polski w tej znakomitej grze.

Czy i kiedy taka impreza będzie miała miejsce, dowiecie się już za miesiąc. Oczywiście na łamach KSG.

Wyniki pierwszego zadania Ligi Managerów

Do KSG dotarło 10 rozwiązań zadania „France '98". Niestety aż jedna trzecia z nich nie mogła zostać uwzględniona. Jedna osoba zapomniała przesłać dowody (te wspomniane wyżej nieszczęsne pliki) swojego sukcesu, a dwie miały pecha z wyborem nośników, na których je zapisały (niektóre sektory na dyskietkach „popsuły" się w transporcie albo wcześniej).

Do rywalizacji o miano **Menedżera Sierpnia** zostało więc dopuszczonych 7 osób. Oto ich rezultaty:

1.	**Grzegorz Ksiuk**, Gdynia	670 488 pkt.
2.	**Tomasz Bajko**, Sokółka	665 532 pkt.
3.	**Jędrzej Korczyński**, Czerwonak	662 292 pkt.
4.	**Włodzimierz Buriak**, Szczecin	652 976 pkt.
5.	**Dominik Grabowski**, Warszawa	651 236 pkt.
6.	**Mirosław Sawicki**, Nowy Sącz	642 132 pkt.
7.	**Artur Bartkiewicz**, Warszawa	640 276 pkt.

Grzegorz najlepiej wywiązał się z zadania, otrzymuje więc grę **Deathtrap Dungeon**, a Tomasz i Jędrzej - nagrody pocieszenia.

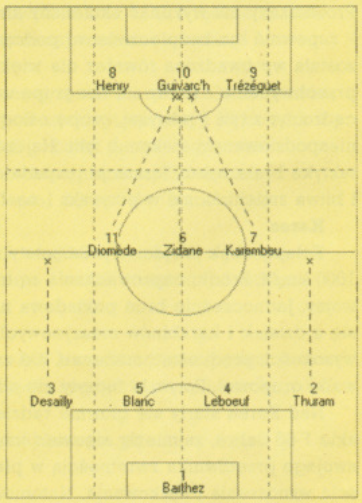
Sponsorem Ligi Managerów i fundatorem wszystkich nagród jest firma **Mirage Media**.

Na zakończenie mała rada. Aby można było reanimować dyskietki z Waszymi „dowodami", zostawcie na nich trochę wolnego miejsca. Zróbcie to podczas kompresowania save'ów, wybierając docelową wielkość spakowanych plików 1,35 MB zamiast 1,44 MB.

Kristoff, sekretarz generalny Ligi Managerów

PS UWAGA!!! Wszystkie dyskietki nadesłane do Ligi Managerów odsyłam z powrotem (późno, ale zawsze).

PPS Czwarte zadanie Ligi Managerów znajdziecie w KSG CD.



Taktyka G. Ksiuka - Menedżera Sierpnia

AEROKLUB GAMBLERA

Dzięki wytrwałości załogi Aeroklubu Gamblera możecie czytać już trzeci odcinek, w dodatku o podwójnej objętości. Nie będę trwonił miejsca na wstęp. Oto zapowiadany w ubiegłym miesiącu...

wykład historyczny.

I wojna światowa

Po raz pierwszy na dużą skalę zastosowano samoloty jako sprzęt wojskowy. Na początku były to powolne i delikatne konstrukcje służące do zwiadu i korygowania ognia, a nie do walki. W ciągu 4 lat wojny samolot przebył długą drogę i przekształcił się w śmiercionośne narzędzie, osiągające prędkość ponad 200 km/h i latające na wysokości 6000 m.

Wraz z samolotami rozwijały się też podstawy walki powietrznej. Pierwsze pojedynki polegały na ostrzeliwaniu przeciwnika z broni osobistej - o niskiej skuteczności tego rozwiązania chyba nikogo nie muszę przekonywać. Później Niemcy zamontowali synchronizatory na Eindekerach. Konstruktorów po przeciwnej stronie frontu czasowy brak synchronizatora zmusił do montowania silnika z tyłu samolotu lub umieszczania karabinu na górnym płacie. Wtedy nareszcie doszło do walk powietrznych z prawdziwego zdarzenia, powstały podstawy taktyki lotniczej oraz reguły prowadzenia ognia.

Za najważniejszy czynnik uważano przewagę wysokości, a co za tym idzie - prędkości. Utrzymanie tej korzystnej sytuacji dawało przewagę manewru oraz możliwość przejęcia inicjatywy podczas pojedynku. Kolejnym źródłem przewagi było zaskoczenie, niespodziewany atak z tylnej półsfery, najlepiej od strony słońca. Ówczesne maszyny były wyposażone w stosunkowo słabe silniki, nie pozwalające na swobodne manewry w płaszczyźnie pionowej i ukośnej, toteż walka najczęściej przybierała postać „diabelskiego młynu": przeciwnicy krążyli wokół siebie, starając się chociaż na chwilę wejść w środek figury opisywanej przez przeciwnika i oddać decydującą serię. Podczas I wojny światowej nie przywiązywano wagi do walki grupowej. Spotkania zamieniały się w szereg pojedynków 1 na 1.

II wojna światowa

Dzięki postępowi technicznemu lotnictwo myśliwskie zyskało nowe możliwości. Radio służyło do komunikowania się pilotów ze sobą oraz punktem dowodzenia na ziemi. Drugi ważny wynalazek to radar. Samoloty były szybsze, latały wyżej i wreszcie miały względną swobodę manewru w pionie. Nie zmieniły się jednak podstawy walki. Nadal za najważniejsze uważano zaskoczenie, przewagę prędkości, wysokości i manewru. Aby zniszczyć przeciwnika, należało wejść do środka wykonywanego przez niego manewru i ostrzelać go z działek.

Zmienił się natomiast sposób uzyskiwania wstępnej przewagi. Grupy myśliwców, lecące nad własnym terenem, za pomocą naziemnych radarów były wstępnie naprowadzane na przeciwnika. Na przykład podczas bitwy o Anglię RAF prawie wcale nie wykonywał lotów patrolowych - samoloty były podrywane dopiero po wykryciu wroga. Zmienił się też trochę przebieg walki. Po pierwsze, rozciągała się w pionie. Ataki z lotu nurkowego i ucieczki szybką piką w górę znalazły się na porządku dziennym. Zapoczątkowano manewrowanie całym ugrupowaniem oraz walkę parami lub kluczami, a także aktualny do dziś podział na prowadzącego i prowadzonego, ewentualnie prowadzonych. Stało się to możliwe dzięki sprawnej łączności radiowej między poszczególnymi maszynami.

Pod koniec wojny do walki weszły myśliwce o napędzie odrzutowym, lecz nie zdążyły zmienić obrazu wojny powietrznej. Stało się to dopiero na niebie Korei.

Od czasu II wojny światowej nie zmienił się podział zadań w parze. Prowadzący ma wykonać skuteczny atak i zniszczyć przeciwnika, a prowadzony - zapewnić mu bezpieczeństwo podczas wykonywania zadania. Zasada ta została wprowadzona również dla większych ugrupowań. Dywizjony lecące na przechwycenie dzieliły się na: grupę uderzeniową (prowadzący) oraz, pozostającą trochę z tyłu i powyżej, grupę osłony (prowadzony) mającą zapobiec niespodziewanym atakom z tyłu. Najczęściej jednak po rozpoczęciu walki cała taktyka brała w łeb, formacja rozpadała się na pary lub samotne samoloty i bitwa zmieniała się w potyczki 1 na 1.

Korea

Kolejny skok jakościowy. Samoloty odrzutowe dysponują prędkością rzędu 1000 km/h. Środki naprowadzania są trzykrotnie dokładniejsze niż podczas II wojny. Jednocześnie broń pokładowa nadal tkwi w poprzedniej epoce - składa się z działek i karabinów maszynowych. Podstawy taktyki, czyli przewaga wysokości, prędkości i manewru, nie zmieniły się. Za to rozbudowano taktykę walki grupowej. Potyczki toczyły się odtąd według ustalonego planu.

Nad Koreą starły się głównie radzieckie myśliwce MiG-15 oraz amerykańskie F-86 Sabre, zajmiemy się więc ich potyczkami. MiG-15 przewyższał swojego przeciwnika zwrotnością w płaszczyźnie pionowej i ukośnej, prędkością wznoszenia i nurkowania. Natomiast F-86 był zwrotniejszy w walce kołowej i mógł szybciej wytracić prędkość.

Taktyka radzieckich i chińskich ochotników latających na „piętnastkach" była bardzo prosta. Na północ od rzeki Yalu (terytorium Chin) ugrupowanie nabierało wysokości, a następnie leciało na spotkanie przeciwnika. Kiedy tylko zaczynało tracić inicjatywę, pojedyncze samoloty szybkim lotem nurkowym uciekały na północ, za rzekę.

Siłą rzeczy taktyka Amerykanów była zdecydowanie bardziej defensywna. Przeciętne ugrupowanie składało się z 1-2 kluczy, które stanowiły grupę uderzeniową mającą rozbić zasadnicze siły przeciwnika. Zadaniem podobnej liczebnie grupy osłony było zapewnić swobodę działania grupie uderzeniowej. Wyznaczano jeszcze jedną albo dwie pary do odwodu lub potęgowania wysiłku. Miały one, w zależności od sytuacji, wspomóc grupę uderzeniową albo związać nadlatujące siły przeciwnika. Ugrupowanie czerwonych składało się jedynie z grupy uderzeniowej i osłony, bez wydzielonych odwodów.

Podczas standardowych potyczek Amerykanie starali się wspiąć na pułap MiG-ów, a następnie dawali się wyprzedzić, wykorzystując bogatą mechanizację skrzydeł. Dzięki temu manewrowi mieli szansę oddać strzał do przeciwnika. Często też próbowali złapać wroga w pułapkę. Wystawiali przynętę lecącą przed i poniżej właściwego zgrupowania uderzeniowego. Kiedy stawała się obiektem ataku, reszta ugrupowania wykonywała niespodziewany atak z godziny szóstej, najczęściej niszcząc przeciwnika. Piloci nazywali to „odstrzałem kaczek na stawie".

Podczas wojny w Korei po raz pierwszy na szeroką skalę zastosowano zakłócanie radarów przeciwnika. Przed myśliwcami podążał zwykle B-26, który po wejściu w zasięg radaru rozpoczynał aktywne zakłócanie oraz zrzut pasków folii. Kolejną charakterystyczną cechą wojny koreańskiej był znacznie mniejszy niż w II wojnie światowej odsetek zestrzeleń. Nad Europą w bitwie z udziałem 110-160 samolotów zestrzeliwano 28-55, podczas gdy w takiej samej bitwie nad Koreą niszczono około 7-12.

Wietnam

Znowu skok techniczny. Szybkie myśliwce, np. F-4 Phantom i MiG-21, bez problemu przekraczają prędkość dźwięku nawet podczas wznoszenia. Na pokładzie mają radary, a pod skrzydłami podwieszone rakiety. Różni wizjonerzy i teoretycy przewidywali koniec manewrowych walk myśliwskich. Gloryfikowali prostolinijny atak zakończony odpaleniem rakiety i zniszczeniem przeciwnika. Doprowadzili nawet do tego, że na nowych samolotach nie były montowane działka.

Omylność tych założeń wykazały już pierwsze walki stoczone nad Wietnamem. Piloci szybkich i doskonale wyposażonych F-4 mieli problemy z poddźwiękowymi MiG-17. Kiedy do walki wszedł zwrotniejszy od Phantoma MiG-21, straty amerykańskie zaczęły rosnąć. Przyczyny takiego rozwoju sytuacji były różnorakie, m.in. piloci, przyzwyczajeni do ataków po prostej, nie byli odpowiednio wyszkoleni, brakowało wspomagania naziemnych ośrodków radarowych. Z drugiej strony - Wietnamczycy walczyli nad własnym terytorium, byli naprowadzani na cele z ziemi, a poszczególne maszyny wykorzystywali racjonalnie. Wymuszało to na Amerykanach taktykę szybkich ataków z tyłu, a potem jeszcze szybszych ucieczek.

Stosowano też pułapki, podobnie jak w Korei. Jako wabika używano pary lekkich, zwrotnych myśliwców, np. F-5. Właściwa grupa uderzeniowa, składająca się z klucza Phantomów uzbrojonych w AIM-7, leciała tuż nad ziemią, trochę z boku i z tyłu, z wyłączonymi radarami. Kiedy przeciwnik skupiał się na śledzeniu przynęty, Phantomy mogły wykonać zaskakujący atak na górce z dużym prawdopodobieństwem trafienia. Wietnam pokazał, że podstawy walki myśliwskiej wypracowane podczas obu wojen światowych i nad Koreą są nadal aktualne, a zapominanie o tym może być bardzo bolesne. Właśnie przebieg wojny nad Wietnamem skłonił amerykańskie siły powietrzne do założenia szkoły „Top Gun", uczącej dynamicznej walki manewrowej z małego dystansu.

Zakończenie

Wojna w Wietnamie była ostatnią, w której obie strony dysponowały porównywalnym sprzętem. W walkach nad wybrzeżem Libii i nad Zatoką Perską użytkownicy sprzętu produkcji radzieckiej nie byli w stanie nawiązać równorzędnej potyczki. Wyposażenie elektroniczne ich samolotów pozostało o kilka lat w tyle za analogicznymi urządzeniami produkcji zachodniej. Oddzielnym przypadkiem jest wojna o Falklandy, w której po dwóch dniach argentyńskim pilotom zabroniono walki z Harrierami. Niestety, Brytyjczycy nie ujawnili przebiegu walk, podczas których piloci wykorzystywali szczególne właściwości Harrierów. Z podobnego powodu nie pisałem więcej o taktyce „Czerwonych" - oni też nie chcieli dzielić się swoimi doświadczeniami.

F-22 ADF w Internecie

Po tej solidnej dawce historii czas wrócić do teraźniejszości. Niestety, nie będzie zapowiadanego sprawozdania z pierwszych walk w turnieju ADF. Zamiast tego zamieściłem list gospodarza turnieju - Bimbera.

Do wirtualnych pilotów

Na początek wypadałoby się przedstawić. Nazywają mnie Bimber (Bimb) i dzięki uprzejmości TopGuna będę miał przyjemność przekazać Wam kilka zdań na temat F-22 Air Dominance Fighter - a wierzcie mi, jest o czym pisać.

Postanowiłem skupić się na aspekcie grania w F-22 ADF przez Internet oraz wyjaśnić wszystkim nie okablowanym, jak to wygląda w praktyce. Kto wie, może dzięki temu dołączy do naszego grona kilku nowych pilotów?

Nikogo chyba nie trzeba przekonywać, że granie z żywym przeciwnikiem przez Net dostarcza znacznie więcej wrażeń niż z najlepszym nawet komputerowym. Dlatego właśnie taką popularność zdobyły Diablo czy Quake - gry, które w trybie single player praktycznie nie miałyby szansy przeżycia. [Autor właśnie pozbawił się szansy przeżycia w trybie single player w środowisku Quakerów i Diablomaniaków - to dopiero odwaga cywilna! Zgred.] Jednak tym, którzy w nie grają, nie chodzi tylko o samą zabawę - tworzą swoisty mikroświatek sieciowych graczy. Oprócz pojedynkowania się, mogą zawierać nowe znajomości, pogadać i w ogóle - żyć innym życiem. Tak samo gracze F-22 ADF. Nie jest nas aż tak wielu jak Kwakowców, ale jakoś sobie radzimy.

Mniejsza liczba graczy wynika chyba z pewnej elitarności symulatorów. Już widzę, jak gracze spod znaku Q wieszają na mnie zdechłe ogry. Jest jednak faktem, że znacznie trudniej opanować symulator niż grę 3D. Nie mówię tu o dochodzeniu do mistrzostwa i wygrywaniu turniejów, tylko o podstawowych „ruchach".

Wracając do tematu: nie jest nas wielu i być może dlatego wszyscy w polskim, internetowym świadku F-22 ADF dobrze się znają. Po prostu, kiedy pojawia się ktoś nowy i ma coś do zaoferowania, zostaje natychmiast zauważony przez innych, podobnych graczy. Poznaje nowych ludzi, zaczyna uczestniczyć w grupach dyskusyjnych, pogawędkach przez IRC itp. itd. Jeżeli ma trochę samozaparcia, znajduje jakiś dywizjon czy eskadrę latającą w sieci i wstępuje w jej szeregi. Gra w F-22 ADF w sieci to zupełnie nowe doznania, moim zdaniem warte wydania tych kilkuset złotych na modem. W pierwszej odsłonie Aeroklubu TopGun pisał, że F-22 ADF nie ma własnego serwera, takiego jak Battle.net, Kali lub Ten. Jednak w tej sytuacji nie uznałbym tego za wadę.

Zazwyczaj w grze uczestniczy 4-5 osób. Człowiek z najsilniejszym komputerem stawia tymczasowy serwer i podaje innym graczom swój adres, aby wiedzieli, „gdzie dzwonić". Kiedy już wszystko jest nagrane, wybiera się mapę oraz uzbrojenie i zaczyna się walka. To, co dzieje się podczas potyczek, trudno opisać. Zresztą po co - lepiej to pokazać! Istnieje możliwość nagrania przebiegu gry do pliku, który potem jest odtwarzany w specjalnym edytorze F-22 ADF. Taki plik (ACMI) służy do analizowania własnych błędów, korekcji zachowań w niektórych sytuacjach i ogólnie uczenia się. Ponieważ można przełączać widoki z kabin poszczególnych samolotów, każdy uczy się także na błędach przeciwników.

Skoro są gracze, to nie może się obejść bez turnieju. Dotychczas gracze symulatorowi pozbawieni byli tego przywileju. Piszę dotychczas, bo teraz i my mamy swój turniej. Razem z TopGunem, który zajmie się obsługą prasową całej imprezy, organizuję Pierwszy Turniej F-22 Air Dominance Fighter. Z tego co wiem, jest to jedyny internetowy turniej symulotniczy F-22 ADF w Polsce. Mam nadzieję, że przetrze szlaki.

Cała impreza zacznie się 1 października. Uczestniczyć w niej będzie 16 śmiałków, głównie z Polski (jest także jeden gość z NY). Będą rywalizować w parach systemem play-off (przegrany odpada). Pojedynki mają trwać do 50 minut, podstawową bronią będzie działko oraz rakiety Sidewinder. W następnym odcinku Aeroklubu postaram się przedstawić wszystkich graczy oraz podać pierwsze wyniki.

Jeszcze tylko adres dla zainteresowanych tematem:
http://www.valhalla.com.pl/skrzydla/f22hq - turniej oraz strona F-22 ADF HQ
http://www.valhalla.com.pl/skrzydla/303 - eskadra F-22 ADF
Pozdrawiam.

Bimber (kupczul@valhalla.com.pl)

Mam nadzieję, że list ten powiększy grono zwolenników symulatorów. Na CD 10/98 możecie znaleźć wersję offline strony gospodarza turnieju (szukajcie w „Wirtualnych Skrzydłach"). Co prawda Bimber zdążył ją już kilka razy zaktualizować, ale zorientujecie się, o co chodzi.

Z tego, co napisał Bimber, jasno wynika, że ADF jest w tej chwili najpopularniejszym symulatorem sieciowym w Polsce. Najprawdopodobniej w AG zamieścimy jedynie sprawozdania z najciekawszych i najlepszych walk. Za to w KPW na CD oraz na AG on-line (jak tylko powstanie) znajdziecie relacje z pozostałych walk i informacje o pilotach. Drugą zapowiadaną atrakcją miał być opis walki polskich eskadr we Flying Circus. Niestety, jeszcze do niej nie doszło, ale za to napiszę kilka słów o nowej wersji tej gry. Uwaga, smutna wiadomość: niedługo granie w FC przestanie być bezpłatne.

Co nowego w FC?

Po pierwsze, nowe samoloty - dawno zapowiadany Pfalz D.III oraz stanowiący niespodziankę Nieuport 24. Na ziemi wreszcie można zaobserwować jakieś obiekty. Są to domki układające się w gospodarstwa oraz całkiem okazałe miasta. Na lotniskach stoją teraz hangary, które można oczywiście zbombardować. Kiedy wskaźnik opisujący stan lotniska spadnie poniżej 50%, nie będzie można startować ani uzupełniać paliwa i amunicji. Znacznie wzrosła liczba lotnisk, wyszło to grze na dobre. Wreszcie nie ma tak absurdalnej sytuacji, że 90% walk to jedna wielka kotłowanina w jednym miejscu. Obecnie walki toczą się między niewielkimi zespołami 3-4 samolotów, dzięki czemu grą przestał rządzić przypadek. Znacznie zmodyfikowano też stronę. Zdaje się, że zapowiadana wcześniej gra w realiach II wojny światowej niedługo będzie dostępna dla spragnionych krwi graczy. Zobaczymy, pogramy, napiszemy.

W Aeroklubie od czasu do czasu będą się pojawiać porównania samolotów walczących w tym samym okresie, lecz po przeciwnych stronach konfliktu. Oczekujemy obecnie nowych symulatorów F-16 i MiG-29 - będą to bliźniaki z NovaLogic, Falcon 4.0 plus dodatek z MiG-iem w roli głównej. W sklepach powinien być już IAF. Warunki do gry sieciowej (w sieci lokalnej oraz Internecie) będą doskonałe, pora więc opisać te dwa znane myśliwce.

MiG-29 vs. F-16

Zacznijmy od F-16. Projektowany był jako tani jednosilnikowy, jednomiejscowy myśliwiec do wywalczania przewagi powietrznej. Powiększenie zdolności atakowania celów naziemnych zmieniło go w drogi myśliwiec wielozadaniowy. Na jego uzbrojenie składają się rakiety AMRAAM oraz AIM-9. Do atakowania celów naziemnych służą kierowane bomby i rakiety. Stałe uzbrojenie - działko Vulcan z 520 szt. amunicji.

MiG-29 również powstał jako prosty myśliwiec do zdobywania przewagi powietrznej. Od głównego konkurenta odróżnia go zespół napędowy składający się z dwóch silników. Do walki z samolotami służą rakiety naprowadzane radarowo i na podczerwień. Możliwości atakowania celów naziemnych są poważnie ograniczone - zarówno bomby, jak i rakiety nie mają systemu naprowadzania. Stałe uzbrojenie składa się z jednolufowego działka ze 150 szt. amunicji. Dopiero niedawno zaczęto modyfikować MiG-a - nowa awionika (umożliwi atakowanie celów naziemnych przy użyciu środków kierowanych), mocniejsze silniki oraz system sterowania przewodowego, którego nie było w poprzednich wersjach.

Teraz przejdźmy do bezpośredniego porównania. Podczas walki na średnim dystansie MiG bezapelacyjnie przegrywa z F-16: rakiety o mniejszym zasięgu i radar łatwiejszy do ogłupienia. Bardzo prawdopodobne, że wersja z nową awionika (opartą na procesorze 486) uzbrojona w rakiety R-27 będzie mogła nawiązać równorzędną walkę, ale na razie nie wyszła poza stadium latającego prototypu. Na pewno część autorów zafunduje nam tę, nie istniejącą jeszcze wersję, więc walki BVR powinny być wyrównane.

Teraz przejdźmy do walki manewrowej. Tu przepaść technologiczna wyraźnie się zmniejsza. Systemy pasywnego namierzania i śledzenia przeciwnika są porównywalne (nawet z lekką przewagą MiG-a), tak samo osiągi najnowszych rakiet krótkiego zasięgu. W obu przypadkach salwa dwóch pocisków daje prawie 100% gwarancji zniszczenia przeciwnika.

F-16 jako płatowiec niestateczny statycznie (czyli taki, który bez komputerowego systemu sterowania nie poleci) potrafi wykonać trochę ciaśniejszy zakręt niż konkurent. Kolejną przewagą Falcona jest znacznie większy zapas amunicji. MiG z kolei ma znacznie lepszy stosunek ciągu do masy, co pozwala na dość swobodne, w porównaniu z F-16, manewrowanie w pionie. Doskonale było to widać podczas ostatnich pokazów w Dęblinie. Oba samoloty zaprezentowały lot z dużym kątem natarcia, a następnie szybkie przyspieszenie. MiG-29 wypadł w tym porównaniu znacznie lepiej. Dodatkową szansą dla MiG-a jest możliwość ucieczki w przypadku niekorzystnego rozwoju sytuacji. Jak widać porównanie nie wyłoniło wyraźnego faworyta. Wybór jak zwykle będzie zależał od osobistych preferencji i stylu latania.

Doniesienia z ostatniej chwili

- Po sieci krążą plotki o turnieju WarBirds. Zwycięzca zostanie najprawdopodobniej wyłoniony w wyniku serii pojedynków 1 na 1. Grę można znaleźć na płytce 10a/98 Gamblera CD. Chętnych zapraszam na treningi w Granecie.
- W warszawskim Granecie, instytucji znanej szerokiej rzeszy Quake'owców, jeden dzień tygodnia będzie upływał pod znakiem symulacji lotniczych. Da to doskonałą okazję do poznania innych pilotów, do treningów oraz nauczenia się czegoś nowego. Nasze redakcyjne skrzydło będzie oczywiście obecne. Po informacje najlepiej zajrzeć do Granetu lub skontaktować się ze mną przez e-mail.
- W następnym Kąciku Pilotów Wirtualnych znajdziecie zdjęcia z jubileuszowych pokazów w Dęblinie, a jeśli się uda - w AG umieścimy krótką relację.

Tak oto zakończyło się trzecie wydanie AG. Na zakończenie podam jeszcze, że dla wszystkich miłośników latania szykujemy specjalną niespodziankę, ale o tym cichoooo...

TopGun (topgun@gambler.com.pl)

MIGHT & MAGIC VI – CZ. 3

rozwiązania

Oto spis wszystkich potworów występujących w grze:

Nazwa	HP	AC	Zdolność	Atak	Czar
Agar's Pet	55	13	Paraliż	F (1D12)	Mind Blast 10
Agar's Monster	67	15	Paraliż	F (1D12+6)	Mind Blast 15
Agar's Abomination	79	17	Kamień	F (2D12+6)	Mind Blast 20
Dust Devil	73	10	-	El-o (3D6)	-
Twister	114	12	-	El-o (5D6)	-
Air Elemental	207	14	N.P.	El-o (8D6)	-
Archer	35	14	-	F-o (1D6+1)	-
Master Archer	93	16	-	O (2D6+2), F-o (3D6)	-
Fire Archer	171	22	-	O (4D6), F-o (3D6+3)	Fireball 5
Follower of Baa	9	3	-	F (2D4)	-
Mystic of Baa	17	5	-	F (2D4+2)	Mind Blast 1
Fanatic of Baa	25	6	-	F (2D4+4)	-
Acolyte of Baa	30	14	-	El-o (2D4)	-
Cleric of Baa	67	18	-	El-o (2D4+4)	Harm 3
Priest of Baa	137	22	-	El-o (2D4+8)	Flying Fist 5
Bat	9	5	Choroba	F (1D3)	-
Giant Bat	21	8	Choroba	F (1D3+2)	-
Vampire Bat	35	10	Choroba	F (2D3+2)	-
Cannibal	21	5	-	F (3D3+2)	-
Head Hunter	30	7	Osłabienie	F (3D3+4)	-
Witch Doctor	40	9	-	F (3D3+6)	Deadly Swarm
Cobra	17	10	Trucie	F (1D3+6), T (2D6)	-
King Cobra	40	12	Trucie	F (2D3+3), T (3D6)	-
Queen Cobra	61	16	Trucie	F (3D3+6), T (4D6)	-
Cutpurse	9	3	Kradzież	F (2D2+3)	-
Bounty Hunter	17	5	Kradzież	F (2D2+5)	-
Assassin	25	10	Zabicie	F (2D2+10)	-
Devil Spawn	100	20	Choroba	F (2D6+8), O-o (3D6)	Fire Bolt 4
Devil Worker	280	30	Choroba	F (2D6+14), O-o (4D6)	Fire Bolt 8
Devil Warrior	540	40	SP	F (2D6+20), O-o (5D6)	Fireball 12
Devil Captain	180	25	Choroba	F (2D8+10), O-o (3D8)	Fireball 6
Devil Master	400	35	Choroba	F (2D8+15), O-o (4D8)	Meteor Shower 10
Devil King	700	45	SP	F (2D8+20), O-o (5D8)	Incinerate 14
Red Dragon	880	60	-	O-o (12D8)	-
Blue Dragon	1,080	80	N.P.	Z-o (14D8)	-
Gold Dragon	1,300	100	N.P.	En-o (16D8)	-
Flying Eye	180	25	Uśpienie	Z-o (5D6)	-
Terrible Eye	280	30	Strach	O-o (6D6)	Fireball 8
Maddening Eye	400	35	Szaleństwo	El (7D6)	Dispel Magic
Flame Drake	129	20	-	O-o (10D4)	-
Frost Drake	162	25	-	Z-o (12D4)	-
Energy Drake	198	30	N.P.	En-o (15D4)	-
Druid	40	12	-	O-o (2D4+3)	Harm 5
Great Druid	73	16	-	Z-o (2D4+6)	Deadly Swarm 3
Grand Druid	162	22	SP	M-o (2D4+12)	Fireball 6
Dwarf	40	6	-	F (4D2+4), F (8D2+8)	-
Dwarf Warrior	100	12	-	F (4D2+8), F (8D2+16)	-
Dwarf Lord	180	20	N.Z.	F (4D2+16), F (8D2+32)	-
Rock Beast	137	20	-	F (10D3), F-o (8D3)	-
Earth Spirit	180	25	N.Z.	F (15D3), F-o (12D3)	-
Earth Elemental	280	30	K.O.	F (25D3), F-o (20D3)	-
Fighter	61	18	-	F (3D3+6)	-
Soldier	129	24	-	F (3D3+10)	-
Veteran	227	30	N.B.	F (3D3+14), F (3D3+45)	-
Fire Beast	55	12	-	O-o (2D8)	-
Fire Spirit	145	15	-	O-o (5D8)	-
Fire Elemental	269	18	N.P.	O-o (8D8)	-
Stone Gargoyle	73	18	Osłabienie	F (2D12)	-
Marble Gargoyle	114	22	Paraliż	F (2D12+4)	-
Diamond Gargoyle	207	26	Paraliż	F (2D12+8)	-
Genie	207	35	-	Z-o (8D4+8)	Ice Bolt 10
Djinn	325	45	Uśpienie	El-o (10D4+10)	Lightning Bolt 12
Efreet	467	55	Strach	O-o (12D4+12)	Fireball 15
Ghost	35	25	Strach	M (1D6+6)	-
Evil Spirit	55	30	Postarzenie	M (2D6+6)	-
Specter	93	35	K.O.	M (3D6+6)	-
Goblin	13	6	-	F (1D9)	-
Goblin Shaman	21	10	-	F (1D9+2)	Fire Bolt 1
Goblin King	40	14	N.P.	F (1D9+4)	Fire Bolt 2
Guard	45	16	-	F (3D3+5)	-
Lieutenant	93	24	-	F (3D3+10), F (3D3+20)	-
Captain	207	32	N.Z.	F (3D3+20), F (3D3+40)	-
Harpy	61	12	Upicie	F (2D7+2)	-
Harpy Hag	79	14	Klątwa	F (2D7+5)	-
Harpy Witch	93	16	Postarzenie	F (2D7+10)	Mass Curse 3
Hydra	337	22	-	F (15D5), O-o (8D5)	-
Venomous Hydra	467	44	Trucizna	F (20D5), T-o (10D5)	-
Colossal Hydra	617	66	N.P.	F (20D5), En-o (10D5)	-
Death Knight	280	45	Strach	F (4D5+20), M-o (4D6)	-
Doom Knight	540	65	Strach	F (4D5+30), M-o (6D6)	-
Cuisinart	880	85	Strach	F (4D5+40), M-o (8D6)	-
Lich	100	15	-	El-o (3D8+6)	Dispel Magic
Greater Lich	180	20	-	O-o (4D8+12)	Dispel Magic
Power Lich	280	25	-	En-o (5D8+20)	-
Lizard Man	13	10	-	F (1D6)	-
Lizard Archer	25	15	-	F-o (1D6+2), O-o (2D6)	-
Lizard Wizard	45	20	-	F-o (1D6+5)	Lightning Bolt 2
Fire Lizard	280	40	-	O-o (10D6)	-
Lightning Lizard	400	50	N.P.	El-o (12D6)	-
Thunder Lizard	540	60	N.P.	Z-o (14D6)	-
Apprentice Mage	6	3	-	F (2D4)	Flame Arrow 1
Journeyman Mage	21	5	-	F (2D4+2)	Cold Beam 1
Mage	40	7	-	F (2D4+6)	Lightning Bolt 2
Magyar Soldier	137	22	-	F (3D7+6), F (3D7+18)	-
Magyar Matron	247	28	-	F (3D7+12), El-o (7D8)	-
Medusa	227	20	Kamień	M (4D4+8)	Harm 12
Medusa Enchantress	280	25	Kamień	M (5D4+10)	Paralyze 8
Gorgon	337	30	Kamień	M (6D4+12)	Psychic Shock 9
Minotaur	269	30	-	F (3D7+25)	-
Minotaur Mage	525	35	-	F (3D7+40)	Lightning Bolt 12
Minotaur King	861	40	-	F (3D7+60)	Finger of Death 14
Novice Monk	30	16	-	O-o (2D4+2)	Fire Bolt 2
Initiate Monk	73	19	-	El-o (2D4+8)	Lightning Bolt 3
Master Monk	153	28	Osłabienie	Z-o (2D4+16)	Ice Bolt 6
Ogre	67	12	-	F (2D5+10)	-
Ogre Raider	100	14	-	F (2D5+15)	-
Ogre Chieftain	162	16	Trucie	F (2D5+25)	-
Ooze	50	8	Trucie	T (1D6)	-
Acidic Ooze	86	10	N.P. Trucie	T (3D6)	Poison Spray 5
Corrosive Ooze	137	12	N.P.	F (5D6)	Toxic Cloud 5
Common Rat	6	4	Choroba	F (1D8)	-
Large Rat	13	5	Choroba	F (1D8+2)	-
Giant Rat	21	8	Choroba	F (1D8+6)	-
Sea Serpent	162	30	-	Z-o (1D20+25)	-
Sea Monster	237	35	-	Z-o (1D20+35)	-
Sea Terror	374	40	Strach	Z-o (1D20+45)	-
Skeleton	21	8	-	F (3D4)	-
Skeleton Knight	40	10	Strach	F (3D4+2)	-
Skeleton Lord	61	14	Klątwa	F (3D4+6)	-
Sorcerer	137	14	-	El-o (9D4)	Lightning Bolt 8
Magician	227	18	-	El-o (12D4)	Lightning Bolt 12
Warlock	400	30	Szaleństwo	En-o (16D4)	Lightning Bolt 16
Spider	17	10	Trucie	F (3D2)	-
Giant Spider	30	12	Trucie	F (3D2+3), T (3D2)	-
Huge Spider	50	16	Trucie	F (3D2+6), T (4D2)	-
Blood Sucker	6	6	Choroba	F (1D2)	-
Brain Sucker	13	8	Choroba	F (1D2+2)	-
Soul Sucker	30	10	Choroba	F (2D2+2)	-
Swordsman	40	10	-	F (3D7+4)	-
Expert Swordsman	79	15	-	F (3D7+6)	-
Master Swordsman	129	20	N.B.	F (3D7+8), F (3D7+20)	-
Thief	30	10	Kradzież	F (3D4+3), F-o (3D4+1)	-
Burglar	50	14	Kradzież	F (3D4+6), F-o (3D4+3)	-
Rogue	86	20	Kradzież	F (3D4+12), F-o (3D4+6)	-
Thug	30	12	-	F (2D4+1)	-
Ruffian	61	14	-	F (2D4+5)	-
Brigand	114	16	-	F (2D4+10), F (2D4+20)	-
Titan	617	60	N.P.	El-o (2D20+60)	Psychic Shock 15
Noble Titan	787	70	N.P.	El-o (2D20+80)	Psychic Shock 18
Supreme Titan	1,187	80	Zabicie	El-o (2D20+120)	Psychic Shock 25
Patrol Unit	400	60	N.P.	En-o (10D5+10)	-
Enforcer Unit	700	80	N.P.	En-o (12D5+15)	-
Terminator Unit	1,080	100	Zabicie	En-o (20D5+20)	-
Defender of VARN	227	40	-	F (3D6+20), En-o (5D6)	Psychic Shock 7
Sentinel of VARN	467	50	-	F (3D6+35), En-o (6D6)	Psychic Shock 11
Guardian of VARN	617	60	N.B.	F (3D6+50), En-o (8D6)	Psychic Shock 13
Water Beast	61	10	-	F (3D12)	Ice Bolt 3
Water Spirit	129	13	-	F (4D12)	Ice Bolt 5
Water Elemental	237	16	N.P.	F (6D12)	Ice Bolt 7
Wolfman	100	20	Choroba	F (2D12+12)	-
Werewolf	180	25	Choroba	F (2D12+16)	-
Greater Werewolf	280	30	K.O.	F (2D12+20)	-
Wyrm	400	40	Trucie	T-o (10D10)	-
Giant Wyrm	540	50	Trucie	T-o (10D10)	-
Great Wyrm	700	60	Trucie	T-o (10D10)	-
Demon Queen	1,300	40	SP	F (2D8+20)	Incinerate 14
Reactor	1,300	40	-	En-o (20D5+20)	-

Legenda

W rubryce „Atak" podawany jest rodzaj ataku (F - fizyczny, El - elektryczny, En - energetyczny, O - ogniowy, T - trucizna) oraz jego siła. 10D10 oznacza 10 rzutów dziesięciościenną kostką, czyli atak o sile (w zależności od szczęścia) od 10 do 100. Jeżeli przy rodzaju ataku dodano „-o" (np. Z-o), oznacza to, że potwór dysponuje umiejętnością ataku na odległość. W rubryce „Czary" liczba po nazwie zaklęcia oznacza poziom umiejętności potwora.

Skróty zdolności: K.O. - pozbawienie przytomności, N.P. - niszczenie przedmiotów w ekwipunku, N.B. - niszczenie broni, N.Z. - niszczenie zbroi, SP - zabieranie punktów czarów.

KONKURSY

QViZ – ROZWIĄZANIE

Do redakcji dotarło 61 kuponów z rozwiązaniami krzyżówki z nr. 8/98, w tym 53 prawidłowe.

S = 5, T = 4, R = 12, E = 10, F = 0, A = 13.

Nagrody, ufundowane przez sklep Strefa 51 i redakcję Gamblera, wylosowali:

- nagrodę główną (36 boosterów Exodusu) - **Zbigniew Skiba** z Warszawy
- nagrody pocieszenia (dwie książki i roczną prenumeratę Gamblera CD) - **Karol Łopaciński** z Gdańska oraz **Krzysztof Pająk** z Poznania

KLUB MAGIC: THE GATHERING

Pierwsza edycja klubu jest jednostronicowa. Następne (na razie) przewidywane są w rozmiarze 1/4 strony (choć wszystko będzie zależało od ilości korespondencji przychodzącej do klubu - a więc KONIECZNIE napiszcie, czy taki klub jest potrzebny; polecam też Waszej uwadze odpowiedni punkt ankiety ze str. 89) i będą uzupełnieniem kącika MTG na krążku. Dzisiejszy odcinek poświęcony jest miniankiecie, którą wypełniliście, rozwiązując krzyżówkę MTG.

Ankieta obejmowała między innymi ocenę zawartości kącika MTG na krążku CD dołączanym do Gamblera. Poniżej przedstawiam tabelkę z ocenami, które przyznaliście.

oceny	suma głosów	%	tak	%	nie	%	czasem	%
1	1	1,6	1	2,4	0	0	0	0
2	4	6,5	2	4,8	1	8,3	1	14,3
3	2	3,3	2	4,8	0	0	0	0
4	17	27,9	13	30,9	2	16,7	2	28,6
5	37	60,7	24	57,1	9	75	4	57,1
suma	61	100	42	100	12	100	7	100

W drugiej części ankiety pytałem, co chcielibyście zobaczyć w następnych wydaniach kącika. Ponad połowa ankietowanych wyraziła zainteresowanie taliami (przykłady już złożonych, porady, komba). Dla osoby, która chciała poznać spis talii Alexa, mam smutną wiadomość - nasz rednacz nie gra w Magica [ale karty w jego talii można wyliczyć: piki - A, K, D, W, 10, 9... i tak dalej aż do dwójki trefl - Zgred.]. Życzyliście też sobie, aby zamieszczać większą ilość materiałów na krążku (programów i uaktualnień do nich, stron WWW). Chcielibyście także przeczytać o turniejach (zasady, relacje, terminy), kartach (spoilery, ilustracje, rankingi), konkursach oraz radziliście uruchomić skrzynkę kontaktową.

Ranking kart MTG

	Tempest	
1.	Cursed Scroll	39,60 zł
2.	Tradewind Rider	37,00 zł
3.	Reflecting Pool	32,10 zł
4.	Time Warp	17,20 zł
5.	Living Death	14,00 zł
6-8.	Commander Greven il-Vec	12,00 zł
	Corpse Dance	12,00 zł
	Sapphire Medalion	12,00 zł
9-10.	Apocalypse	10,00 zł
	Rathi Dragon	10,00 zł
	Stronghold	
1.	Mox Diamond	43,20 zł
2.	Sliver Queen	30,50 zł
3.	Volrath's Stronghold	28,90 zł
4-5.	Ensnaring Bridge	17,20 zł
	Pursuit of Knowledge	17,20 zł
6-7.	Grave Pact	15,70 zł
	Sliver Wyvern	15,70 zł
8.	Soltari Champion	14,00 zł
9.	Burgeoning	12,10 zł
10.	Stronghold Assassin	10,00 zł
	Exodus	
1.	Cataclysm	34,30 zł
2.	Hatred	28,90 zł
3.	Paladin en-Vec	24,30 zł
4.	Recurring Nightmare	19,80 zł
5.	Ertai, Wizard Adept	18,50 zł
6.	Mirri, Cat Warrior	17,20 zł
7-9.	Null Brooch	14,00 zł
	Oath of Druid	14,00 zł
	Survival of the Fittest	14,00 zł
10.	Equilibrum	12,10 zł

Giełdą kart nie możemy się zająć (nie odpowiada to założeniom Gamblera), ale pozostałe tematy postaramy się poruszyć. Już na poprzednim krążku opublikowaliśmy dwie polskie strony WWW. Na płycie dołączonej do tego numeru znajdziecie relację Pawła Karaszewskiego z Mistrzostw Świata w Magic: The Gathering, które odbyły się w USA. Uczestniczyła w nich czołowa czwórka polskich graczy wyłoniona w Mistrzostwach Polski.

Na koniec zostawiłem prezentację naszego nowego przedsięwzięcia - hybrydy rankingu kart, swego rodzaju cennika oraz konkursu z nagrodami (aktualność zależy od liczby Waszych zgłoszeń). Na dole strony znajdują się trzy rankingi: „Tempest", „Strongold" i „Exodus" oraz kupon. Całość tworzy „Ranking kart Magic: The Gathering", który od tej pory co miesiąc będzie się pojawiał na końcu TeTetki. Jeśli przyjdzie dużo zgłoszeń, może znajdzie się miejsce na coś innego. Pierwsza edycja rankingu opracowana została na podstawie głosów zebranych w warszawskim sklepie Strefa 51. Ponieważ, niestety, rozrzut oddanych głosów w pierwszym, „sklepowym" referendum nie był zbyt wielki (kupony zbierane były tylko przez trzy dni) na razie publikujemy jedynie pierwsze dziesiątki kart z poszczególnych edycji wraz z oszacowanymi cenami. Mam nadzieję, że wyniki następnych edycji, podsumowywane raz na miesiąc, będą lepiej odzwierciedlały krajowy rynek kart MTG. W drugiej i trzeciej edycji zmiany mogą być poważne - miesiąc to dużo czasu. Ranking stanie się ogólnopolski, ponieważ uwzględni także głosy oddane przez Was na kuponach (obecna edycja jest lokalna).

Na kuponie wypiszcie po trzy karty z każdego podanego dodatku, których POSZUKUJECIE (a więc niekoniecznie te, które uważacie za najlepsze). Wypełniony kupon naklejcie na kartkę pocztową i, jeśli chcecie wziąć udział w losowaniu nagród, dopiszcie swoje dane (imię i nazwisko, adres, telefon wraz z numerem kierunkowym lub e-mail). Kupony przesyłajcie do redakcji Gamblera (ul. Stępińska 22/30, 00-739 Warszawa) lub wrzućcie do urny w jednym z dwóch firmowych sklepów Strefy 51 (w Warszawie: Dworzec PKP Wa-wa Centralna, Północna Galeria - Pawilon nr. 26, tel. 0-22 654 98 11 lub w Gdańsku: Dworzec PKP Gdańsk, ul. Podwale Grodzkie 1, Antresola - Pawilon nr. 338, tel. 0-58 301 28 41 w. 136). Co miesiąc poprawnie wypełnione kupony będą brały udział w losowaniu nagród ufundowanych przez sklep Strefa 51. Jest to pięć kompletów po trzy boostery: po jednym z każdej edycji Tempest, Stronghold i Exodus.

W przyszłości, jeśli odzew będzie duży, postaram się poszerzyć ranking o piątą edycję MTG oraz nowy dodatek „Urza's Saga". Ponieważ chciałbym, aby ranking (przynajmniej na razie) obejmował obowiązujący Typ II, nie będę się zajmował edycjami Mirage, Visions oraz Weatherlight - niedługo będą zakazane w tym typie rozgrywki.

White ViZard

GAMBLER

TEMPEST

.....

.....

.....

STRONGHOLD

.....

.....

.....

EXODUS

.....

.....

.....

STREFA 51

Na tapecie znowu temat piractwa komputerowego, tym razem wywołany przez Alexa (wstępniak „Inny Świat" nr. 9/98). Staram się ograniczać te pro- i antypirackie dyskusje, bo chyba wszystko, co było do napisania, zostało już w Gamblerze napisane.

don Pedro z Krainy Dzianych Dziewuszek

Nie-rzeczywistość raz jeszcze

I. Czytając artykuł z numeru 8/98 („Nie-Rzeczywistość") pomyślałem sobie: jak można nie odróżniać świata realnego i wirtualnego? W duchu śmiałem się z takich wydarzeń i na wakacjach los się zemścił. Aż cztery razy przydarzyły mi się podobne historie. Oto one:

1. Grałem z kumplem w Monopoly. Zaczęło mi się nawet powodzić, miałem parcele, domki i kupę kasy. W tym momencie w mózgu „zapaliła" się komenda „save game". Ręka zaczęła szukać czegoś, czym można zapisać grę. Siedziałem tak zdezorientowany przez chwilę, póki nie ocucił mnie kumpel, podając kości. Mam taki zwyczaj z Tomb Raidera, że jak tylko przeskoczę jakąś przeszkodę czy zatłukę T-Rexa, od razu zapisuję stan gry. Tak samo było i w tym przypadku. Okazało się, że słusznie chciałem się zabezpieczyć. Facet w końcu mnie ograł.

2. Mieszkałem w pałacyku, w którym było wielkie, wypolerowane lustro. Kiedy tak przy nim stałem i wpatrywałem się, co jest za mną, pomyślałem: ale fajne pomieszczenie z tyłu. Ci co robią w Buildzie do Duke'a, wiedzą o co mi chodzi. Chciałem już wpisać DNCLIP, by wejść w to lustro.

3. Poznałem dziewczynę. Spacerowaliśmy i poprosiła, żebym jej zrobił zdjęcie. Kiedy patrzyłem przez aparat, pomyślałem sobie: „Boże, ona jest bitmapą!". Z tej historii uśmiałem się najbardziej.

4. Kiedy jechałem z ojcem do miasta, trafiliśmy na blokadę w Lesku (wiecie, powiaty i inne takie). Od razu przyszło mi do głowy, żeby zrobić sobie Carmageddon i naciachać kupę kasy!

Igor Rzegocki

II. Dziś wydarzyło się coś, co mnie zastanowiło. Wróciłem właśnie ze stadionu (graliśmy w piłkę, taką prawdziwą), byłem zmęczony i zły, bo jeden z przeciwników założył mi kosę pod kolano i bolało jak diabli. W domu niespodzianka: trzeba było jeszcze powiesić firanki w pokoju. Postanowiłem więc zepchnąć to na brata. Gdy skończyliśmy robotę (takie poganianie innych jest bardzo męczące), brat schodząc z krzesła stanął mi przypadkowo na nogę. Ludzie, nie macie pojęcia, jak się wściekłem. Pomyślałem: żeby tak teraz mieć Lightninga albo Fireballa (ostatnio grywałem bardzo dużo w Hellfire). I wyobraziłem sobie kupkę dymiących kości leżącą w Jaskiniach. Kiedy już się opanowałem, dotarło do mnie, że życzyłem śmierci własnemu bratu. Co gorsze, sam chciałem go wykończyć. O, kurczę!

Val del Maar

Pirat o prawie

Wzrusza mnie Wasza dbałość o czysty rynek programów komputerowych. Poruszenie tego tematu po raz kolejny (tym razem we wstępniaku) uważam nie tylko za marnowanie papieru, ale za chęć wywołania kolejnej fali dyskusji na ten temat, zapychanie sobie skrzynki głosami poparcia i negacji. Mój głos jest raczej głosem negacji ze względu na złodziejstwo (nie inaczej) wydawców gier i innego oprogramowania. Ostatni Wasz wywiad z wrześniowego Gamblera utwierdził mnie w opinii, że polscy wydawcy to banda idiotów, ludzi, którzy chcą szybko zarobić zupełnie jak Rosjanie. Kolejny raz dowiedziałem się, że gry na Zachodzie są drogie. Może tak Pan Wydawca przeliczyłby sobie, ile zarabiają ludzie na Zachodzie, a ile w Polsce.

Ja się za anioła nie uważam, często miałem do czynienia z grami pirackimi, pożyczanymi i kopiowanymi oryginałami itd. Owszem, są i gry, które z szacunku dla twórców (a nie wydawców) kupuję (seria Wing Commander). Jednak gdy zobaczyłem w sklepie Dooma za jedyne 49 złotych (w tym 32 nowe poziomy „extra"), to zacząłem się zastanawiać, czy wydawca jest aby normalny? Jeśli topi się gigantyczny - zdaniem wydawców - szmal w kolorowych pudełkach, książeczkach itp. do gry, której raczej już nikt nie kupi (tym bardziej, że obok leży Quake za prawie te same pieniądze) - to potem trzeba nadrabiać, zawyżając ceny innych gier.

Tacy jesteście w Gamblerze praworządni, a opisujecie gry, które dopiero w Polsce mają się ukazać, na przykład za dwa lub trzy miesiące i, dokładnie tak jak Secret Service, napędzacie klientelę giełdom i stadionowi. Alex pisze we wstępniaku, że programy z Innego Świata (piękna poezja) są często wersjami beta i nie działają poprawnie. Jeżeli szary zjadacz chleba będzie musiał kupić nawet dwa razy piracki krążek, to i tak zapłaci tylko 50 złotych, a nie 200 jak za oryginał. Alex pisze, że gry z Innego Świata (naprawdę się wzruszyłem) są gorsze, bo bez książeczek z opisami itd. Szanowny idol Alexa, Bill Gates, do nowego pakietu Office nawet książeczki z pełną instrukcją nie wydrukował, tylko zamieścił ją na CD. Cóż za oszczędność, tylko czemu cena ta sama?

OS3

Nie rozumiem, dlaczego masz pretensję do wydawców gier, że Polacy mało zarabiają? Miej pretensję do rządów, że od lat obdarowują nas podatkiem przekraczającym 80% zarobków (w sumie, licząc wszystkie świadczenia na rzecz państwa - zarówno jawne, jak i ukryte). Gdyby nie chory system podatkowy i rozrośnięta biurokracja, każdy zarabiałby co najmniej dwa razy tyle, co teraz. Dlaczego więc czepiasz się wydawców gier? Robią to samo, co dealerzy samochodów, sprzedawcy AGD czy handlarze nieruchomościami: starają się zarobić. Samochody, lodówki i telewizory (nie mówiąc o mieszkaniach) też są drogie, ale strzeże ich prawo.

Teraz o recenzjach programów, których jeszcze nie ma na rynku. Otóż otrzymujemy gry przed ich premierą od polskiego wydawcy lub bezpośrednio od zachodniego producenta. Przyjęliśmy taką politykę, że recenzja ukazuje się wtedy, gdy gra jest już do kupienia w Polsce albo lada moment się pojawi. Jeżeli trzeba opóźnić publikację tekstu, robimy to. Czasam niestety sytuacja zmienia się w momencie, gdy już nic nie możemy zrobić, program ma „poślizg", a recenzja w Gamblerze jest już wydrukowana. Natomiast nie zamieszczamy recenzji z wersji beta czy demo, nie piszemy też o programach, które w Polsce nigdy nie będą wydane.

[Tu się wtrącam, bo wszak list wspomina i moją skromną osobę. W zasadzie co było mądrego do napisania, to don Pedro już napisał i zgadzam się z nim w zupełności. Zwrócę tylko uwagę na jedną rzecz: autor listu stosuje zabieg tzw. panświnizmu (określenie nie moje). Wszyscy są świniami! Piraci - tak, oczywiście. Ale wydawcy gier też nie lepsi! Takie stawianie sprawy starozakonni nazywają hucpą, co można tłumaczyć jako ekstremalną bezczelność. Wydawca gier może być mądry albo głupi, postępować rozsądnie albo nie, jednak zawsze pozostaje sprzedawcą, który oferuje klientowi produkt. Produkt, którego przygotowanie pochłonęło tysiące godzin pracy wykształconych specjalistów i ogromne sumy. Gdzie tu miejsce na złodziejstwo, tego doprawdy nie wiem. Jeżeli ktoś inwestuje w produkty, które się nie sprzedają, to ma co najwyżej zadatki na bankruta, nie porównujmy go z ponurym mafioso - Alx.]

Inny Świat i inne sprawy

Tekst Alexa o Innym Świecie trochę mnie wpienił. Po raz kolejny przypomnę cienką sytuację polskiego gracza (nawet takiego dość uprzywilejowanego). Tygodniowo dostaję 20 złotych. Wychodzi jakieś 80 zetów miesięcznie. Po odliczeniu 11 na Gamblera (całe szczęście, że tylko tyle) zostaje 69. Teraz mam wybór: albo przez jeszcze jeden miesiąc zbierać kasę i dostać grę nie pierwszej świeżości, albo kupić coś w serii RePlay (z czego skorzystałem już dwa razy), albo skorzystać z oferty Innego Świata. Na Grzybowskiej płacę 50 zł za składankę, na Stadionie – 30. Mniej więcej co trzy miesiące korzystam z owej oferty. W ten sposób mam zabawę na całe trzy miesiące.

Natomiast nadzieja na to, że polski przeciętny gracz (mający do dyspozycji 20–30 złotych miesięcznie) będzie kupował coś legalnie, to utopia. Co z tego, że u pirata nie ma filmików – zabawa jest. Natomiast idea zamieszczania pełnych wersji gier w Gamblerze CD to strzał w dziesiątkę. Przez cały sierpień zagrywałem się w 7 Dni i 7 Nocy oraz Ardeny (z Transarcticą było trochę gorzej) i nawet nie zauważyłem, jak w kieszeni została mi kasa, która nie trafiła w ręce pirata. Jak tak dalej pójdzie, to dzięki Wam oszczędzę kupę forsy. A wtedy kupię sobie Ultimę Online.

Tekst o hełmach wirtualnych to niewypał. Nie wiem, czy posiadających taki sprzęt w Polsce policzyłoby się na palcach jednej ręki. Cena jest straszna. Radziłbym na przyszłość zamieszczać artykuły o rzeczach bardziej dostępnych (nie wiem, czy jest w Polsce sklep z choć jednym takim hełmem).

Stasiu

Oto przykład, że w stare gry można pograć jeszcze bez bólu. Artykuł o hełmach wirtualnych nie miał zachęcać do ich kupna (choć wbrew temu, co piszesz, można w Polsce nabyć takie urządzenia), tylko dać świadectwo istnienia pewnej technologii czy też zjawiska. Gdyby prasa zamieszczała artykuły traktujące tylko o rzeczach, które czytelnik będzie mógł wypróbować organoleptycznie, to naprawdę niewiele byłoby do pisania – nikt przecież nie kupuje wszystkich gier, o których piszemy. Hełmy wirtualne są ciekawostką. Dla mnie to oczywiste, że nikt przy zdrowych zmysłach nie powinien ich kupować – przynajmniej na razie. Ale przeczytać o nich można, choćby po to, aby dowiedzieć się, jak daleko mamy jeszcze do wirtualnej rzeczywistości.

Świat frajerów?

Pod koniec czerwca chciałem sprawdzić, jak się mają piraci na giełdzie (mieszkam w Krakowie, gdzie znajduje się jedna elektroniczna giełda) i wszędzie widziałem płytki po 40 zł (zwykle przy zakupie dwóch obniżali cenę). Po powrocie z wakacji, w ostatnią sobotę sierpnia też postanowiłem sprawdzić, co nowego. I okazało się, że płytka kosztuje już 70 zł. Bez wyjątków! Ale to nie wszystko. Spytałem o The X-Files: Unrestricted Access. Mieli na jednym stoisku po... 100 złotych! Oryginał w sklepie kosztuje 85 złotych. Więc jednak Inny Świat powoli przestaje być tanim światem, a zaczyna być frajerskim.

Dzisiaj w szkole rozmawiałem z dwoma kolegami, którzy znaleźli sobie pracę u pirata. Przewidywania się potwierdziły: giełdą steruje mafia krakowska. Ceny są ustalane i nikomu nie wolno ich zmieniać. Są nawet podstawiani klienci sprawdzający „uczciwość" sprzedawców względem „kierowników sprzedaży". Ci dwaj, o których wspomniałem, opowiadali, jak jeden gość sprzedał 2 płyty po 65 zł i cytuję: „dostał taki w*.* od dziesięciu innych, że już nigdy się na giełdzie nie pojawi". Poza tym opowiadali, jak zachęcali do kupna płyt jednego z policjantów, który powiedział, że zakupy zrobił tydzień wcześniej. Nic dziwnego, tyle że jest to jeden z facetów odpowiedzialnych za prowadzenie nalotów na giełdę! A coś rzadko się one zdarzają. Gratuluję Gamblerowi walki z piractwem. Za to go cenię i szanuję.

(nazwisko i adres do wiadomości redakcji)

Informacje zdumiewające (zwłaszcza te ceny!), ale kto wie, kto wie, może dożyjemy czasów, że piratom przestanie się opłacać handel kradzionym oprogramowaniem? Jednak, aby tak się stało, na Ziemi musiałoby zostać tylko jedno z dwóch najbardziej biorących stworzeń, czyli ryba. [Tu się znów wtrącę: cóż w tej historii takiego zdumiewającego? „Czarny rynek" nie znaczy „wolny rynek", a wręcz przeciwnie. Skoro trzęsie nim mafia, to ma nad nim taką kontrolę, jak kiedyś komuniści w Związku Radzieckim – i podobne metody. Może teraz okaże się, że wszystkie pirackie płyty będą kosztować 70 zł, bo przychody wzrosną o 100%, a klientów ubędzie tylko 20%? W końcu są ludzie, ktorzy pójdą do piratów nawet wtedy, gdy u nich będzie tylko 10% taniej – Alx.]

Opanuj się, mamusiu

Kiedy ostatnio byłem w EMPiK-u, podszedłem do stanowiska dla graczy. Tradycyjnie jakieś ciecie cieniowały klawiszami w Quake'a II, ktoś naparzał w Red Alerta... Przy jednym z komputerów siedziało małe dziecko, a obok stała jego matka. Podszedłem do dzieciaka, miał jakieś 8–9 lat, a na komputerze – Grand Theft Auto. Zdziwił mnie spokój, z jakim matka przypatrywała się, jak jej dziecko rozjeżdża kolejnych przechodniów. A za to, co powiedziała i co potem zrobiła, powinni ją rozstrzelać. Mianowicie rzekła: „To ja wrócę za godzinkę" i poszła. Co za rodzic! Zostawić dziecko przy takiej grze tylko dlatego, że chce się w spokoju zrobić zakupy? Brak mi słów.

Biały

Rodzice bywają dziwni, prawda? Kiedyś pisałem o wystawie średniowiecznych narzędzi tortur, którą odwiedzali rodzice z małymi dziećmi i tłumaczyli swoim pociechom, jak działają poszczególne urządzenia. Sprawa podobna.

Czy upadną?

Przeczytałem właśnie wywiad z Marcinem Turskim i zmroziło mnie. Czyżby rzeczywiście polscy dystrybutorzy mieli się tak źle? To dlaczego ja nic nie wiem? Dlaczego polska prasa milczy? Czy nie powinno się przedstawić polskiemu graczowi realiów i przestrzec, że niedługo nie będzie miał kto sprowadzać gier legalnie, bo firmy upadną? Zapewne przeglądacie konkurencyjne pisma? Czy w jakimkolwiek magazynie o grach było napisane o kiepskiej kondycji polskich dystrybutorów? A może tylko w Gamblerze o tym piszą? Reszcie nie zależy? Gracze i tak będą zawsze, bo przecież można kupić gry drogą nielegalną. Jeżeli firmy upadną, może to oznaczać także kłopoty dla Gamblera. Recenzowanie produktów dostępnych tylko na naszym rynku i dopiero wtedy, kiedy naprawdę są dostępne, może obrócić się przeciwko Wam.

Arek Kriszpin

Gambler od zawsze interesuje się tematyką, nazwijmy to ogólnie, publicystyczną i próbuje pokazywać realia polskiego rynku. Są pisma, których redakcje uprawiają inną politykę, więc trudno się dziwić, że z nich się o trudnej sytuacji polskich dystrybutorów nie dowiedziałeś. Zawsze twierdziłem, że rynek pism może sobie poradzić bez rynku dystrybutorów. Nasze dochody zmniejszą się, co prawda, o dochód z reklam [nie taki znów mały – Alx], ale to da się przeżyć [nie tak znów łatwo – Alx]. Tylko szkoda że zamiast rodzimym wydawcom gier, zatrudniającym dziesiątki osób i płacącym podatki, będziemy przysparzać zysku rosyjskiej lub polskiej mafii. Zresztą wszyscy wiemy, że są na rynku pisma, których obecnością rzeczone mafie są na pewno zachwycone.

Dystrybutorzy gier z numeru 11/98

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 825 82 02
Game, Net & Match! – 139 zł
Settlers II PL – 39,99 zł
USCF Chess – 99 zł

IPS CG
00-626 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66
Dune 2000 – 160 zł
Need for Speed III – 145 zł
Reflux – 49,99 zł
Syndicate – bd

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
Quake – 59 zł
Skull Caps – 99 zł

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
Fields of Fire – 59 zł
iF/A-18E Carrier Strike Fighter – 149 zł
Industry Giant – 145 zł
Operational Art of War – 59 zł
Wreckin' Crew – bd

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

UWAGA! W poprzednim numerze nie podaliśmy adresu dystrybutora programów serii **Szariada**. Sprzedażą wszystkich gier tej serii zajmuje się firma **Ariada** (00-725 Warszawa, ul. Chełmska 42/44 m. 64, tel. 022 41 58 49). Cena każdej gry – 30 zł.

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
Championship Manager 97/98 – 119 zł
Heart of Darkness – 165 zł
Hexplore – 165 zł
Virtual Chess 2 – 99 zł

Optimus Pascal
43-300 Bielsko-Biała
ul. Wyspiańskiego 10
tel. (033) 11 75 71
Rock w Polsce – 169 zł
Wszystko o seksie – 169 zł

Optimus S.A.
33-300 Nowy Sącz
ul. Nawojowska 118
tel. (018) 444 05 60
Creatures 2 – 155 zł

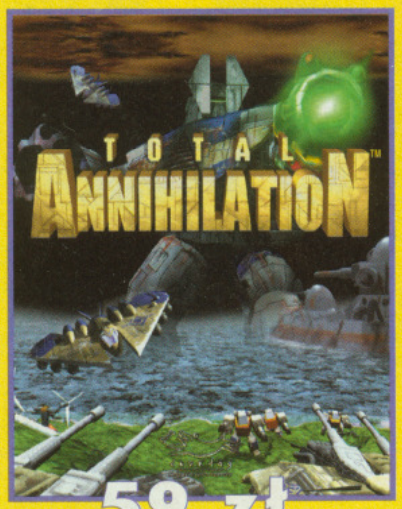
bd – brak danych

Spis ogłoszeń

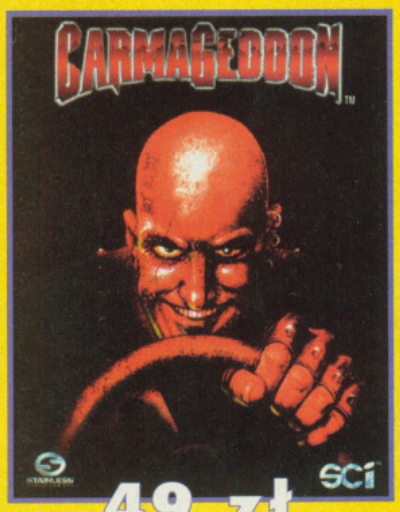
Albion ..... str. 38
ArWal ..... str. 38
AVAX ..... str. 77
CD Projekt ..... str. 3
Creative Labs ..... str. 75
L.E.M. ..... str. 31, 55, 91
L.K. Avalon ..... str. 85
Maria – Przedsiębiorstwo Produkcyjno-Handlowe ..... str. 67
MATT ..... str. 77
MediaSoft ..... str. 15
NTT System ..... str. 11
On Time Solutions ..... str. 2
Optimus ..... str. 57, 59, 61
PWN ..... str. 9
Stawicki ..... str. 92
Stollwerck ..... str. 65
TopWare ..... str. 17

replay

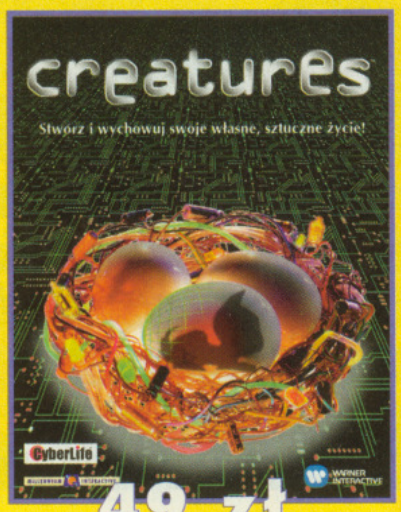
NOWOŚCI!



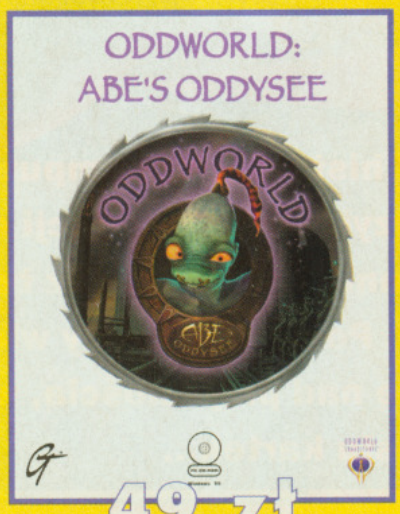
59 zł



49 zł



49 zł



49 zł

DO TEJ PORY UKAZAŁY SIĘ:



59 zł



59 zł



49 zł



49 zł

C.D.N.

PC CD-ROM

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

LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Słowa, słowa, słowa!



W historii gier komputerowych łatwo odnaleźć sporo przykładów inspiracji czy wręcz jawnego wykorzystywania książek przez twórców elektronicznej rozrywki. Powspominajmy więc dawne dzieje i zadumajmy się nad przyszłością, w rytm stukania klawiszy i szelestu kartek...

Literatura od wieków służy jako kanwa, na której powstają dzieła innych dziedzin sztuki. Dlaczego inaczej miałoby być z grami komputerowymi, stanowiącymi przecież tak ważny element współczesnej kultury masowej?

Interaktywne ilustracje?

Teatr, film, malarstwo to sztuki wykorzystujące wizualną metodę przekazu. Mogą istnieć i istnieją niezależnie od literatury – malarstwo jest przecież wobec literatury pierwotne (rysunki naskalne), jest teatr bez słów, jest film bez słów – a książki żyją słowami. Jednak bardzo często te wizualne formy ekspresji również czerpią z literatury, pośrednio bądź bezpośrednio. Powstają inspirowane bestsellerami (a największym bestsellerem wszech czasów jest Biblia) dramaty, filmy, obrazy i możemy bez wahania stwierdzić, że literatura tak wpłynęła na ludzką kulturę, że dziś nie potrafimy sobie bez niej życia wyobrazić.

Gry komputerowe – najmłodszy z popularnych elementów kultury masowej – podobnie jak film często korzystają z książkowych inspiracji. Gry także oddziałują przez obraz, może nawet bardziej niż film. To właśnie podstawowa różnica – o jakości gry w głównej mierze decyduje jej grafika. Fabuła jest materią wtórną, podczas gdy w sztuce filmowej – mniej więcej równorzędną z obrazem. Na potwierdzenie tej tezy przytoczę zdania bardzo często pojawiające się w recenzjach w prasie komputerowej: „Doskonała fabuła nie ratuje gry X..." lub „Autorzy Y chyba zapomnieli, że dobry scenariusz to nie wszystko...".

Największe triumfy święcą gry, w których fabuła jest szczątkowa – przeróżne FPP, TPP, RTS etc., etc. To chyba jeden z podstawowych powodów, przez które gry komputerowe nigdy nie stworzą mitów kultury takich jak literatura. Dziś (prawie) wszyscy wiemy, kim byli: Hamlet, Arsen Lupin, Odyseusz, Don Kiszot czy Filip Marlowe. Tymczasem nawet wśród komputerowców mało kto pamięta, kto zacz Blazkowicz, a już niedługo pójdą w zapomnienie George Stobbart, Liu Kang, Tex Murphy i (nie daj Boże!) Guybrush Threepwood.

Powód? Do starych gier trudno dzisiaj wrócić, natomiast czytać stare książki można, i owszem. Zauważcie, że ostatnie trzy z wymienionych postaci pamiętane są tylko dlatego, że niedawno ukazały się kontynuacje ich przygód! A co tam, będę patetyczny: po prostu Szekspirowi nie grozi, że kiedyś ktoś popatrzy na egzemplarz „Romea i Julii" i pomyśli: „Jezu, co za pikseloza, jak oni mogli to czytać?!" Może pomyśleć, że to nudziarstwo, ale to już nie to samo. A granie w stare gry jest nie tyle niemodne, co po prostu niewykonalne, właśnie przez prymitywizm grafiki i dźwięku.

Wiek nie dodaje grom splendoru, stare gry to nie czarno-białe filmy... Niestety? Ech, bardzo to ponuro wygląda. Nie zapominajmy jednak, że istnieją gry z rozbudowaną fabułą, które często czerpią z wątków literatury, nawet jeżeli jest to tylko literatura popularna. Nic w tym zresztą dziwnego. Nie potrafię sobie wyobrazić gry na podstawie „Ulissesa" Joyce'a czy „Wesołych kumoszek z Windsoru"... Dobrze, trochę się zagalopowałem, ale wiecie, o co mi chodzi. Przyjrzyjmy się więc grom, których fabuła zaczerpnięta jest z książek. Nie dziwmy się, że będą to głównie gry przygodowe i im pokrewne, oparte na dobrych czytadłach. Uprzedzam też od razu, że przegląd będzie nieobiektywny, niekompletny i achronologiczny.

Era przedpotopowa

Wróćmy na chwilę do czasów, gdy nasz naczelny chodził jeszcze do podstawówki. Piękne to były czasy, czasy dzielnych rycerzy, pięknych księżniczek, „Żywca" ze starymi etykietami, kolejek w sklepach, Krzysia Kubeczki, Spectrumienki i Commodore 64. Wczytywane często przez pół godziny gry dawały wtedy emocje, o których dziś możemy tylko marzyć, a podział gatunkowy był zupełnie inny. Dominowały platformówki, strzelanki, proste „chodzonko-nawalanki". I zanim jeszcze Sierra, wydając niezliczone ilości Questów, Bequestów i Conquestów, zdefiniowała i uprawomocniła pojęcie przygodówki, fani intelektualnego wysiłku przed maszynką z gumowymi przyciskami testowali swe szare komórki w grach, które określano mianem tekstówek.

Gry tekstowe albo w ogóle nie miały grafiki, albo szczątkową i symboliczną. Dominowała treść. Komputer skrótowo opisywał kolejne lokacje i przebywające tam osoby, a gracze wpływali na środowisko gry, wpisując polecenia z klawiatury. Dawało to złudzenie niemal pełnej swobody, jednak program dysponował tak niewielkim zasobem

Nad produkcją gry Discworld czuwał sam Pratchett.



Discworld

słów, że mogło to skutecznie zirytować nawet najcierpliwszego z graczy.

W poszukiwaniu fabuły dla swych gier, twórcy tekstówek wielokrotnie sięgali po pozycje literackie. Najsłynniejszym przebojem tego typu był chyba **Hobbit**, gra oparta na słynnej książce J.R.R. Tolkiena. Ilustrowana oszałamiającymi grafikami (patrz screen) zrobiła swego czasu furorę, mimo dość krótkiej i... hmm... banalnej fabuły. Z przygód Bilba wybrano tu bowiem, z powodów oczywistych, tylko kilka wątków. Warto też wspomnieć, że była to pierwsza gra przygodowa czasu rzeczywistego. Jeśli na niektórych planszach w określonym czasie nie wpisałeś komendy – ginąłeś, na przykład zjedzony przez Trolle. Dziś to śmieszy, ale wtedy... To był hit!



Inną grą tekstową opartą na literaturze na wskroś fantastycznej była **Hitch Hikers Guide To The Galaxy**. Ta niesamowita tekstówka, inspirowana prozą angielskiego fantasty-prześmiewcy, Douglasa Adamsa, była trochę bardziej skomplikowana. Jej popularność ucierpiała przez brak możliwości poznania twórczości Adamsa w czasach PRL (chyba że w wydaniach klubowych) – dzisiaj jego „trylogia w pięciu częściach" dostępna jest w serii „Z Salamandrą" wydawnictwa Zysk i ska (szczerze wszystkim polecam, ubaw po pachy!). Ja jednak lubiłem zagrać, a gdy parę lat później przeczytałem książkę – dopiero miałem zabawę!

Nietypowa, lecz zdecydowanie warta wspomnienia jest tekstówka **Secret Diary of Adrian Mole**. Ta bardzo sympatyczna gra to niemal dokładna komputerowa wersja doskonałej książki Sue Townsend „Sekretny dziennik Adriana Mole'a, lat 13 i 3/4" (cztery tomy – polecam wszystkim, w każdym wieku, lecz głównie znerwicowanym nastolatkom z przerostem ambicji). Interakcja polegała na tym, że w pewnym momencie trzeba było wskazać, jak w danej sytuacji postąpiłby „prawdziwy", książkowy Adrian. Tekst ilustrowały prościuteńkie rysuneczki, lecz całość niesamowicie wciągała. Dziś gry tekstowe żyją głównie w pamięci emerytowanych graczy, lecz warto pogrzebać w Internecie – niektóre można sobie po prostu ściągnąć, w niektóre zagrać on-line.

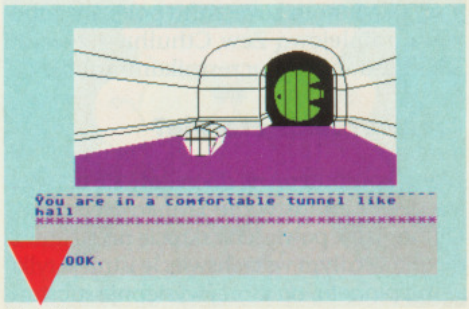
Wujek Tolkien

Końcówkę ery ośmiobitowców i początki kariery PC zdominowały „Adwenczury" Sierry. Ta firma dzięki wyśmienitym scenarzystom doskonale dawała sobie radę bez posiłkowania się literaturą. W owych zamierzchłych czasach pewną inspiracją służył jednak Tolkien – bardzo dużą popularność wśród polskich graczy zdobyły wtedy dwie gry, oparte na dwóch pierwszych tomach jego trylogii: **Lord of the Rings** z 1990 r. i **The Two Towers** z 1992. Przygodówki te oferowały widok z góry na pole akcji, niezłą jak na tamte czasy grafikę i dużą zgodność z pierwowzorem. Jednym słowem – przyzwoita rozrywka, głównie dla fanatyków. Niektórzy moi „tolkienologiczni" znajomi do dziś nie mogą przeboleć faktu, że Interplay nie stworzyła gry na podstawie trzeciej części trylogii – „Powrót Króla".

Gier na podstawie twórczości Mistrza powstało mnóstwo – w sieci doliczyłem się kilkudziesięciu, lecz były to głównie produkty chałupnicze, nie autoryzowane przez potomków Tolkiena. Obok wymienionych już przygodówek popularność zdobyła też dość przyzwoita strategia **Riders of Rohan**. Od kilku lat niestety nie ukazują się już gry tolkienowskie – wyczuwam w tym rękę wszechwładnego Kopirajta.

Jak na to wpadłeś, Watsonie?

Mniej więcej w tym samym czasie co The Two Towers światło dzienne ujrzała pierw-



Hobbit

PEOPLE'S GENERAL



SSI

- Ulepszony engin'e przebojowego Panzer General II
- 16-bitowe ręcznie renderowane mapy
- Wyścig zbrojeń w trakcie kampanii
- Udoskonalona inteligencja AI
- 9 kampanii zawierających po 54 scenariusze
- Tryb multiplayer przez LAN, Internet lub PBEM



©1998 Mindscape, Inc. All rights reserved. People's General is a trademark of Mindscape, Inc. All rights reserved. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective holders.

Dystrybucja w Polsce:
OPTIMUS®
tel. (018) 444-0560
www.peoplesgeneral.com

MINDSCAPE®
Priority House, Charles Avenue, Maltings Park, Burgess Hill, West Sussex, RH15 9TQ.
Telephone: 01444 246333. Fax: 01444 248996





Alone In The Dark 3

sza gra z serii **The Lost Files of Sherlock Holmes**. Jak wskazuje tytuł, nie była to dosłowna adaptacja konkretnej powieści czy opowiadania o Wielkim Detektywie, lecz gra oparta na oryginalnym pomyśle autorów, na szczęście bardzo dobrym. Doskonała, rysowana grafika, wspaniałe, skrzące się inteligentnym humorem dialogi, niebanalny scenariusz i doskonale oddana atmosfera wiktoriańskiej Anglii – oto, co zadecydowało o wielkim sukcesie tej naprawdę świetnej gry. Przygody Sherlocka i dra Watsona zafascynowały wtedy setki graczy. Niejeden z nich sięgnął zapewne po dzieła sir Arthura Conan-Doyle'a, „ojca" detektywa wszech czasów.

Trzy lata później Electronic Arts próbowała bezskutecznie zdyskontować sukces „Zaginionych plików Szerloka", jak grę



Lost Files of Sherlock Holmes

żartobliwie określano, wydając kolejny produkt z cyklu: **The Case of the Rose Tatoo**. Gra miała wszystkie zalety poprzedniczki, ale przez trzy lata dzielące oba produkty konkurencja nie stała w miejscu. Mimo ładnej, digitalizowanej grafiki sprzedaż nie była najlepsza (przede wszystkim ze względu na toporny interfejs). Doskonały scenariusz, znów zabarwiony eleganckim humorem, nie zapewnił sukcesu. Mimo to polecam ją graczom lubiącym zabawę trudną, lecz stylową. „Tajemnicę tatuażu" można w Polsce dostać nawet dziś i to bardzo tanio.

Mistrz dedukcji użyczył swego bohatera jeszcze innej dwuczęściowej serii – interaktywnym filmom kryminalnym **Sherlock Holmes Consulting Detective I i II**. Niestety, żadna część nie dotarła do Polski, a przynajmniej nic o tym nie wiem, i mimo najszczerszych chęci nie miałem dotychczas przyjemności ich poznać (i zapewne już nigdy nie będę).

Wersji komputerowej doczekało się wielkie dzieło fantastyczne Franka Herberta – Diuna.

Wielki mały Cthulhu

Rok 1993 przyniósł grę opartą na twórczości innego genialnego twórcy, Howarda Philipa Lovecrafta. „Samotnik z Providence" żył w latach dwudziestych naszego wieku. Pisał powieści grozy, w których przedstawiał wymyśloną przez siebie mitologię, pełną przerażających potworów. Po jego przedwczesnej śmierci dzieła swego mistrza kontynuowali inni autorzy – m.in. Robert Bloch i Henry Kuttner. Niedoceniony za życia Lovecraft stał się w naszych czasach postacią kultową, a zafascynowani czytelnicy chyba nie dostrzegają niedoskonałości warsztatowych swego idola. Jedna z najbardziej popularnych „papierowych" gier RPG, **Zew Cthulhu**, oparta jest właśnie na utworach Lovecrafta.

Pierwszą „cthulliczną" grą komputerową była **Shadow of the Comet**, pierwsza część liczącej dwa tytuły „serii" Call of Cthulhu. Pięć dyskietek zapełniała radosna interaktywna przygodówka w stylu znanym z **Eternam**, z niezbyt efektowną grafiką, ale za to z bogatą fabułą i dość długim czasem rozgrywki. Nigdy nie zdobyła rozgłosu, podobnie jak wydana w 1995 r. druga część – **Prisoner of Ice**. Ta była dla odmiany krótka i... taka jakaś... prostawa.

Nie miał szczęścia biedny, wielki Cthulhu do przygodówek. Jednak wątki, a także nazwy z jego Mitów pojawiały się w innych grach. W zapomnianej bijatyce **Pray for Death**, w legendarnym **Doomie** i **Doomie II** oraz w serii dziwnych wektorowych action/adventure **Alone In The Dark I, II, III**. Mimo wszystko fanom Lovecrafta polecam zabawę w rolplejową Zew Cthulhu z żywymi (do czasu, he he) uczestnikami zabawy.

Czerwie? Jakie czerwie?

Wersji komputerowej doczekało się też wielkie dzieło fantastyczne Franka Herberta – Diuna. Treść powieści w skrócie przedstawia się tak: w całym wszechświecie istnieje tylko jedna planeta, na której występuje substancja umożliwiająca podróże międzygwiezdne. Ta substancja to melanż (zwany również przyprawą), a planeta to Arrakis, ze względu na swój pustynny charakter zwana również Diuną. Akcja książki rozpoczyna się, gdy z polecenia Imperatora kontrolę nad Diuną przejmuje ród Atrydów, z księciem Leto na czele. Okazuje się jednak, że Harkonnenowie, poprzedni dzierżawcy planety, nie tracą nadziei – chcą ponownie położyć na niej swe brudne łapska.



Tex Murphy: Overseer

Ta monumentalna opowieść o losach pustynnej planety Arrakis, alegoryczna, fascynująca i wielowątkowa, zagościła na naszych ekranach w dwóch wcieleniach. Pierwsza gra – **Dune** – była niezwykłą kompilacją przygodówki, strategii i gry ekonomicznej, bardzo grywalną i lubianą pomimo udziwnień. Wcielamy się w postać Paula Atrydy, syna księcia Leto i, patrząc na świat jego oczętami (które w trakcie gry zmieniają kolor), staramy się wygnać Harkonnenów z Arrakis. Zadanie to nie należy do łatwych, gdyż Atrydzi nie dysponują armią! Dlatego nasz bohater będzie musiał do swych celów pozyskać Fremenów, ludzi pustyni. Po drodze oczywiście czeka go wiele



Dune 2

rozmów z postaciami znanymi z kart książki, problemy z zaopatrzeniem Fremenów w sprzęt, kłopoty z Imperatorem, który ciągle domaga się dostaw melanżu (spróbuj nie dostarczyć na czas!), wątek miłosny itp.

Prawdziwą furorę zrobiła jednak dopiero **Dune 2**. Amigowcy i „kloniarze" (w tym i ja – wtedy jeszcze wśród tych pierwszych) zagrywali się w nią na amen, nie przypuszcza-

Firma Metropolis szykuje nie lada gratkę dla miłośników rodzimej fantasy – Wiedźmina, czyli Witchera.



Lord of the Rings

jąc nawet, że wymyślony na użytek gry system walki w czasie rzeczywistym rozwinie się w dochodową gałąź przemysłu. Wtedy po raz pierwszy użyto (dziś to już kanon) zasad i technik takich, jak wydawanie komend czy wydobywanie surowca potrzebnego do produkcji. I choć walki domów Atrydów, Harkonnenów i Ordosów miały niewiele wspólnego z literackim pierwowzorem, to chyba Dune 2 zdobyła największą popularność z prezentowanych tu gier. Choć kto wie, może jednak na to wyróżnienie zasługuje Discworld?



Blade Runner

Na grzbiecie A'Tuina

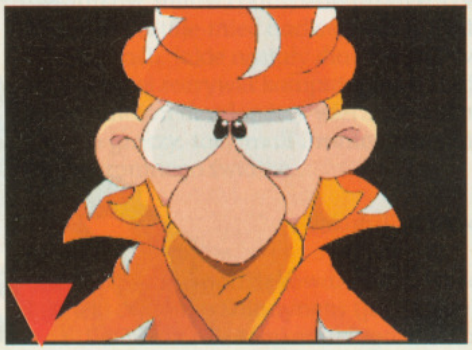
Pisarstwo angielskiego humorysty, Terry'ego Pratchetta święci triumfy na całym świecie. Spośród jego licznych utworów, ułożonych najczęściej w cykle, zdecydowanie największą popularnością cieszy się „Świat Dysku". Jest to parodia powieści fantasy, której akcja rozgrywa się na dziwacznej planecie w kształcie dysku. Dysk oparty jest na grzbietach czterech słoni, stojących na skorupie gigantycznego żółwia.

Świat Dysku rządzi się własnymi, specyficznymi prawami, dziwacznie wykrzywionymi regułami z większości książek fantasy. Mamy tu więc magów, skupionych wokół Niewidzialnego Uniwersytetu. W większości jednak są to spierniczali starcy, nie interesujący się niczym poza własnym brzuchem i – rzecz jasna – władzą. Demony zwyczajowo zajmują się malowaniem obrazów w czymś, co można by nazwać aparatem fotograficznym. Są wreszcie bohaterowie, którzy również w jakiś sposób odstają od przeciętności – za sprawą wieku, płci czy stażu w roli herosów.

Nic dziwnego, że w tak atrakcyjnym świecie umieszczono akcję dwóch gier komputerowych (trzecia w przygotowaniu). Ich bohaterem uczyniono jedną z najpopularniejszych Pratchettowskich postaci – maga Rincewinda, który nie posiada wprawdzie ani grama umiejętności magicznych, ma jednak szpiczasty kapelusz, powłóczystą szatę i zdrowy rozsądek, które, połączone z legendarnym tchórzostwem, pozwalają mu wyjść cało z niemal każdej opresji. Pierwsza część gry, pod wyszukanym tytułem **Discworld**, traktuje o zmaganiach czarodzieja z terroryzującym metropolię Ankh-Morpork smokiem. Smoki nie istnieją, chyba że ktoś w nie wierzy – walka z jaszczurem obnaża więc straszliwy spisek ludzi wierzących w istnienie gada.

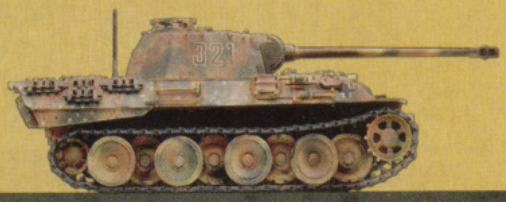
Gra cieszy się zasłużoną opinią bardzo trudnej. Jest przygodówką typu point & click, z oszałamiającą jak na swoje czasy komiksową grafiką i znakomitą oprawą dźwiękową (tylko w wersji CD). Nad produkcją czuwał sam Pratchett, dzięki czemu produkt pełen jest specyficznego, właściwego książkowej serii humoru, na który składają się karkołomne dialogi, aluzje do literatury i rzeczywistości oraz specyficznie pojęta logika.

Spotykamy również całą galerię postaci znanych z kart powieści: Śmierć, ponuraka uzbrojonego w kosę, który zwykł mówić WIELKIMI LITERAMI, władającego Ankh-Morpork Patrycjusza i bibliotekarza Niewidzialnego Uniwersytetu, który na skutek straszliwego, magicznego wypadku zmienił się w orangutana. Postać Rincewinda nakreślona jest wyraziście i z humorem, a wyrazu dodaje jej Eric Idle, członek grupy Monty Pythona, który użyczył Rincewindowi głosu. Wszystkie te czynniki sprawiły, że Discworld szybko awansowała do rangi



Discworld II

PANZER COMMANDER



- Najwszechstronniejszy symulator czołgu z czasów II wojny światowej.
- 24 typy czołgów wytworzonych przez przemysł zbrojeniowy czterech państw.
- Trzy niemieckie oraz trzy rosyjskie kampanie, składające się z ponad 20 scenariuszy
- Możliwość gry do 6 osób jednocześnie
- 150 zmiennych pozwalających na stworzenie własnego scenariusza

"... Prawdziwa gratka dla czterech pancernych..."
CD Action 5/98

"... PC jest grą, na którą czekałem od dawna..."
90%, Gry Komputerowe 8/98







©1998 Strategic Simulations, Inc., a Mindscape Company. All rights reserved. Panzer Commander and Digital Combat Series are trademarks of Strategic Simulations, Inc. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective holders.
Cover photograph: UPI/Corbis-Bettmann

Dystrybucja w Polsce:
OPTIMUS®
tel. (018) 444-0560
www.panzer commander.com



Brakuje gier opartych na klasycznej powieści przygodowej, awanturniczej i sensacyjnej.



Discworld II

klasyki i zaliczyć ją można w poczet najlepszych gier przygodowych.

To zrozumiałe, że udany produkt wymusza powstanie sequela. W przypadku Świata Dysku jest to gra o oryginalnym tytule **Discworld II**. Tym razem inspiracją dla twórców stał się jeden z tomów cyklu, „Mort" (dołączany zresztą do gry). Bohaterem ponownie uczyniono Rincewinda (znów głosu użyczył Idle). Tym razem musi zastąpić ważnego pracownika społecznego, który zaginął w tajemniczych okolicznościach. Jako że zaginionym jest sam pan Śmierć, zaś pod jego nieobecność nikt w Ankh nie może umrzeć, przed nieudanym czarodziejem stoi nieliche zadanie. Gra ma



Dune 2000

wszelkie atuty pierwszej części – oryginalny humor, interesujące postacie i niebanalne zagadki, wydaje się jednak trochę łatwiejsza. Autorzy utrzymali grafikę w stylu komiksowym, jakość rzecz jasna niezmiernie się poprawiła, a jednocześnie udało się zachować oryginalny charakter. Ostrze Pratchettowskiego humoru wzmocnione zostało przez wyraźne wpływy Monty Pythona, np. znakomita, zaśpiewana przez Idle'a piosenka „Come Die with Me" otwierająca grę. Słowem – Discworld II okazał się grą lepszą nawet od poprzedniczki.

Z ostatniej chwili: wszelkie znaki na niebie, ziemi i w Sieci wskazują na to, że miłośnicy niezwykłej twórczości Terry'ego Pratchetta i dwóch poprzednich gier ze Świata Dysku znów będą mogli rozruszać swe szare komórki. Wstępny termin wydania **Discworld III** to niestety dopiero wiosna 1999, ale wiemy już co nieco o samej grze – zapowiada się dość ciekawie, a może wręcz rewolucyjnie.

Otóż gra ma być mniej śmieszna (!) i w ogóle trochę inna. Pełny tytuł będzie brzmiał Discworld Noir, a wcielać się będziemy w postać Lewtona, byłego stróża, a obecnie Pierwszego Prywatnego Detektywa Świata Dysku, badającego sekrety dyskowego półświatka. Cała gra, jak łatwo się domyślić, będzie naśladowała i parodiowała schematy filmu noir, zwanego u nas także „czarnym kryminałem" (np. „Sokół maltański"), popularnego głównie w latach 40. Ponoć scenariusz i dialogi są już gotowe i zaakceptowane przez samego Pratchetta. Akcja rozgrywać ma się w środowisku 3D, scenerie będą ciemne i filmowe z realistycznym cieniowaniem. Rozgrywce towarzyszyć będzie



Discworld II

pełny soundtrack wraz z kilkoma specjalnie na tę okazję napisanymi piosenkami.

Łowca Owiec

Ostatnio ukazały się dwie gry wykorzystujące twórczość najgenialniejszego chyba twórcy SF wszech czasów, Philipa K. Dicka. Jako pierwsza pojawiła się **Blade Runner** z Westwood Studios, przygodówka oparta, niestety bardzo pośrednio, na książce „Czy androidy marzą o elektrycznych owcach" (a bardziej bezpośrednio na filmowej adaptacji tej powieści, „Blade Runner" Ridleya Scotta z 1982 r.).

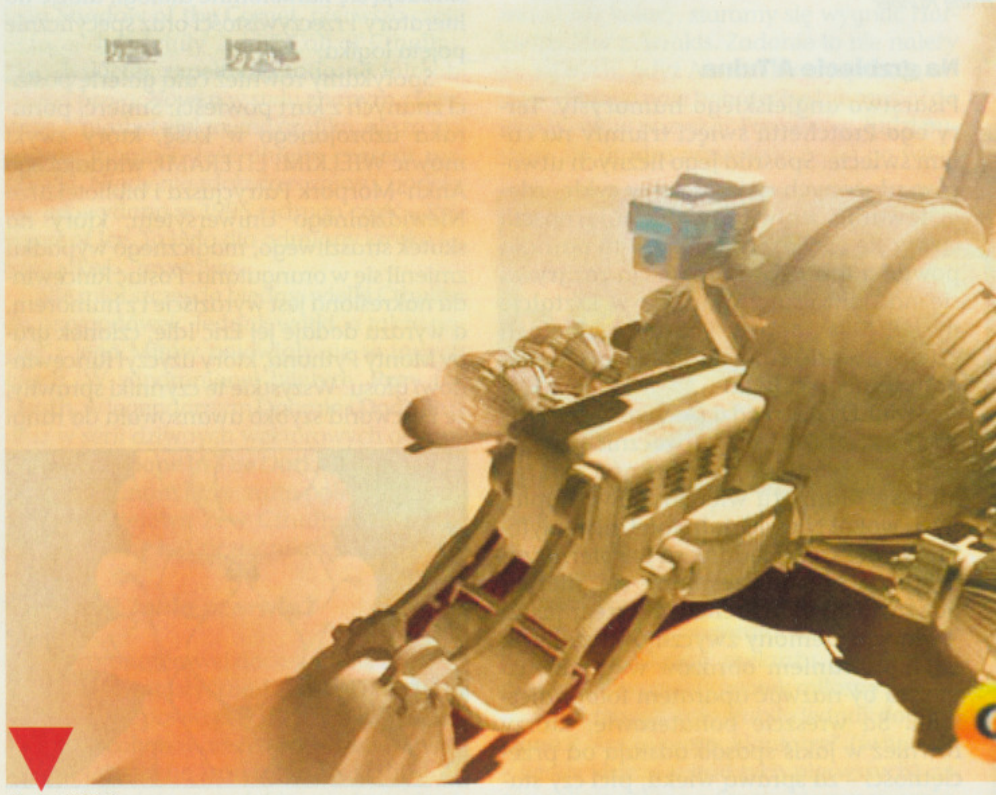
Gra odtwarza cały znany z filmu świat, te same dylematy na tle replikantów i podobny mroczny klimat. Choć akcja ma niewiele wspólnego z pierwowzorem (kierujemy łowcą zwanym Ray McCoy), to jednak pojawia się w niej wiele aluzji i nawiązań do wydarzeń z oryginału. Grafika, dźwięk, scenariusz oraz kontrowersyjny tryb gry – bardzo ścisły czas rzeczywisty – zdobyły Blade Runnerowi wielu gorących wielbicieli (i kilku przeciwników, dodajmy). Generalnie, nie polecałbym komputerowego Łowcy Androidów ludziom, którym podobała się książka, a nie przypadł do gustu film (są tacy?). Dla reszty fanów – obowiązek.

Drugim Dickowskim produktem ostatnich miesięcy jest **Ubik** francuskiej firmy Cryo Entertainment. Tym razem na podstawie dzieła Dicka powstała... strategia! Tak, strategia 3D, turowa i punktowa, podobnie jak np. UFO. Niestety, oceny recenzentów nie były zbyt przychylne, a ja dotychczas nie miałem (wątpliwej) przyjemności przetestowania jej.

„Merci Jury"

Nie jest też tajemnicą, że firma Metropolis szykuje nie lada gratkę dla miłośników rodzimej fantasy. Tak, mam na myśli oczekiwanego z niecierpliwością (lecz zapowiadanego dopiero na przyszły rok) Wiedźmina, po obcemu Witchera. Serii powieści i opowiadań Andrzeja Sapkowskiego nie trzeba chyba nikomu przedstawiać.

Dzielny Wiedźmin Geralt, obdarzony nadnaturalnymi mocami pogromca bestii, zdobył w Polsce ogromną popular-



Dune 2000

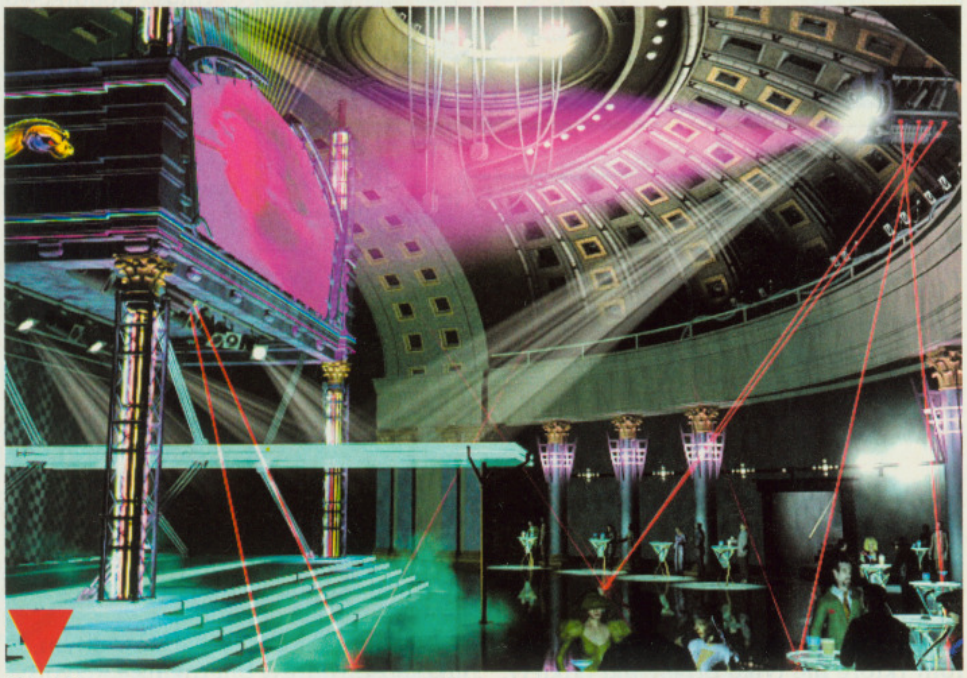
Do starych gier trudno dzisiaj wrócić, natomiast czytać stare książki można, i owszem.



ność, a Sapkowski jest nie bez kozery uważany za jednego z najważniejszych autorów lat 90. (czego dowodem Paszport Polityki za rok 1997, jedna z najważniejszych w naszym kraju nagród literackich). AS to zjawisko. Miejmy nadzieję, że zjawiskiem będzie też gra.

rów"). Sympatyczy powrót do przeszłości przeżyło wtedy wielu zapalonych graczy, pamiętających książeczki z dzieciństwa.

Wielkim Nieobecnym jest też Aleksander Dumas, klasyk powieści przygodowej. Jego utwory aż proszą się o przerobienie na scenariusze gier, a tymczasem powstał tylko jeden produkt, lekko inspirowany dziełami Mistrza – średnio udana gra **Touche, Przygody Piątego Muszkietera**. Nikt dotąd nie próbował przenieść na ekran komputera jednej z moich ulubionych postaci literackich – genialnego Belga, Herkulesa Poirot, detektywa z powieści Agathy Christie (pod względem wysokości sprzedanego nakładu jej dorobek przegrywa tylko z Biblią). Także inny słynny detektyw, wrażliwy twardziel Philip Marlowe z książek Raymonda Chan-



Blade Runner

Wielcy nieobecni

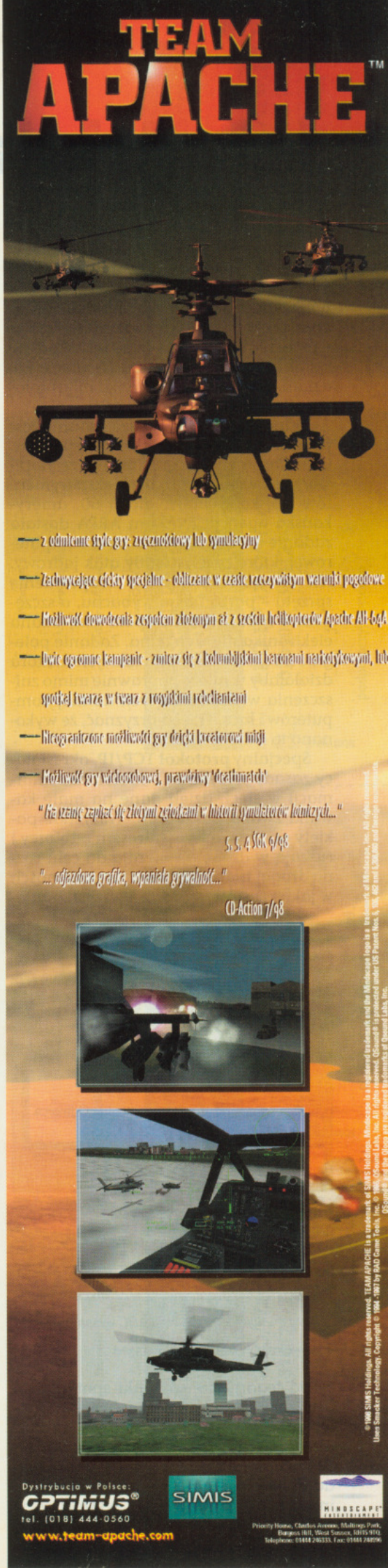
Przyjrzeliśmy się już sporej liczbie gier związanych z literaturą. Wśród jej „ojców duchowych" wyraźnie dominują autorzy z kręgu szeroko pojętej fantastyki (i to wszystkich trzech podgatunków): SF (Dick, Herbert), fantasy (Tolkien, Pratchett, a także Terry Brooks i jego Shannara lub powieści i gry z cyklu Dragonlance) oraz horroru (Lovecraft). Brakuje natomiast gier opartych na klasycznej powieści przygodowej, awanturniczej i sensacyjnej. Jeden Conan-Doyle sprawy nie załatwia. Prawie nie wykorzystany jest mit Robin Hooda – pamiętam tylko jedną gierkę z Commody i oczywiście przygodówkę Sierry **Conquest of the Longbow**.

Choć to temat na osobny artykuł, na pierwszy rzut oka widać nie wykorzystany rynek „ukomputerowionych" miłośników rysunkowych historyjek. Tu należy pochwalić rodzimych twórców – firma Seven Stars kilka lat temu wprowadziła na rynek przygodówkę opartą na kultowym polskim komiksie „Kajko i Kokosz" Janusza Christy (a konkretnie na tomie „W Krainie Borostwodlera, króla czarnego kryminału, doczekał się tylko jednej komputerowej wersji przygód, w dodatku niedostępnej w Europie. Sytuację ratuje nieco Tex Murphy, bohater serii pięciu doskonałych przygodówek (od **Mean Streets** do **Tex Muphy: Overseer**), który przejawia bardzo silne cechy chandlerowskiego bohatera.

Na tym, niestety, lista nieobecnych się nie kończy. Nie zapominajmy jednak, że historia gier komputerowych jest bardzo krótka. Chociaż gier korzystających z literackich inspiracji powstało już sporo, wiele jeszcze jest wątków, mitów i pomysłów do wykorzystania. Pozostaje mieć nadzieję, że w trudnych czasach, jakie nastały dla miłośników inteligentnej rozrywki komputerowej, znajdą się ambitni developerzy wierzący w ambitnych graczy, tacy mali Prometeusze naszego skromnego światka...

Jakub T. Janicki

PS Specjalne podziękowania dla Pana Surówki zwanego Saladynem (już Polska) oraz dla Tomka Z. Majkowskiego (nadal Polska).

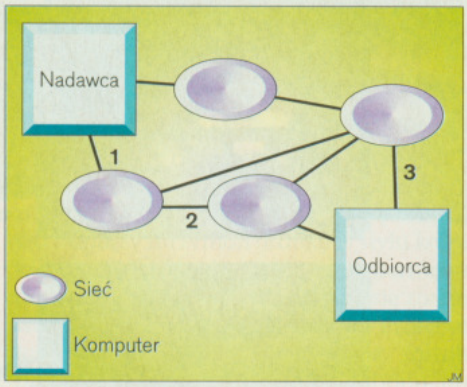


Jak działa Internet?

Odnalezienie wtyczki telefonicznej i wetknięcie jej w gniazdko w modemie w zupełności wystarczy, aby móc korzystać z Internetu. Niestety! Alex – niech mu Bóg wybaczy, albowiem nie wiedział, co czyni – uznał, że to nie wszystko. Trzeba – jego zdaniem – wiedzieć też, skąd się wziął Internet i jak działa (A wiecie jak działa telewizor? A kuchenka mikrofalowa albo telefon komórkowy?!).

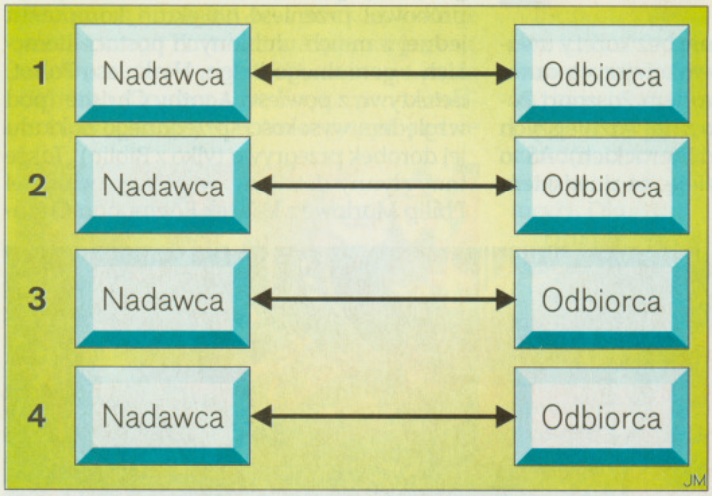
Odpowiedź na pierwsze pytanie jest prosta, aczkolwiek trochę zaskakująca. Otóż Internet (ile razy to jeszcze napiszę?) jest wynikiem tajnych eksperymentów wojskowych. W latach 60. amerykańska agencja rządowa ARPA dostała zadanie skonstruowania sieci komputerowej, która przetrwałaby atak jądrowy. Nie chodzi tu o fizyczne uodpornienie sprzętu – porządnego wybuchu, a szczególnie indukowanego pola EM, żadna elektronika nie wytrzyma. Zadanie polegało na skonstruowaniu takiej sieci, która działałaby w miarę poprawnie mimo zniszczenia wielu należących do niej komputerów i łącz. Trzeba przyznać, że wykonano to całkiem nieźle.

Specjalny **protokół TCP/IP**, określający zasady wysyłania i odbierania informacji w sieci, dzieli dane na małe kawałki zwane **pakietami**. Wszystkie pakiety opatrywane są adresem odbiorcy i ruszają w drogę. Docierają do celu różną drogą, niekoniecznie w tej kolejności, w jakiej zostały wysłane – wszystko zależy od tego, jakie warunki spotkają po drodze. Zadaniem odbiorcy jest odpowiednie poskładanie pakietów i poinformowanie nadawcy, których brakuje. Jeśli chcemy obejrzeć, którędy podróżują dane między naszym komputerem a inną maszyną w sieci, wystarczy w okienku DOS wpisać polecenie „tracert adres_komputera".



Rys. 1. Internet działa pomimo ataków:
1 – złośliwy Kazio przecina kabel telefoniczny nożyczkami mamusi;
2 – dyktator X wyłącza telefony w całym państwie;
3 – organizacja terrorystyczna ABC wysadza w powietrze centrum komunikacyjne.

Skąd wiadomo, jaką drogą pakiet ma podróżować? Cóż, nie jest to takie proste... Ustalaniem drogi pakietów i przesyłaniem ich między różnymi częściami sieci zajmują się komputery zwane **routerami**. Każda większa firma zakładająca u siebie sieć, musi posiadać router łączący ją z resztą Internetu. Dzięki routerom (które nie tylko przesyłają pakiety, ale też mogą dokonywać konwersji ich zawartości między różnymi standardami protokołów sieciowych) światowa sieć składa się z wielu sieci prywatnych. Jest to zatem sieć sieci – Inter-Net, w której działają komputery różnych typów, nawet porozumiewające się ze sobą różnymi metodami. Protokół TCP/IP określa jedynie format przesyłanych danych, nie narzuca sposobu ich transmisji (patrz rys. 2). Może to być linia telefoniczna (wtedy za to, by bajty danych trafiły od jednego komputera do drugiego odpowiada protokół PPP), może być kabel sieciowy (tu protokół nazywa się Ethernet), wreszcie zaś – fale radiowe w sieci GSM. Dzięki temu Internet mógłby (teoretycznie) równie dobrze działać przy użyciu tam-tamów, tylko byłby duuuuuuuużo wolniejszy...



Rys. 2. Protokoły transmisji danych w Internecie:
1 – warstwa procesu (np. FTP, ale może być protokół Quake'a);
2 – warstwa transportowa (protokół TCP, ale może być UDP);
3 – warstwa sieciowa (protokół IP);
4 – warstwa kanałowa (np. tam-tamy, ale może być Ethernet).

Samo przesyłanie danych wystarczy już do gier wielosobowych, takich jak Quake, ale to jeszcze nie wszystko. Do stworzenia globalnej sieci potrzebne są jeszcze **usługi** – **WWW**, **FTP**, **IRC**, **poczta elektroniczna** i tak dalej. Usługi zapewniają komputery zwane serwerami, czyli silne maszyny, które zwykle pracują non stop i nasłuchują, czy ktoś nie próbuje się z nimi połączyć. Każdy serwer ma swój adres internetowy, ponieważ jednak pojedyncza maszyna może oferować kilka usług (bardzo często pojedynczy komputer jest jednocześnie serwerem WWW i FTP), program „po drugiej stronie sieci", prosząc o coś serwer, musi dodatkowo podać port, do którego się odwołuje. Numery portów można porównać z numerami kanałów w CB radio: dzięki nim panuje w sieci jaki taki porządek. Każda usługa ma ustalony standardowy numer: dla WWW jest to 80, a np. dla poczty odbieranej (czyli POP) – 110. Oczywiście ustawienia te można zmienić i, np. z myślą wyłącznie o znajomych, uruchomić serwer FTP na innym porcie – wtedy standardowo skonfigurowane programy FTP już się z nim nie dogadają.

Na koniec jeszcze kilka słów o tym, w jaki sposób adresy internetowe przypisywane są pojedynczym komputerom. Są dwie możliwości – adres taki może zostać przydzielony przez odpowiednią organizację (np. NASK) na stałe lub dynamicznie, tzn. „wydzierżawiany" na pewien czas. Ta druga metoda stosowana jest zwykle w przypadku użytkowników łączących się przez modem. Oczywiście trudno sobie wyobrazić uruchomienie serwera bez stałego adresu.

Adres internetowy (adres IP) można sprawdzić programikiem WinIPCFG dostarczanym razem z Windows. Jest to ciąg cyfr, niezbyt łatwy do zapamiętania. Na szczęście istnieje baza danych, czy też raczej usługa, **Domain Name Service** (DNS), która zajmuje się tłumaczeniem adresów (np. http://www.gambler.com.pl) na owe ciągi liczb. Dawniej był to powód wielu kłopotów, bowiem, aby skorzystać z DNS, trzeba było znać adres jego serwera – oczywiście jeszcze w postaci cyferkowej. Na szczęście obecnie praktycznie wszyscy dostawcy Internetu pozwalają na automatyczną konfigurację tego i innych drobiazgów.

Gawron@gambler.com.pl

PRENUMERATA!

GAMBLER

to ciekawa lektura i mnóstwo fantastycznej zabawy

Sprawdź, ile zaoszczędzisz:

GAMBLER CD

12 wydań - **114 zł** zamiast 132 zł

UWAGA!

Zniżka 30 zł dla osób, które wypełnią ankietę ze str. 89

Dajemy Ci gwarancję:

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

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

Pokwitowanie dla wpłacającego

Zł ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres Wpłacającego

..... Odbiorca Prenumeraty

..... Adres Odbiorcy

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

nazwa banku **PKO BP IX O/Warszawa**
Nr r-ku **10201097-318121-270-1-111**

stempel | Pobrano opłatę

zł .....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres Wpłacającego

..... Odbiorca Prenumeraty

..... Adres Odbiorcy

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

nazwa banku **PKO BP IX O/Warszawa**
Nr r-ku **10201097-318121-270-1-111**

stempel | Pobrano opłatę

zł .....

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty / banku

Zł ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres Wpłacającego

..... Odbiorca Prenumeraty

..... Adres Odbiorcy

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

nazwa banku **PKO BP IX O/Warszawa**
Nr r-ku **10201097-318121-270-1-111**

stempel | Pobrano opłatę

zł .....

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku

Zł ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres Wpłacającego

..... Odbiorca Prenumeraty

..... Adres Odbiorcy

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

nazwa banku **PKO BP IX O/Warszawa**
Nr r-ku **10201097-318121-270-1-111**

stempel | Pobrano opłatę

zł .....

podpis przyjmującego

OFERTA WYDAWNICTWA

LUPUS

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

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

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

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

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

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

Wszystkim Czytelnikom życzymy ciekawej lektury.

Kupon ważny do 20 listopada 98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę(y)	I-szy pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań	47zł		
	26 wydań	87 zł		
ENTER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER Ankieta	12 wydań	84zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	60 zł		
NET FORUM	12 wydań	40 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 20 listopada 98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę(y)	I-szy pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań	47zł		
	26 wydań	87 zł		
ENTER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER Ankieta	12 wydań	84zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	60 zł		
NET FORUM	12 wydań	40 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 20 listopada 98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę(y)	I-szy pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań	47zł		
	26 wydań	87 zł		
ENTER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER Ankieta	12 wydań	84zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	60 zł		
NET FORUM	12 wydań	40 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 20 listopada 98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę(y)	I-szy pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań	47zł		
	26 wydań	87 zł		
ENTER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER Ankieta	12 wydań	84zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	60 zł		
NET FORUM	12 wydań	40 zł		

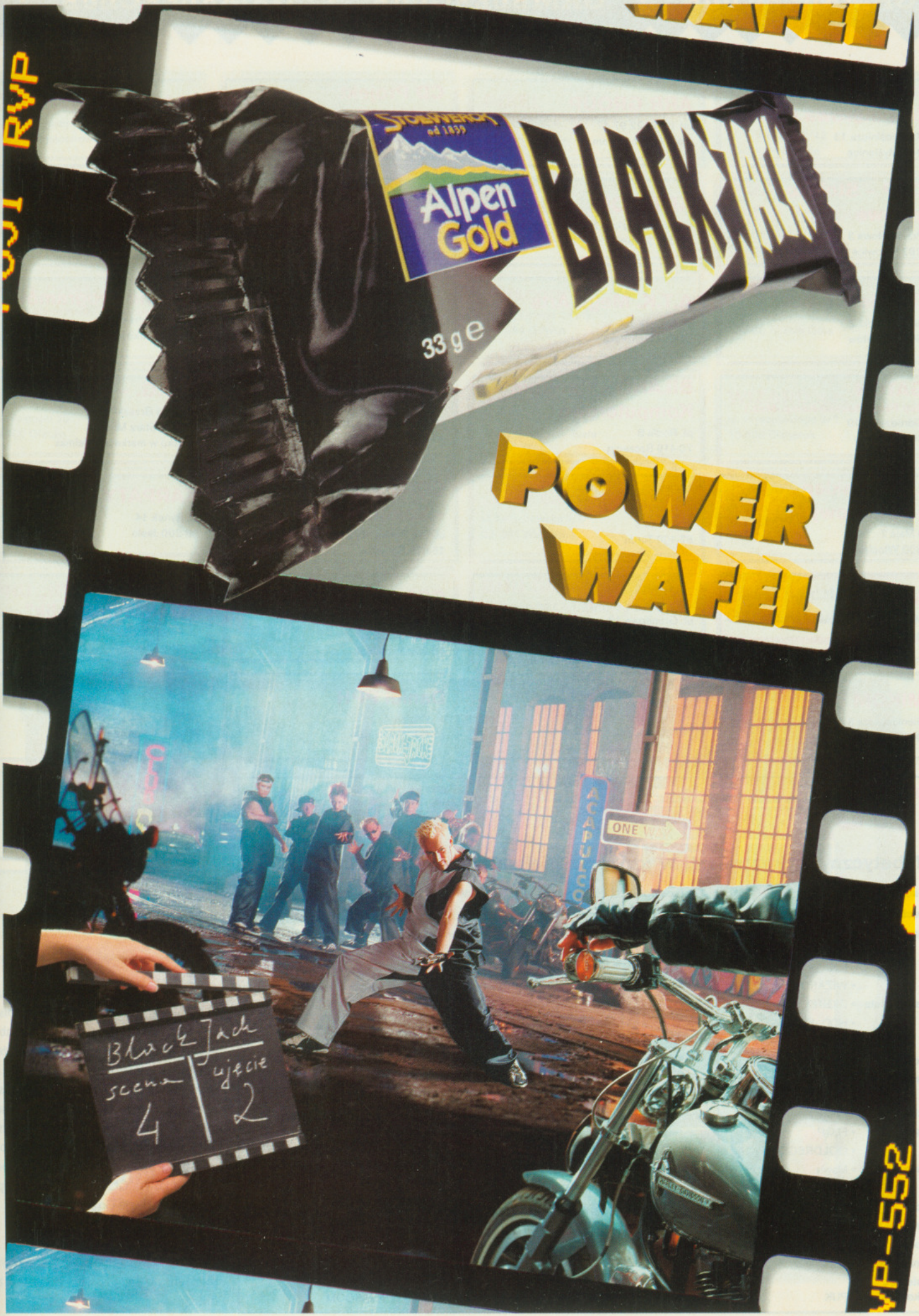
☐ proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej


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

Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

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

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

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

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

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

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

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

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

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

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

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

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

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

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

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

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

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

COMPUTER CENTER
Komputery – sprzedaż, usługi
ul. Szpitalna 62
95-200 Pabianice

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 22
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

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

KARPATY
ul. Rynek 14
38-200 Jasło

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

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

Twoje pismo, Twój klub

Alfabetyczny wykaz miast, w których działają sklepy GamblerClubu

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

GamblerClub zrzesza wszy
kich prenumeratorów naszego pism
Osoby te nie tylko płacą za Gamble
mniej, mogą także korzystać ze zniżek
ponad 50 sklepach GC, których lis
przedstawiamy na tych stronach. Osob
okazująca kartę (warto mieć przy sob
jakiś dokument ze zdjęciem) otrzymu
w nich zniżkę 5% przy zakupie dowoln
go oprogramowania. Warto też dodo
że członkowie GC mają wolny wstęp
wszystkie edycje Gambleriady.

Klub czeka na Was!

PS Sklepy zainteresowane przyst
pieniem do GC prosimy o kontakt z
dakcją.

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

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

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

MASTER
ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik

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

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

INFO COM s.c.
Przeds. Handlowo-Usługowe
ul. Izerska 5
59-220 Legnica

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

Rescom
ul. 10 Lutego 23
81-364 Gdynia

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

INFOLAND
pl. Wolności 15
19-400 Olecko

MULTIMEDIA SZOP
ul. Matejki 18
35-064 Rzeszów

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

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

PHU „IP"
ul. Kaliska 5
98-300 Wieluń

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

„SiS" s.c.
ul. Lelechowska 2/5
02-351 Warszawa

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

PHU „IP"
ul. Buczka 1/5
98-400 Wieruszów

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

BHU Share
skr. poczt. 387, tel. 0 602 76 29 73
e-mail: share@sos.com.pl
47-220 Kędzierzyn-Koźle

Dla członków GamblerClubu zniżka 5%

SPRZEDAŻ hurtowa i detaliczna
(także wysyłkowa)
P. P. H. „MARIA" S.C.
ul. Chopina 1
37-310 Nowa Sarzyna
dystrybutor oprogramowania firmy TopWare
tel./fax (0 195) 412 739
www.maria.com.pl
listy@maria.com.pl


Jack Orlando 49,95.-

Earth 2140 49,95.-

Earth Mission Pack 49,95.-

Realms of Arkania 49,95.-

Shadows over Riva 49,95.-

Spellcross 49,95.-

Man of War 49,95.-

Emergency 49,95.-

Gold Games 49,95.-

Euro Letter Professional 49,95.-

Microgfx Windows Draw 5 49,95.-

Microgfx Designer 6.0 49,95.-

Microgfx Picture Publisher 6.0 49,95.-

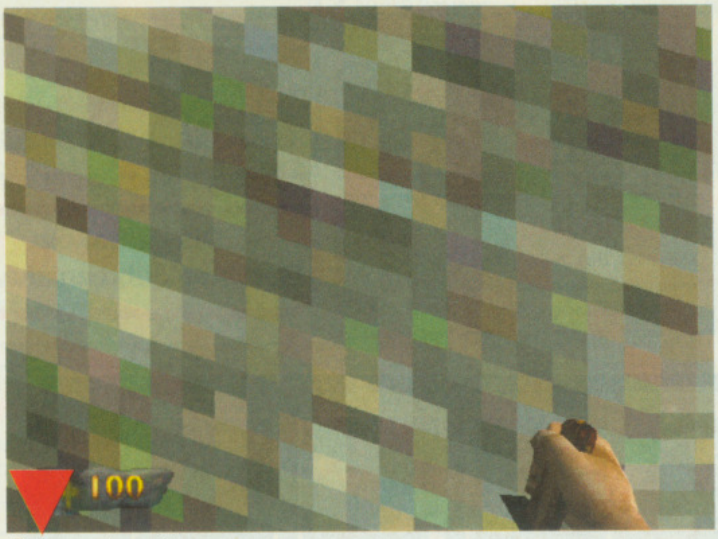
Grafika 3D – krok po

Od dwóch lat dużo się mówi o kartach graficznych 3D – że niektóre mają wbudowany układ wspomagający operacje geometryczne, że mapują i filtrują tekstury, że cieniują metodą Gourauda. Czy jednak wszyscy wiedzą, jak powstaje obraz przestrzenny w dopalaczu 3D?

Krok 1 – ustawianie geometrii (geometry setup)

To najważniejszy element tworzenia przestrzennej sceny. Wszystkie trójwymiarowe obiekty przedstawiane są w postaci „**drucianych**" **wielokątów** (**wireframe**).

Podczas przygotowywania sceny obiekty te poddawane są trzem operacjom: **skalowaniu** (zmieniany jest ich rozmiar), **rotacji** (obracaniu) oraz **translacji** (obiekt jest umieszczany w wyznaczonym miejscu). Obliczane jest też **natężenie oświetlenia** (**lightning**) i pozycja źródeł światła w przestrzeni. Ustawianie geometrii wymaga dużej mocy obliczeniowej i zazwyczaj zajmuje się tym procesor komputera. Ponieważ wszystkie obliczenia wykonywane są na liczbach zmiennoprzecinkowych, więc procesory Intela (Pentium II) spisują się tu o wiele lepiej niż procesory innych firm (M2 Cyrixa, K6 i K6-2 AMD itd.)



Próbkowanie punktowe

Krok 2 – ustawianie trójkątów (triangle setup)

Najprościej można to wytłumaczyć jako takie przekształcenie przygotowanej uprzednio sceny, aby trójwymiarowe obiekty składały się wyłącznie z trójkątów. Najczęściej bowiem akceleratory 3D mają wbudowany **układ ustawiania trójkątów** (**triangle setup engine**), który akceptuje na wejściu wyłącznie wielokąty o trzech wierzchołkach (czyli trójkąty).

Wiele nowych akceleratorów ma dołączone układy ustawiające trójkąty (np. RIVA 128/ZX/TNT, Voodoo, Voodoo^2 itd.), w różnym stopniu wspomagające wykonywanie operacji na trójkątach. W niektórych kościach, których producenci deklarują obecność triangle setup engine, ustawianie trójkątów wspomagane jest sprzętowo tylko w niewielkim stopniu, zaś większość operacji wykonywana jest programowo (co objawia się wolnymi animacjami).

Krok 3 – nakładanie tekstur

Tekstura (**texture**) to płaski obrazek (mapa bitowa), który jest nakładany (inaczej – mapowany) na trójwymiarowy obiekt – zupełnie jakbyśmy zawijali jakieś pudełko w papier z obrazkami. **Tekstura składa się z tekseli** (**punktów tekstury**). Teksturowanie realizują sprzętowo wszystkie obecne układy 3D; nawet stare procesory, np. ViRGE czy MGA-1064SG, potrafiły sprzętowo nakładać tekstury. Teksturowanie przez kartę graficzną odciąża procesor, a otrzymany obraz zyskuje więcej realizmu.

Ponieważ żaden z trójkątów, z których składa się trójwymiarowy obiekt, rozmiarami nie dorównuje teksturze (która zresztą na ogół jest kwadratowym obrazkiem), więc musi istnieć możliwość dopasowywania tekstury do trójkąta. Stosuje się w tym celu tzw. **mapowanie MIP** (**MIP–mapping**) – z każdej tekstury powstaje (zazwyczaj) 8 mniejszych tekstur (każda czterokrotnie mniejsza od poprzedniej). Przy nakładaniu tekstur dobierana jest ta, która rozmiarem najbliższa jest mapowanemu trójkątowi. Dzięki mapowaniu MIP animacje trójwymiarowe są znacznie szybsze, bowiem akcelerator nie musi za każdym razem przeliczać dużej tekstury (np. 512×512 tekseli), gdy oblepia nią malutki trójkąt – wystarczy, że użyje odpowiednika tej tekstury o wielkości np. 8×8 tekseli.

Przy nakładaniu tekstur stosuje się różnorakie metody ich **filtrowania** (**texture filtering**). Najprostsza to tzw. **próbkowanie punktowe** (**point sampling**). W tym trybie każdy teksel rozciągany jest tak, aby tekstura całkowicie pokryła mapowany trójkąt. W efekcie powstają wielkie jednokolorowe kwadraty, gdy małą teksturę nakładamy na duży trójkąt. Próbkowanie punktowe nie wymaga dużej mocy obliczeniowej i stosowane jest w rozwiązaniach programowych. Gdy w Doomie podchodzimy do ściany, widzimy wielkie kwadraty – to właśnie efekt próbkowania punktowego.

Dużo bardziej zaawansowane jest **filtrowanie bilinearne** (**bilinear filtering**). W trybie tym akcelerator interpoluje każdy z czterech sąsiadujących ze sobą tekseli – kolor każdego płynnie przechodzi w kolor sąsiedniego. Efektem filtrowania bilinearnego jest rozmywanie się tekstur, gdy zbliżamy się do obiektu – każdy, kto grał na jakimkolwiek akceleratorze 3D, widział ten efekt. Niestety, w wyniku filtrowania traci się wiele szczegółów tekstur.

O wiele lepsze jest **filtrowanie trilinearne** (**trilinear filtering**), w którym korzysta się jednocześnie z filtrowania bilinearnego oraz dwóch kolejnych map MIP. Najpierw interpolowane są cztery teksele pierwszej mapy, potem drugiej i ich uśredniona wartość nakładana jest



Filtrowanie bilinearne

na trójkąt. Filtrowanie trilinearne wymaga większej mocy obliczeniowej, jest więc rzadko stosowane. Nowe układy, Voodoo² czy RIVA TNT, mają dwa niezależne układy teksturujące, które w jednym cyklu zegara potrafią nakładać dwa teksele. Kości te realizują tzw. **jednoprzejściowe filtrowanie trilinearne** (**single-pass trilinear filtering**).



Efekt mgły

Filtrowanie anizotropowe (**anisotropic filtering**) to najbardziej zaawansowana metoda. Tekstury są ostre i wyraziste, jednak technika ta wymaga jednoczesnego operowania na 16 tekselach, zatem bardzo obciąża procesor 3D. Ten typ filtrowania realizują sprzętowo tylko najnowsze układy, np. RIVA TNT (Voodoo² nie potrafi filtrować anizotropowo).

Krok 4 – cieniowanie

Gdy już nasze przestrzenne obiekty są obłożone teksturami, nie wyglądają realistycznie – każda ściana w kolorze o tym samym nasyceniu. W rzeczywistości obiekty znajdujące się blisko obserwatora są jaśniejsze niż oddalone. Dlatego bryły należy odpowiednio wycieniować.

Najprostsza metoda to **cieniowanie płaskie** (**flat shading**). Polega na przyporządkowaniu każdemu trójkątowi tylko jednego stopnia jasności. W tym celu brana jest pod uwagę pozycja źródła światła w przestrzeni (policzona przez procesor przy okazji ustawiania geometrii) oraz kolor tekstury. Cieniowanie płaskie nie wymaga dużej mocy obliczeniowej, ale jego efektem jest „kanciastość" brył.

Lepszą, najpopularniejszą metodą jest **cieniowanie Gourauda** (**Gouraud shading**). Natężenie i kolor światła przyporządkowuje się każdemu wierzchołkowi cieniowanego trójkąta, zaś leżące między nimi punkty cieniowane są metodą interpolacji kolorów wierzchołków. Cieniowanie Gourauda daje bardzo dobre efekty i prawie zupełnie eliminuje krawędzie między sąsiednimi trójkątami.

Najbardziej zaawansowane jest **cieniowanie Phonga**, które natężenie i kolor światła przyporządkowuje każdemu punktowi bryły oddzielnie! Cieniowanie Phonga wymaga tak ogromnych mocy obliczeniowych, że na razie żaden układ nie realizuje go sprzętowo. Metoda ta daje jednak bardzo realistyczne obrazy.

Krok 5 – efekty atmosferyczne

Ostatni krok to dodanie do sceny tzw. **efektów atmosferycznych** (**atmospheric effects**). Najpopularniejszym jest **mgła** (**fog**). Dzięki niej obiekty położone daleko od obserwatora płynnie rozmywają się i znikają, co dodaje grom dużo realizmu, szczególnie symulatorom samolotów czy samochodów (znakomicie operuje tym efektem także Unreal).

Stosowanie mgły ma jeszcze jedną zasadniczą zaletę. Ponieważ większość akceleratorów nie potrafi rysować brył zbyt oddalonych (czego efektem jest np. nagłe pojawianie się gór w symulatorach lotu), więc od pewnej odległości obiekty te można pokryć mgłą. Jeśli oddalimy się od nich, znikną z pola widzenia i akcelerator nie będzie się musiał nimi zajmować.

Istnieją trzy techniki generowania mgły. Najprostsza to **mgła liniowa** (**linear fog**). Kolor mgły zmienia się liniowo wraz ze zmianą odległości od obserwatora. Lepsza jest **mgła tablicowa** (**table fog**) – intensywność mgły dla każdej odległości zapisana jest w tabeli, skąd później pobierane jest natężenie mgły w zależności od odległości obiektu. Najlepszą techniką jest jednak **mgła wykładnicza** (**exponential fog**) – najbardziej przypomina mgłę rzeczywistą.

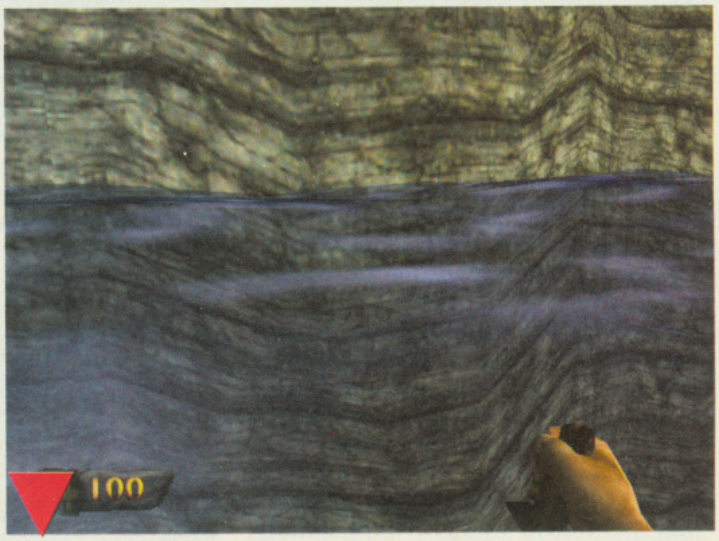
Inne efekty to **przezroczystość** (**transparency**) oraz **przenikanie** (**blending**). Każdej teksturze przyporządkowuje się wówczas wartość **kanału przezroczystości alfa** (**alpha channel**), a następnie tekstury nakładane na siebie mogą się wzajemnie przenikać (**alpha blending**), dzięki informacjom z kanału alfa. Efekt ten umożliwia stworzenie dymu (np. z krateru wulkanu, po strzale z pistoletu), szkła czy wody.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

PS Ze względu na brak miejsca nie udało mi się opisać wielu interesujących efektów 3D. Pojęcia takie, jak **odwzorowanie wichrowate** (**bump mapping**), **anti-aliasing krawędziowy** (**edge anti-aliasing**) czy **technika nieskończonych płaszczyzn** (**infinite planes**) wyjaśnię w kolejnych odcinkach Klubu Technicznego.

PPS Część informacji pochodzi ze strony **PowerVR Power** (**www.ping.be/powervr**).

PPPS W Kąciku Technicznym na krążku Gamblera umieściliśmy demo **Principles of 3D**, pokazujące wszystkie fazy tworzenia grafiki 3D. Demo korzysta z interfejsu Direct3D.



Woda uzyskana dzięki kanałowi alfa

RIVA TNT – pierwsze spojrzenie

Szaleńczy wyścig akceleratorów 3D trwa. 3Dfx, NVIDIA, S3 oraz inne firmy prezentują kolejne, coraz mocniejsze układy graficzne. Najsilniejszą do tej pory kość – według specyfikacji – zaprezentowała NVIDIA. Mowa o osławionej RIVIE TNT.

O układzie tym większość z Was czytała już w Klubie Technicznym we wrześniowym numerze Gamblera. Na wszelki wypadek podam w skrócie specyfikacje techniczne – dosłownie zwalają z nóg.

TNT to 128-bitowy procesor graficzny, pełniący rolę zarówno pełnoprawnego akceleratora grafiki płaskiej, jak i dopalacza grafiki 3D. Ma wbudowany bardzo szybki układ RAMDAC (250 MHz) i obsługuje do 16 MB pamięci, więc wszystkie dostępne tryby graficzne może wyświetlać w pełnym 32-bitowym kolorze, przy ergonomicznych częstotliwościach odświeżania (do rozdzielczości 1920×1200 przy 76 Hz).



Graczy najbardziej interesują funkcje 3D RIVY TNT. Według danych technicznych karta potrafi renderować do ośmiu milionów trójkątów na sekundę oraz wypełniać do 250 mln punktów na sekundę. Specyfikacje są niesamowite, żaden inny akcelerator nie może „marzyć" o takich liczbach.

Nazwa TNT pochodzi od **„TwiN Texel architecture"**, czyli „architektura bliźniaczych tekseli". Oznacza to, iż – podobnie jak Voodoo² – nowa RIVA ma dwa niezależne układy teksturujące, operujące na dwóch tekselach (punktach tekstury) jednocześnie. Daje to RIVIE możliwość jednoprzebiegowego trilinearnego filtrowania tekstur, tworzenia dynamicznego oświetlenia i refleksów na obiektach (przez nakładanie dwóch tekstur jednocześnie: jedna reprezentuje prawdziwą powierzchnię obiektu, a druga to, co się odbija). Oprócz tego RIVA TNT oferuje mnóstwo nowych funkcji, których inne układy nie realizują w ogóle albo tylko częściowo (lub funkcje te wykonywane są programowo). Należą do nich: filtrowanie anizotropowe tekstur, odwzorowania wichrowate (bump mapping), anti-aliasing całej sceny (full-scene anti-aliasing) i krawędziowy (edge anti-aliasing) oraz wiele innych. Część tych trudnych pojęć wyjaśniam w tekście „Grafika 3D – krok po kroku" na str. 68.

Jakość grafiki generowanej przez TNT znacznie się poprawiła. Kość renderuje teraz zarówno wewnętrznie, jak i zewnętrznie na pełnej, 32-bitowej palecie barw, a jakość obrazu jest rewelacyjna! Kolory są bardziej soczyste niż na słynącym z bladych, „wypranych" barw Voodoo, nie ma też znanych z Voodoo pasków interferencyjnych.

Testowana przeze mnie karta **STB Velocity 4400** wyposażona w RIVĘ TNT oraz 16 MB pamięci pozwalała uruchamiać wszystkie gry (które miały taką możliwość) w rozdzielczości 1600×1200! Niektórzy na pewno stwierdzą: „Po co mi 1600×1200, kiedy nawet w 640×480 wszystko wygląda ładnie". To częściowo prawda, jednak w rozdzielczości 1600×1200 odległe obiekty nie stracą szczegółów. Zatem oddalone o 100 m drzewo w rozdzielczości 640×480 będzie tylko zieloną kulą, zaś w 1600×1200 zobaczymy nawet jego listki!

Na koniec jeszcze kilka słów o osiągach Velocity 4400 (szczegóły w tabelce). Jak widać, mimo znakomitych parametrów technicznych RIVA TNT nie okazała się rewelacyjnie szybka. Osiągi plasują ją mniej więcej na poziomie Voodoo², którego przy swoim potencjale powinna z łatwością położyć na łopatki. Powodów obecnego stanu rzeczy jest kilka. Przede wszystkim, obecnie produkowane kości TNT bazują na technologii 0,35 mikrona (a nie 0,25 mikrona, jak planowała NVIDIA). Z tego powodu układ bardzo się grzeje i pracuje z szybkością zaledwie 90 MHz, zamiast planowanych 125 MHz. Automatycznie jego osiągi spadają o ok. 30% w stosunku do wersji 0,25 mikrona (pojawi się dopiero na początku 1999 r.). Ponadto karta Velocity 4400 korzysta z wolniejszej pamięci SDRAM – karty z pamięcią SGRAM powinny działać do 20% szybciej. Ostatnia sprawa to sterowniki. Drivery STB dołączone do karty działały niestabilnie (bowiem bazowały na wczesnej wersji beta sterowników NVIDII), dużo lepiej karta pracowała na najnowszych sterownikach NVIDII. Te jednak wciąż znajdują się we wczesnej wersji beta (wersja 0.32 znajduje się na krążku Gambler CD). Nowe wydania powinny znacznie poprawić osiągi karty.

STB Velocity 4400 to mimo wszystko jedna z najlepszych kart graficznych 2D/3D. Niestety, nie może się pochwalić niską ceną, ale za tak dobrą jakość trzeba – i warto – zapłacić.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

Kartę STB Velocity 4400 do testów dostarczyła firma **Tornado**, ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, tel./fax (022) 651 24 01, 41 00 56, 40 21 71, e-mail: tornado@tornado.com.pl, http://www.tornado.com.pl. Cena karty: 225 USD (z VAT).

Benchmarki (Pentium II 333, 64 MB RAM)

	ELSA VICTORY Erazor 4 MB PCI (RIVA 128)	STB Blackmagic 3D 12 MB PCI (Voodoo²)	STB Velocity 4400 16 MB AGP (RIVA TNT)
MS D3D Test:			
Fillrate	34,64	73,44	99,18
Polygon Throughput	496,99	998,45	1340,69
Intersection Throughput	6,13	7,02	11,55
GLQuake demo1	52,2	63,1	71,3
Quake II demo1 (640×480)	40,1	74,8	61,8
Quake II demo1 (800×600)	30,1	58,9	55,3
Quake II demo1 (1024×768)	–	–	38,0



Quake II w rozdzielczości 1600×1200 (obrazek ten, w formacie .BMP, umieściliśmy w Kąciku Technicznym na krążku 11b/98)

Savage3D – S3 kontratakuje

Układy ViRGE firmy S3 rozpoczęły erę konsumenckich dopalaczy grafiki 3D. Szybko zyskały jednak miano deceleratorów, bowiem nie dość, że najczęściej w ogóle nie przyspieszały grafiki 3D, to jeszcze w pewnych okolicznościach potrafiły ją spowolnić. Wszyscy odwrócili się od S3 i zajęli nowymi kośćmi NVIDII albo 3Dfx. Tymczasem firma przygotowała układ Savage3D, dzięki któremu ma szansę odzyskać zaufanie użytkowników.



Epic Megagames uznała Savage3D za najlepszy akcelerator dla Unreala

Savage3D ma specyfikacje typowe dla akceleratora trzeciej generacji. Podobnie jak RIVA TNT czy Banshee, jest to 128-bitowy procesor grafiki 2D i 3D, ze zintegrowanym układem RAMDAC o szybkości 250 MHz. Kość produkowana jest w technologii 0,25 mikrona, więc z łatwością daje się „podkręcać" (np. za pomocą programu PowerStrip, który znajduje się m.in. na Gambler CD). W przeciwieństwie do drogiej RIVY TNT, Savage3D przeznaczony jest dla średnio zamożnych klientów, a jego cena wyniesie ok. 600 zł. Układ obsługuje jednak tylko do 8 MB pamięci, czyli połowę tego, co Banshee czy TNT.

Jako akcelerator grafiki płaskiej Savage3D plasuje się w czołówce kart graficznych, obok TNT i G200. Przy odtwarzaniu filmów w formacie MPEG-2 (czyli z płyt DVD) oferuje ponadto kompensację ruchu (motion compensation), która w znacznym stopniu odciąża procesor. Savage3D będzie więc bardzo dobrym elementem kina domowego dla posiadaczy wolniejszych procesorów.

Nowa kość S3 nie ma tak imponującej listy funkcji 3D jak RIVA TNT. Nie zawiera dwóch układów teksturujących, więc znacznie słabiej radzi sobie w grach korzystających z wieloteksturowania (multi-texturing), np. w Quake'u II. Układ nie ma też opcji anti-aliasingu całej sceny, jednak w jego funkcjach znajdziemy odwzorowania wichrowate (bump-mapping), filtrowanie anizotropowe oraz anti-aliasing krawędziowy, których nie ma w Voodoo² czy Banshee.

Jakość obrazu jest porównywalna z jakością uzyskiwaną z RIVY TNT, Savage3D renderuje bowiem na 32-bitowej palecie barw. Jednak ze względu na mniejszą ilość pamięci, układ nie oferuje trybu 1600×1200×32pp, aczkolwiek można tę rozdzielczość uzyskać w trybie 16-bitowym (65 tys. barw). Tryb true-color (32bpp) Savage obsługuje w maksymalnej rozdzielczości 1280×1024.

Bardzo ciekawą funkcją nowego układu firmy S3 jest tzw. **S3TC** (S3 Texture Compression), a więc kompresja tekstur. Układ sprzętowo kompresuje i dekompresuje tekstury ze współczynnikiem od 1:4 (dla tekstur 16-bitowych) do 1:8 (dla 32-bitowych), przez konwersję tekstur do 4-bitowych. Ponieważ karty z układem Savage3D oferowane są wyłącznie dla magistrali AGP, a układ swobodnie teksturuje z pamięci komputera (dzięki pełnej implementacji AGP2x), więc dla jednej sceny Savage3D potrafi poradzić sobie aż z 240 MB tekstur (na komputerze z 64 MB pamięci)! Ponieważ Unreal używa ogromnych ilości tekstur (około 20 MB na każdy poziom), jego twórcy – firma Epic Megagames – określili Savage3D jako najlepszy procesor dla tej gry. Specjalny patch dla Unreal, wykorzystujący wszystkie funkcje Savage3D (32-bitowy kolor, S3TC) jest przygotowywany.



Kompresja S3TC stosowana w Savage3D jest na tyle dobra (chociaż powoduje straty jakości), że Microsoft uznał ją za wzorcową i zaimplementował w pakiecie DirectX 6. Na pojawienie się pierwszych gier, które będą tę funkcję w pełni wykorzystywać, przyjdzie nam jeszcze poczekać kilka miesięcy.



Tomb Raider II

Osiągi Savage3D, według specyfikacji technicznych, też są znakomite: renderowanie pięciu milionów trójkątów na sekundę (prawie tyle, co Voodoo² w trybie SLI) oraz wypełnianie 125 milionów punktów na sekundę (tyle, co Banshee). Niestety bardzo wczesna wersja wyposażonej w ten chip, testowanej przeze mnie karty nie okazała się aż tak szybka. Winą za to obarczam niestabilne sterowniki (wczesna alfa), które wiele aplikacji zawieszały, w innych dziwnie niszczyły obraz (zamieniały tekstury itp.) oraz nie wspomagały interfejsu OpenGL (stąd brak benchmarków GLQuake'a/Quake'a II). Gdy pojawi się ostateczna wersja driverów dla Savage3D, układ na pewno znacznie przyspieszy, a problemy z grafiką 3D zostaną wyeliminowane. Będę o tym na bieżąco informował w Klubie Technicznym.



Forsaken

Benchmarki (Pentium II 333, 64 MB SDRAM)

	ELSA VICTORY Erazor (PCI, 4 MB SGRAM)	S3 Savage3D (AGP, 8 MB SDRAM)	STB Blackmagic 3D (PCI, 12 MB EDO DRAM) MS Direct3D Test
Fillrate	34,64	63,92	73,44
Polygon throughput	496,99	1322,83	998,45
Intersection throughput	6,13	10,42	7,02
Final Reality:			
2D performance:	3,74	3,78	3,81 (RIVA)
3D performance:	3,75	3,57	4,06
Bus:	3,22	1,88	5,89
Overall:	3,67	3,38	4,26

Na arenie akceleratorów 3D robi się tej jesieni coraz ciekawiej. Układy trzeciej generacji (G200, RIVA TNT, Savage3D, Banshee) oferują obraz coraz lepszej jakości – możemy przebierać w ofertach. Savage3D, dzięki swojej niskiej cenie, ma szansę zdobyć bardzo dużą popularność.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

Kartę **WINMAX Shadow3D** z układem Savage3D dostarczyła firma: **WINMAX** Polska, 40-048 Katowice, ul. Rymera 4, tel. (032) 51 22 86, fax (035) 751 49 52, (różne numery kierunkowe to nie pomyłka w druku); http://www.winmax.com.pl, e-mail: office@winmax.com.pl. Cena karty: ok. 660 zł (z VAT).

varia GAMBLER

Co ja robię tu?

Od kiedy zacząłem poznawać osoby zajmujące się grami komputerowymi, dziennikarzy, twórców czy dystrybutorów, zadawałem sobie pytanie: co przyciągnęło ich do tej dziedziny rozrywki? Przypadek? Chęć zarobku? Uczynienie z hobby zawodu? Wśród osób, które poprosiłem o wyjaśnienie, dlaczego gry stały się ważną częścią ich życia, są informatycy i dziennikarze (co można uznać za naturalne), ale również przedstawiciele najróżniejszych zawodów.

Adrian Chmielarz – współwłaściciel Metropolis Software House

Namiętnie czytywałem w różnych pismach kąciki komputerowe i zacząłem zbierać pieniądze na komputer, nie mając jeszcze pojęcia, jak on wygląda. Potem brat zakosił mi z trudem uciułaną kasę i kupił sobie profesjonalną piłkę futbolową.

W 1985 r. w Błażejewku odbywał się pierwszy Polcon [zlot miłośników fantastyki – przyp. red.] i tam zorientowałem się, że między mną a komputerem istnieją jakieś pozytywne wibracje. Przeszedłem bowiem etap w Star Wars, z którym nikt nie mógł dać sobie rady, a wtedy pierwszy raz w życiu dotykałem komputera. Później miałem ZX Spectrum i pismo Komputer drukowało przesyłane przeze mnie „nieśmiertelności do gier", czyli tzw. poke'i. Potem już zajmowałem się nie tylko graniem, ale i programowaniem. Zdarzało się, że w dwie godziny pisałem jakąś prostą gierkę, bawiliśmy się nią z kumplem i zaraz potem szła do kasacji.

Pierwszy sprzedawany oficjalnie program, który napisałem, to była Tajemnica Statuetki. Miałem wtedy firmę zajmującą się składaniem komputerów, ale czasy stawały się coraz cięższe i na rynku mogli przetrwać tylko giganci z dużymi pieniędzmi. Na szczęście razem z Grzegorzem Miechowskim [współwłaściciel Metropolis S.H. – przyp. red.] zajmowaliśmy się jeszcze pisaniem gier i zostało nam to aż do dziś.

Marcin „Gulash" Górecki – redaktor naczelny Neo Plus

Tatuś przyniósł mi ZX Spectrum, gdy miałem 7 lat i natychmiast zacząłem grać. Ojciec głównie siedział nad szachami, ale czasem uruchamiał mi Jetset Willy, a potem Knight Lore. Mój dom zrobił się centrum towarzyskim dla kumpli, bo byłem jednym z pierwszych, którzy mieli komputer. Specjalnie zrywaliśmy się ze szkoły, żeby zagrać w coś, zanim tata wróci do domu i usiądzie przy szachach.

Pierwszy tekst napisałem nie o grach, ale o karcie dźwiękowej GUS. Niewiele osób ją wówczas miało, więc zadzwonił do mnie Marcin Przasnyski [ówczesny redaktor naczelny Secret Service – red.] i zaproponował przygotowanie artykułu. Potem jakoś tak się już potoczyło. Najpierw dostawałem ćwierć lub pół strony w SS, a później już nawet kilkanaście. Od dawna chodziłem do różnego rodzaju salonów z automatami i bardzo lubiłem bijatyki, mogłem więc dużo napisać na ich temat.

Jacek Ilczuk – webmaster Gamblera On-Line

W gry komputerowe zacząłem grać dopiero po szkole średniej, bo przedtem bardzo dużo czasu zajmowały mi szachy. W 1992 r. przetłumaczyłem z angielskiego niewielki tekst, który spodobał się Mirkowi Domosudowi, zakładającemu wówczas redakcję Świata Gier Komputerowych.

Tomasz Mazur: Handlowałem na Grzybowskiej w czasie, gdy powstawała giełda, kiedy jeszcze zajmowała tylko jedno piętro w szkole.

Potem napisałem o Midwinterze (gra strategiczno-symulacyjna) i to była moja pierwsza opublikowana recenzja. Kiedy Mirek przenosił się do redakcji Gamblera, postanowiłem pójść za nim, bo nie podobało mi się, że w ŚGK niemiłosiernie „cięto" moje teksty.

Elżbieta Jaworska – sekretarz redakcji Gamblera

Nie powinnam właściwie zabierać głosu, bo ze zrozumiałych powodów nie mogę poddać się nałogowi grania. Przecież wtedy Gambler stałby się aperiodykiem, a cała redakcja powędrowałaby na zieloną trawkę!!! Jednak czasem z zazdrością przyglądam się kolegom, którzy nie mogą oderwać się od komputera.

Piotr „Leon" Jurek – wiceprezes Leryx LongSoft

Czytywałem w Młodym Techniku artykuły o komputerach i kiedy mama wybierała się do USA, poprosiłem ją, aby kupiła mi tam komputer. Dostałem Commodore VC 20 i ze trzy gry. Ponieważ w Polsce w ogóle nie można było dostać programów na tę platformę, postanowiłem pisać je sam, a więc musiałem nauczyć się programowania. Pierwszą grą, którą przygotowałem był ping-pong, ale nie mogłem zapisać programu na kasecie. Za każdym razem musiałem wstukiwać go na nowo z klawiatury.

Na studiach informatycznych poznałem Jarka Modrzejewskiego, ale tam zajmowaliśmy się głównie rozrywką, a nie komputerami. Kiedy usunięto mnie z akademika i zamieszkałem razem z Jarkiem w wynajętym mieszkaniu, postanowiliśmy założyć (żeby jakoś zabić czas) firmę przygotowującą gry komputerowe.

Marcin Górecki: Specjalnie zrywaliśmy się ze szkoły, żeby zagrać w coś, zanim tata przyjdzie do domu i zasiądzie przy szachach.

Tomasz Mazur – współwłaściciel firmy Mirage

Z wykształcenia jestem inżynierem-konstruktorem samochodów i dawno, dawno temu chciałem jakiś projekt „wyliczyć" na komputerze zamiast rysować ręcznie. Tak właśnie narodziło się moje zainteresowanie komputerami. Potem znajomy przywiózł z Zachodu Atari ST i powędrowałem na giełdę, która się właśnie tworzyła. Handlowałem na Grzybowskiej, gdy giełda powstawała, kiedy jeszcze zajmowała tylko jedno piętro w szkole. W pewnym momencie przeraziło mnie, że sprzedajemy gry bez instrukcji, że mnóstwo osób przychodzi spytać, o co chodzi w danej grze.

Zacząłem więc ze znajomymi pisać instrukcje. Poznałem przy okazji ludzi, którzy pisywali do Komputera. Razem z Sergiuszem Piotrowskim przygotowaliśmy specjalne, poświęcone grom wydanie tego pisma. Pisywałem też do Bajtka i do kącików komputerowych w magazynach Razem i Perspektywy. Wkrótce stworzyliśmy coś w rodzaju kółka sympatyków gier i zorganizowaliśmy grupę, która zaczęła pisać polskie programy. Założyliśmy firmę AS (Atari Studio). Jako pierwszą wydaliśmy grę Battleship. Mój kolega, Arek Łukszo, zafascynowany samolotami, wpadł na pomysł zmiany nazwy firmy na Mirage. I pod tym logo tworzymy i wydajemy gry do dzisiaj.

Dariusz „Sir Haszak" Michalski – z-ca redaktora naczelnego Gamblera

Po trzecim roku studiów na Wydziale Dziennikarstwa musiałem załatwić sobie miesięczne praktyki wakacyjne w jakiejś redakcji. Udałem się do Top Secret, bo grałem wtedy już sporo i postanowiłem połączyć przyjemne z pożytecznym. Marcin Borkowski był na urlopie, więc początkowo trafiłem do Bajtka. Tam przygotowywałem dział newsów.

Po roku przeniosłem się do TS, co było pewnym ewenementem, gdyż w przypadku innych dziennikarzy kierunek przechodzenia był odwrotny. Na początku wiązała mnie z TS luźna współpraca, zaś po skończeniu studiów podjąłem tam stałą pracę. W tym czasie w pierwszym numerze Secret Service ukazał się mój tekst! Był to mianowicie fragment listu do TS, który odchodzący redaktorzy zabrali ze sobą i opublikowali w Superach. Pierwsza napisana przeze mnie recenzja dotyczyła gry Warlords, ale w druku ubiegł mnie

Co ja tutaj robię?

Alex. Opublikowano natomiast mój artykuł o grze The Manager (menedżer piłkarski) [tym razem Darek ubiegł mnie... – Alx]. Do Gamblera trafiłem po upadku TS, a ściągnął mnie tam dawny podwładny, czyli Alex. Teraz jest moim szefem.

Jarosław „Długi" Modrzejewski – prezes zarządu Leryx LongSoft

Zdecydowałem się na studia informatyczne, ale tak naprawdę w ogóle nie wiedziałem, na co się wybieram. Po prostu na te studia szło dwóch kumpli, z którymi nieźle się bawiłem. Wtedy nie miałem jeszcze pojęcia o grach komputerowych (były to czasy, kiedy królował ZX Spectrum, a Amstrady na cartridge dopiero się pojawiały). Grałem głównie w koszykówkę (tę prawdziwą).

Adrian Chmielarz: W dwie godziny pisałem jakąś prostą gierkę, bawiliśmy się nią z kumplem i zaraz potem szła do kasacji.

Kiedy kupiłem PC 386, zacząłem namiętnie grać. Pamiętam trwające po kilka dni wieloosobowe sesje w Warlords. Później, w roku 1993, stworzyliśmy z Leonem firmę LongSoft i napisaliśmy bazę danych Bussines Tree, która miała służyć dystrybutorom sieci Amway. Pojawił się wtedy u nas Rysiek Jędrzejowski, biznesmen, właściciel firmy Leryx i powiedział: mam trochę szmalu, będziemy robić gry. Nie wiedzieliśmy, w co się pakujemy, jaka to będzie harówka. Pierwsza gra, nad którą pracowaliśmy, to była Ekspansja (strategia) na PC, a pierwszy wydany program – Lew Leon. Żałuję teraz, że nie napisaliśmy jej pod Windows.

Rafał Orłow – CD-ROM Manager w Gamblerze

Moje pierwsze spotkanie z komputerem miało miejsce w szkole podstawowej – był to ZX81 z „papierową" klawiaturą. Traf chciał, że zbiegło to się z początkami mojego zainteresowania informatyką. Wzorując się na kursach programowania w BASIC-u dla Timex 2048 przedstawianych w Bajtku, na kartkach papieru pisałem pierwsze własne programy. Kiedy ukończyłem podstawówkę, dostałem Atari 800XL. Do dziś pamiętam pierwszą uruchomioną na nim grę – Pitfall 2. W liceum brałem udział w tworzeniu od podstaw pracowni informatycznej (opierała się na ośmiu komputerach ZX Spectrum), a w domu szkoliłem się w programowaniu (Atari BASIC, potem Assembler).

Pierwszy kontakt z PC miałem dopiero na studiach. Wtedy też zacząłem programować w języku C. Zafascynowały mnie komputerowe gry role-playing i to dzięki nim pojawiłem się w Gamblerze. Prowadziłem korespondencję z Erectusem Magnificusem z Gildii RPG i on poprosił mnie, żebym napisał rozwiązanie do Wizardry 7, jednej z moich ulubionych gier [to, że ktoś samodzielnie ukończył tę bardzo trudną grę zrobiło na nas wrażenie – red.]. Był to mój debiut. Kiedy miał się ukazać pierwszy numer Gamblera z krążkiem CD, wyraziłem chęć napisania menu instalacyjnego. Kilka miesięcy potem objąłem stanowisko CD-ROM Managera.

Jacek Piekara – redaktor w Gamblerze

Mój pierwszy komputer to PC, a pierwsza gra, którą miałem na własność, to bardzo dobra zręcznościówka (tytułu już niestety nie pamiętam), opowiadająca o przygodach kogoś podobnego do Indiany Jonesa. Grałem na komputerze tak dużo, że kusiło mnie, aby spróbować swoich sił i w pisaniu o grach. W 1993 r. na imprezie u obecnego redaktora naczelnego Kaczora Donalda – Tomka Kołodziejczaka – poznałem Piotra Pieńkowskiego, redaktora naczelnego Świata Gier Komputerowych. Zaproponował mi pisanie stałego felietonu (cykl „Małe jest piękne", który ukazywał się chyba ponad rok). Potem okazało się, że mogę również pisać o ukochanych RPG i na początek zająłem się, oczywiście, omówieniem serii Might & Magic.

Pierwszy mój kontakt z Gamblerem to rozmowa telefoniczna z Wojtkiem Setlakiem. Zapytałem, czy mogę rozmawiać z redaktorem naczelnym, a Wojtek na to, czy wystarczy mi zastępca (czyli on). Wystarczył i spotkaliśmy się w redakcji. Współpraca zaczęła się od napisania przeze mnie recenzji z gry Dark Sun. Ponieważ w Wydawnictwie Lupus nie tolerowano autorów, którzy pisywali do konkurujących tytułów, uległem gorącym namowom Mirka Domosuda, ówczesnego zastępcy naczelnego Gamblera, i wybrałem redakcję, w której mam przyjemność pracować do dzisiaj.

Wojciech Setlak – z-ca redaktora naczelnego Gamblera

Pamiętam, że moją pierwszą grą była polska podróbka Ponga, gra, którą się podłączało do telewizora. Już w 1987 r. namiętnie zaczytywałem się w tekstach o rozmaitych grach w miesięczniku Komputer (w dodatku było to w Moskwie, gdzie byłem z rodzicami na placówce dyplomatycznej). Pierwsza gra, o której napisałem, to Flight Simulator 2 na Atari ST, a tekst został opublikowany właśnie w Komputerze. Napisaliśmy też, wspólnie z bratem, program służący do konwersji polskich tekstów (umożliwiał odczytywanie polskich liter w różnych standardach), zrecenzowany również w Komputerze.

„Długi": W roku 1993 napisaliśmy bazę danych Bussines Tree, która miała służyć dystrybutorom sieci Amway.

Mój brat Michał zaczął pracować w Wydawnictwie Lupus i dzięki niemu oraz dr. De Stroyerowi dostałem tam możliwość prowadzenia shareware house (za symboliczną opłatą wysyłaliśmy chętnym programy shareware). Kiedy Lupus zaczął organizować pismo o grach, zaangażowałem się w jego przygotowanie i zostałem zastępcą redaktora naczelnego. W Gamblerze jako pierwsze opublikowane zostały: mój opis gry Stronghold i temat numeru dotyczący strategii.

Alex Uchański – redaktor naczelny Gamblera

W Liceum im. Batorego byłem w jednej klasie z Andrzejem „Juniorem" Bacińskim, który pisywał do Top Secretu prowadzonego wówczas przez Marcina Przasnyskiego [późniejszy redaktor naczelny Secret Service – przyp. red.]. Oczywiście drążyła mnie zazdrość, że kumpel pisze o grach, ale rychło i mnie trafiła się okazja.

Otóż Łukasz Czekajewski napisał w Top Secrecie (bodaj w 7. numerze) tekst o Pirates! Sida Meiera. Tekst dotyczył jednak wersji na Commodore i w związku z tym był nie do przyjęcia dla pecetowców. Namówieni przez Juniora, który miał o coś do Łukasza żal, napisaliśmy z Piotrkiem „Gawronem" Gawrysiakiem [z tym, z którym potem przez lata tworzyli znaną spółkę autorską Alex & Gawron – red.] coś w rodzaju erraty czy uzupełnienia. Tekst ten zresztą nigdy się nie ukazał, ale dostaliśmy zlecenie na napisanie czegoś jeszcze. I tak narodził się następny artykuł naszego duetu, opis symulatora helikoptera LHX. Ukazał się w ostatnim numerze TS, który jeszcze prowadzili Marcin Przasnyski i Waldek Nowak.

Wtedy nie pojawiałem się jeszcze w redakcji TS, kontakt był przez Juniora. Kiedy nowym naczelnym Topa został Marcin Borkowski, próbował zwerbować do pracy Juniora i CSL-a, ale mu się nie udało; zarekomendowali za to mnie i Gawrona. Marcin Borkowski był wtedy w dramatycznej sytuacji, musiał prowadzić pismo, a nie miał autorów. Spadliśmy mu po prostu z nieba, zresztą z początku nie przyjął nas zbyt entuzjastycznie i wcale mu się nie dziwię (prawdę rzekłszy ten tekst o LHX nie należał do najlepszych). Potem opisaliśmy słynną strategię Warlords, a później Scorched Earth.

Moje przejście do redakcji Gamblera wiąże się z poznaniem w pubie Sherwood doktora De Stroyera, który zaproponował mi stanowisko zastępcy redaktora naczelnego Gamblera. Nawiasem mówiąc, miał do tego takie samo prawo jak Zagłoba oferujący Karolowi Gustawowi Niderlandy.

Opracował

Jacek Piekara

[...]

Małe piwo

Redakcja wyraziła zgodę na publikację tego artykułu, mając na względzie dyrektywy Państwowej Agencji Rozwiązywania Problemów Alkoholowych dot. wpływania na zmianę struktury spożycia alkoholu w Polsce. Nie namawiamy nikogo do picia i przypominamy, że młody organizm reaguje na niektóre bodźce inaczej niż stary, niepełnoletnich więc nie zachęcamy szczególnie. A w ogóle i tak wszystko jest o piwie bezalkoholowym. (Ordynator)

Pić, czy nie pić? Oto jest pytanie. Pytanie, na które statystyczny Polak, Jan Kowalski, niestety coraz częściej entuzjastycznie odpowiada: pić! Taka właśnie postawa plus brak zdolności kulinarnych polskiej żony (czytaj przesalania zup) ma zasadniczy wpływ na wzrost liczby rodzin patologicznych w Polsce. Moja odpowiedź na zadane na wstępie pytanie nie poprawia statystki – ja również najczęściej wybieram tę pierwszą dyrektywę.

Wtedy zarysowuje się kolejne pytanie: co pić? Na pewno nie napiję się wody ognistej. Odkąd pamiętam, styczność z ogniem kończyła się dla mnie moczeniem nocnym. Nie będę też pił wina (oczywiście chodzi o roczniki 1997 lub 1998, na inne raczej mnie nie stać). Zawartość w owym napoju pierwiastka o masie atomowej 16 jest zastraszająco wysoka. Działa to na żołądek podobnie jak kosiarka na redakcyjny trawniczek. Są jeszcze trunki dla zdesperowanych: borygo (ot, tak dla ochłody) i woda kolońska (zapewnia przyjazny dla środowiska oddech). Ja jednak nie jestem zdesperowany.

Po raz kolejny moje spragnione rączki sięgną po marzenie milionów mężczyzn na całym świecie (nie, nie chodzi o Sharon Stone), po złoto w lśniącym kufelku, napój królów Bawarii – po wspaniałe, wiecznie żywe piwo. Śmieszne polskie przepisy, które w banalny sposób można ominąć, pozwalają poznawać różne gatunki piwa dzięki porozrzucanym tu i ówdzie reklamom.

Dla mnie o dwa łby konia (korsykańska miara długości) przed innymi są niedrogie (17 czeskich koron za markowe półlitrowe – to chyba niewiele) piwa czeskie. Nie lubię natomiast piw, które działają tak: dokładnie tyle, ile wlewam do gardła, po krótkim czasie wydalam w toalecie. Piwo tego typu proponuję od razu przelać prosto z kufelka do pisuaru. Zaoszczędzimy wtedy wiele cennego czasu. Piwo od stuleci towarzyszyło ludziom, a pierwsze wzmianki na jego temat można znaleźć w sławnym kodeksie Hammurabiego. To wspaniałe, że możemy kontynuować piękną tradycję, popijając ten sam napój, co nasi przodkowie. Uwielbiam ten sposób nawiązywania do historii.

Nie da się ukryć – zakochałem się w piwie. Ma tyle właściwości organoleptycznych (ta barwa! ten smak!), jest bogatym źródłem witamin B1, B2, B4, B12, PP, magnezu, fosforu i potasu. Piwo jest dobre na wszystko! Działa dobrze na stres i obniża napięcie nerwowe. Jeśli piłkarze reprezentacji Polski po raz kolejny przegrali (tym razem z Malezją), sięgnij po ten niezawodny napój. Udowodniono również, że piwo wypłukuje kamienie z nerek i jest doskonałą bronią na bakterie oporne na działanie antybiotyków i związków zawartych w lekach przeciwbólowych. Jak twierdzą medycy, człowieka zaprzyjaźnionego ze wspomnianym napojem powinny ominąć choroby serca i wątroby (inna sprawa, że może go nie ominąć alkoholizm).



Nigeryjczycy ponoć wynaleźli piwo wzmagające potencję, a Belgowie specjalizują się w piwach aromatyzowanych warzywami (chciałbym spróbować piwa selerowego!). Bardzo popularne są angielskie piwa lecznicze. Jedno jest pewne – piwo wypijane w rozsądnych ilościach na pewno nikomu nie zaszkodzi. Specjaliści, którzy wystawili mu tak wspaniałą cenzurkę, musieli być jego wielkimi wielbicielami (lub ich badania sponsorowali producenci tego leczniczego trunku). W każdym razie powyższe dane są naprawdę zachęcające i coraz bardziej popychają mnie – człowieka spragnionego relaksu – w stronę lodówki, w której poza listonoszem (cholera, co on robi w mojej lodówce?) chłodzą się cztery pyszne piwka. Ten zmyślny wynalazek sprzed ponad 4000 lat (nie chodzi o lodówkę, ale o piwo), na stałe zakorzenił się w kulturze wielu państw świata.

Najzagorzalszymi piwoszami są Czesi, Niemcy, Duńczycy, Irlandczycy i Anglicy. Według danych statystycznych każdy obywatel tych państw spożywa grubo ponad sto litrów piwa przez rok. Polacy w owej statystyce zajmują odległe miejsce – 45 litrów na każdą głowę. Nie mogę się powstrzymać od próby poprawienia tego marnego wyniku. Idę napić się piwa. Piwo jest moim zbawieniem. Oczywiście, piwo bezalkoholowe.

Kuba Jaguszewski

Ponieważ autor nie mógł się zdecydować, jak zatytułować swój tekst, pozostawił czytelnikom możliwość wyboru. Oto propozycje (wybrany tytuł można wstawić w miejsce wielokropka):

1. „Pić, czy nie pić" – tytuł banalny, rażący prostotą, parafraza słów spisanych przez pewnego mongolskiego (nie jestem pewien, czy na pewno tej narodowości) dramaturga (nazwiska nie pamiętam, w wolnym tłumaczeniu na polski oznaczało bodajże: „Trzęsący Włócznią"). Tytułu raczej nie polecam, zbyt pospolite w dzisiejszych czasach są owe sławne słowa, a poza tym od nich rozpoczyna się artykuł. Moja ocena tytułu: 42 (w skali gamblerowskiej).

2. „Qba musi się napić" – tytuł ciekawy, treściwy. Przedstawia autora (poprzez wymienienie jego imienia) oraz nurtujące go pragnienie, informuje o treści artykułu. Formą nawiązuje do odległych czasów Gamblera, kiedy to pewien felietonista w podobny sposób konstruował tytuły swoich tekstów. Moja ocena: 56.

3. „Maj, czerwiec, głupiec" – tytuł zabawny, ironiczny, parodia reklamy pewnego piwa. Jednakże czytelnik, który owej reklamy nie zna, nie będzie się śmiać i co gorsze – tytułu nie zrozumie. Proponuję dwie oceny: 48 (dla zorientowanych w temacie) i 0 (dla kogoś, kto nie obejrzałby nowej „Godzilli" w telewizji, gdyby była przetykana reklamami).

4. „Zwei Bier fur mich, bitte!" – tytuł w zasadzie dobry, uczy języka obcego. Ma jednakże pewną bardzo istotną wadę – czytelnik może nie chcieć uczyć się języka obcego, a wtedy po prostu wkurzy się na autora, że ten nie akceptuje jego woli. Proponuję dwie oceny: 58 (dla czytelnika o kosmopolitycznych zakusach) oraz 0 (dla czytelnika leniwego).

Environmental Audio™ – So Real It Has To Be Live!



Doprawdy warto wypróbować tę najnowocześniejszą kartę dźwiękową! Sound Blaster Live! wprowadza nowy wymiar dźwięku i dystansuje profesjonalny sprzęt audio stosowany w studiach filmowych Hollywood. Sound Blaster Live! realizuje technikę generowania dźwięku przestrzennego Environmental Audio™, tworząc dźwięk tak realistyczny, że wydaje się być słuchany na żywo! Dzięki wspaniałej syntezie muzycznej 256 ścieżek i wzbogacaniu dźwięku na bieżąco możemy się rozkoszować muzyką jak podczas koncertu na żywo - tak dynamiczną, jakbyśmy się znajdowali w samym środku orkiestry. Sprzętowo przyspieszana funkcja Environmental Audio Extensions™(EAX™) karty Sound Blaster Live!, obsługująca najnowsze programy, dostarcza wrażeń wykraczających daleko poza tradycyjny dźwięk przestrzenny (3D). Oferuje również nowe możliwości i oszałamiające efekty, które wzbogacają dźwięk we wszystkich istniejących grach i programach multimedialnych poprzez użycie prawdziwego cyfrowego przetwarzania.

Sound Blaster Live! with Environmental Audio — So Real It Has To Be Live!

Korzyści oferowane przez Sound Blaster Live!

1 Profesjonalnej jakości syntezatory i cyfrowe wejście/wyjście zapewnia jakość dźwięku, która porównywalna jest jedynie z cyfrowymi systemami dźwiękowymi stosowanymi w kinach.

2 Wydajny system przetwarzania dźwięku. Dzięki procesorowi dźwięku EMU10K1 każdy sygnał jest przetwarzany z 32-bitową dokładnością, 192 dB, 48kHz z ośmiopunktową interpolacją, aby wygładzić dźwięk pochodzący z dowolnego źródła.

3 Environmental Audio udoskonala dźwięk w istniejących programach. Doświadczcie głębokości i realizmu wykraczającego poza istniejące systemy dźwięku przestrzennego. W istniejących grach i aplikacjach możecie zastosować zaprogramowane środowisko, takie jak sala koncertowa, jaskinia lub „pod wodą", aby uzyskać niewiarygodne efekty dźwiękowe.

4 Wyjście do wielu głośników. Otaczające dźwięki (surround-sound) w komputerze osobistym tworzone są dzięki wbudowanej obsłudze dwóch lub czterech głośników.

5 Karta cyfrowego wejścia/wyjścia. Ta opcja sprzętowa zapewnia cyfrowe wejście/wyjście S/PDIF i przełom w stosowanych wejściach/wyjściach MIDI przez zastosowanie złącza MIDI DIN. Złącze Digital DIN umożliwia dołączenie w przyszłości do ośmiu cyfrowych głośników.

6 256-ścieżkowa synteza muzyki. Niezwykła możliwość generowania do 256 ścieżek oferuje daleko lepszą jakość i wydajność niż profesjonalny sprzęt muzyczny.

7 Standard Sound Blaster PCI. Sound Blaster Live! zapewnia niemal idealną zgodność ze standardem Sound Blaster na magistrali PCI.

8 Environmental Audio Extensions™ (EAX™). Obsługa programu sterującego karty. EAX™ jest otwartym standardem, który umożliwia najszersze wsparcie producentów oprogramowania.

9 Internetowa strona Sound Blaster Live! – www.sblive.com Odwiedźcie naszą stronę WWW, by znaleźć na niej ostatnie aplikacje, rozszerzenia i sterowniki.

10 Bogaty zestaw oprogramowania. Zadziwiający pakiet oprogramowania wzbogacającego korzyści oferowane przez kartę Sound Blaster Live!



CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Creative Labs (Irl) Ltd., Oddział w Warszawie, 00-764 Warszawa, ul. Sobieskiego 110/3; tel./fax: +22 646 52 15, tel. +22 646 52 16

Autoryzowani Dystrybutorzy:

ABC Data Sp. z o.o. /CHS (tel.:+22 676 09 00); COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 51 79200); DATRONTECH Poland (tel. +22 675 28 30); JTT Computers S.A. (tel. +71 374 58 00).

© Creative Technology Ltd. All brand and product names listed are trademarks or registered trademarks, and are properties of their respective holders

Trzy Zera Apokalipsy?

Pewnego pięknego dnia postanowiłem wydać kieszonkowe na jakieś pismo popularnonaukowe. Mój wzrok przykuło jedno, chociaż biały tytuł na czerwonym tle źle mi się kojarzył (vide „kolorówki"). Jednak spróbowałem. Artykuły nawet znośne. Jeden traktował o „Apokalipsie 2000", tzn. wielkiej zagładzie szykowanej nam przez komputery. Przeczytałem i... ogarnął mnie pusty śmiech. Pismo poszło do kosza, a ja czekałem na dalsze wieści o owej zagładzie. Kiedy jednak zauważyłem, że niektórzy znajomi są poruszeni ową wątpliwą „Apokalipsą", zacząłem się niepokoić. Kolejny pismak szuka sensacji i robi to w wyjątkowo tani sposób. Nie mogłem siedzieć cicho.

Pokrótce opiszę, jak według autora miała wyglądać owa „Apokalipsa". Dnia pierwszego stycznia roku 2000 data w komputerach będzie miała zaiste dramatyczny wygląd: 01.01.00. Komputery ulegną masowemu ogłupieniu, czekają więc nas następujące atrakcje:

- wysiądą wszystkie elektrownie atomowe,
- sprzęt w szpitalach padnie (respiratory przestaną działać, George Clooney straci pracę itp.),
- nasz komputer domowy eksploduje w feerii barw przy ogłuszającym pisku karty dźwiękowej,
- telefony przestaną działać [tzn. będą działały JESZCZE gorzej? – przyp. Ordynatora].

No i gwóźdź programu:

- „rosyjskie silosy atomowe wystrzelą rakiety w cele dawno już namierzone. W odpowiedzi na to rakiety sił NATO oraz USA polecą na Rosję. Chiny nie pozostaną dłużne i ich rakiety zostaną wystrzelone w resztę świata".

Zacznijmy od elektrowni atomowych. Gościom sterującym elektrowniami ktoś odłączy mózgi i będą siedzieć z założonymi rękami, póki sprzęt nie wysiądzie? Przecież góra 15 minut zajmie im wpisanie do programu sterującego, że rok „00" ma interpretować jako „2000". Ewentualnie mogą poświęcić trochę wiecej czasu na gruntowną przebudowę systemu (daty 4-cyfrowe).

Podobnie w szpitalach – nawet brak energii im nie grozi, gdyż mają własne zasilanie awaryjne. Gorzej ze sprzętem medycznym, który sprawdza datę – nie wiadomo, czy się nie sypnie 1.1.2000?

Widać wyraźnie, że „naukowi panowie redaktorzy" są przywiązani do TAG-a. Windows 95/98 czy Windows NT od 3.51 wzwyż nie mają przecież odporności na rok 2000, w ogóle nie ma w nich predefiniowanych lat na cały wiek po roku 2000. Proponuję, aby Pan Pismak zainstalował sobie Nasz Ulubiony System Operacyjny i kliknął prawym przyciskiem myszy w zegarek na pasku narzędzi. Gdyby były jeszcze jakieś problemy, służę konsultacjami...

Osobne cięgi należą się niedobrym informatykom. Zaoszczędzili na jednym bajcie (po dwie cyfry na jeden bajt), nie przewidując, co może się stać za kilkadziesiąt lat. Taka krótkowzroczność to doprawdy wstyd. Czyżby zapomnieli, że po 1999 następuje rok 2000 :-)?

Stasiu

Niemoc

Henryk obudził się szczęśliwy. Szczęśliwy jak nigdy. Łatwo to wytłumaczyć – Henryk był pisarzem, a tej nocy przyśnił mu się genialny pomysł na opowiadanie. Był to doprawdy łut szczęścia, bowiem Henryk cierpiał już od dawien dawna na Niemoc Twórczą. Napisał w życiu osiem wielkich powieści i wydał jedną z nich – pod zmienionym nazwiskiem, upstrzoną redaktorskimi poprawkami. Fakt zaistnienia na księgarskim rynku, choćby i pod pseudonimem, wywołał jednak u Henryka szaloną euforię, która w konsekwencji doprowadziła do wzmiankowanej Niemocy.

Właściwie Niemoc Twórcza to ciut za mocne określenie, jednak nieźle tłumaczyło zaistniałą sytuację i dobrze brzmiało, gdy obwieszczał je znajomym. W zasadzie problem polegał na tym, że Henryk nie miał bladego pojęcia, o czym by tu jeszcze napisać. Doszedł do wniosku, że wszystko, co miało zostać na tym świecie napisane, napisane już zostało, a dla niego nie przewidziano nic ponad jedną wielką powieść wydaną pod pseudonimem. Depresja pogłębiała się i kto wie, co by się stało, gdyby nie ów sen.

Wyśniony pomysł był prosty. Oto egzystuje sobie gdzieś pisarz, który nie ma o czym pisać i pogrąża się w apatii. Jednakże pewnego dnia śni mu się interesujący pomysł na wspaniałe dziełko literackie. Szybko siada do maszyny i zaczyna spisywać. Motyw wydał się Henrykowi skądś znajomy. Wierząc jednak, że nikt wcześniej nie napisał czegoś takiego, przystąpił do zapisywania swego snu.

Tu jednak dała o sobie znać rozbuchana Niemoc. Gdy doszedł do miejsca, w którym bohater opowiadania kończy spisywać to, co mu się przyśniło, całkiem stracił wenę. Przesiedziawszy wiele godzin nad pustą kartką papieru, zwątpił w możliwość kontynuacji utworu. Znużony wziął zimny prysznic, wypił herbatę marki Assam i położył się spać.

Jakież było jego zdziwienie, gdy we śnie ujrzał ciąg dalszy swej historii. Okazało się, że owemu tajemniczemu autorowi ze snu następna noc przyniosła kontynuację niezwykłej opowieści i rankiem czym prędzej ją spisał.

Henryk obudził się podniecony, o wiele wcześniej niż zwykle. Chwycił za pióro, przysunął kartelusz z dnia poprzedniego i zaczął notować. Gdzieś do południa myśli jego krążyły w okolicach literackiego Nobla, później jednak znów opuściła go muza. Tym razem kładł się spać z mniejszym niepokojem...

Nie zawiódł się. Kolejna noc przyniosła kolejny odcinek historii. I znów bohaterowi sen podpowiedział, o czym ma być następny rozdział i znów bohater cały następny dzionek notował senne majaki, układające się w doskonałą całość. Bohater popadał w euforię. Podobnie Henryk.

Morze czarnej kawy i dwie paczki caro – to ofiary szału twórczego następnego dnia. Tym razem już prawie bez obaw czekał na sen, zażywszy wcześniej dwa ziołowe proszki nasenne – ot tak, dla pewności... I znów udało się, sen przyszedł we właściwym czasie, w dobrej ostrości i technikolorze. Bezimienny autor znów śnił swą opowieść! Śnił nawet jakby intensywniej, intensywniejsze więc były przeżycia Henryka. Przebudził się tuż przed szóstą i rzucił do sporego już stosiku kartek. Około południa zadzwonił do swego agenta, przedstawił się trzykrotnie i obiecał szybko dostarczyć nowy tekst. Tego dnia zakończył pracę w szampańskim humorze, miał już właściwie gotową fabułę, ciekawą treść przyobleczoną w misterną formę. Brakowało mu tylko zakończenia. Puenty, wieńczącej to monumentalne, choć jakże zwięzłe dzieło.

Do snu przygotował się starannie. Na nocnym stoliku położył ulubione pióro, czystą kartkę, odciął kable dzwonka do drzwi, wyciągnął telefon z gniazdka i wepchnął ręcznik w szparę pod oknem. Ułożył się wygodnie, przeczytał kilka stron jakiegoś tygodnika. Zasnął jak niemowlę.

I nic nie przyśniło mu się tej nocy...

Jakub T. Janicki





MATT
SOLIDNY PARTNER
Łódź, ul. Wigury 15, tel. (0-42) 36 59 24
SOLIDNY PRODUCENT
SOLIDNYCH JOYSTICKÓW
DO KOMPUTERÓW I KONSOL
PC-KEYSTICKI (nakładki drążkowe na klawiaturę)
NOWOŚĆ!

Bełchatów AWEX s.c. (0-44) 32 95 23
Białystok A-Z COMPUTERS s.c. (0-85) 44 16 90
Gdańsk AMI-COMM (0-58) 32 10 44 w. 8, 28
Gdańsk AR-MEDIA sp. z o.o. (0-58) 55 34 340
Katowice BASTA s.c. (0-32) 51 77 92
Kraków F.H. JASTA (0-12) 25 76 66 w.102
Krosno Odrzańskie PP. MEDAR (0-68) 83 53 88
Kielce UNISERWIS (0-41) 287 92
Lublin XYZ s.c. (0-81) 73 63 23
Olsztyn F.H. ALMA (0-89) 27 47 75
Opole AR-WAL Export-Import s.c. (0-77) 74 64 43
Piła PHUP PIXEL (0-67) 12 70 24
Poznań HURT-DETAL RYSZARD FRANCZAK (0-61) 67 74 57
Rzeszów F.H. AVALON s.c. (0-17) 52 27 07
Szczecin PPH. WIZJON 4 s.c. (0-91) 82 04 41
Świdnica DYSKLAND s.c. (0-74) 25 24 58
Toruń P.W. ULMAR s.c. (0-56) 229 11
Wałbrzych A.H. ELEKTRO-POL (0-74) 786 81 w. 27
Warszawa BIURO HANDLOWE - STAWICKI s.c. (0-22) 632 64 2
Wrocław WALD sp. z o.o. (0-71) 32 52 458
Tychy VIDEOBIT (0-32) 127 69 75

AVAX SOFTWARE

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

Największy wybór gier i programów edukacyjnych (około 500 tytułów PC CD-ROM i 150 SONY PLAYSTATION w ofercie - - tylko pełne wersje programów w pudełkach z polskimi instrukcjami).

Uwaga! Bardzo korzystne warunki:

Do 10% rabatu od tzw. cen zbytu!

(0-22) 672-70-28 lub (0-22) 617-14-78
od poniedziałku do piątku w godzinach 9 -17

Zadzwoń do nas, a wyślemy Ci naszą pełną ofertę pocztą lub faksem!

Oferty detaliczne wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem!

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

Szczególnie polecamy produkowane przez nas programy:

Najnowsza część cyklu o II Wojnie Światowej
Dostępna w sklepach od września 1996
po rewelacyjnej cenie detalicznej: 49,95zł z VAT



Łatwe w użyciu, przejrzyste i czytelne menu, z którego można bezpośrednio wybrać odpowiedni temat, życiorys, nagranie, czy film.
Fragmenty kronik filmowych i 30 oryginalnych nagrań dźwiękowych (45 minut przemówień, relacji, wystąpień, komunikatów i pieśni).





40 szczegółowo omówionych tematów i dokładne kalendarium wyderzeń. 25 map obrazujących przebieg linii frontu lub rozmieszczenie wojsk.



Ponadto w programie zamieszczonych zostało 400 archiwalnych zdjęć oraz 7 godzin tekstu czytanego przez znakomitego lektora: Tomasza Knapika.





Program zawiera również katalog niemieckiej broni pancernej (prawie 100 kolorowych plansz z czołgami, wozami pancernymi i innymi pojazdami bojowymi).
W kolejnej części cyklu o II Wojnie Światowej przedstawimy uzbrojenie sił lądowych.

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





Zapraszamy do współpracy sklepy z całej Polski

CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98

30 lat w tym zawodzie to czasem za mało, żeby zdobyć tytuł mistrza świata. Teoretycznie możesz próbować aż do roku 2027, ale dobremu menedżerowi nie przystoi rywalizować o złoty puchar z Michaelem Owenem, Vincenzo Montellą czy Ronaldo. Bądź co bądź to Twoi byli podopieczni.

Karierę menedżera rozpoczynasz 16 lipca 1997 r. Wybór miejsca pracy masz już za sobą, kilkanaście minut oczekiwania na stworzenie środowiska gry również. Najlepiej zacząć od zapoznania się z teczkami nowych podwładnych.

The X-Files theme

Każde klubowe archiwum gromadzi niezbędne dla menedżera dane. Najważniejsze dotyczą piłkarzy: nominalna pozycja (pozycje) na boisku, wiek, staż w reprezentacji, wartość, umiejętności piłkarskie, predyspozycje fizyczne i psychiczne, aktualna forma, wskaźnik morale. Przejrzenie wszystkich informacji zajmuje sporo czasu.



Interfejs gry znacznie to ułatwia. Za pomocą jednego przyciśnięcia klawisza myszki możesz wyświetlić interesujące Cię zestawienie: klasyfikację piłkarzy pod względem ceny, formy, długości kontraktu...

Możesz też przejść do indywidualnych charakterystyk zawodnika. Składa się na nie dwadzieścia liczb o wartościach od 1 do 20, opisujących zdolność aklimatyzowania się piłkarza w nowym otoczeniu, jego agresywność, kreatywność, determinację, umiejętność dryblingu i inne, istotne cechy. W klubie może być zatrudnionych 32 futbolistów, więc cyferek do zapamiętania jest aż nadto. Na szczęście można zaglądać do teczki zawodnika z (prawie) każdego ekranu, na którym pojawi się jego nazwisko, no i jest opcja wydruku (pozwala na całkowity luksus „niepamiętania").

Przed rozpoczęciem sezonu wstępną selekcję zatrudnionych w klubie zawodników przeprowadza się tylko na podstawie ich nazwisk, wieku, orientacyjnej ceny i charakterystyk. Musisz jednak pamiętać, że wartości przypisane charakterystykom są modyfikowane przez ukryty dla Twoich oczu współczynnik Ability. Oznacza to, że nie każdy piłkarz z dwudziestką w „strzałach" jest równie „bramkostrzelny" co Alan Shearer.

Podział na graczy podstawowych, etatowych rezerwowych i tych, którzy nadają się tylko na listę transferową, powinien być dokonany pod kątem wybranej przez Ciebie taktyki.



UB40 czy B52?

CM 97/98 oddaje do dyspozycji menedżerów 19 wcześniej zdefiniowanych taktyk. Trenerzy sterowani przez komputer muszą się ich trzymać, Ty jednak masz znacznie większe pole manewru.



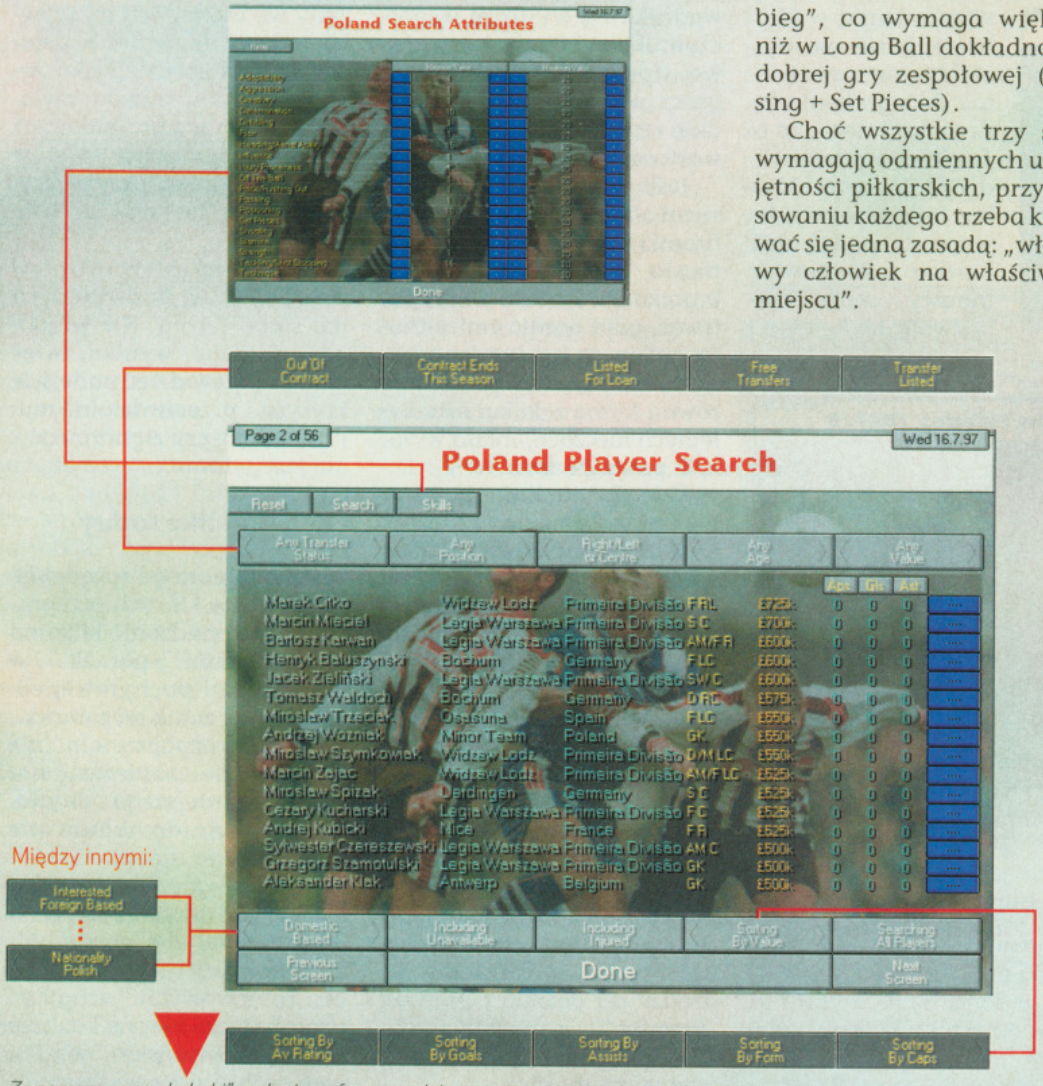
Możesz stworzyć własny schemat lub skorygować jeden z predefiniowanych – wystarczy za pomocą myszki poprzestawiać numerki na wirtualnej murawie i dorysować niektórym strzałki. Wymyślone przez Ciebie ustawienia zawodników na boisku rzadko jednak są bardziej skuteczne od wspomnianych wcześniej schematów komputerowych, bowiem autorzy programu poprawili algorytm rozgrywania meczów.

Dzięki tej poprawce wzrosło znaczenie zatrudnianych w klubie piłkarzy. Mają większy wpływ na osiągane przez Ciebie wyniki, więc częściej musisz dopasowywać taktykę do ich możliwości, a nie odwrotnie. No, chyba że zatrudniłeś się u zamożnego pracodawcy.

Dopasowanie taktyki do zawodników zajmuje sporo czasu. Mecze towarzyskie pozwalają sprawdzić skuteczność piłkarzy przed rozpoczęciem walki o punkty i ustalić, jakie pozycje na boisku powinny być wzmocnione w pierwszej kolejności. Dają też możliwość poeksperymentowania z grą w ataku.

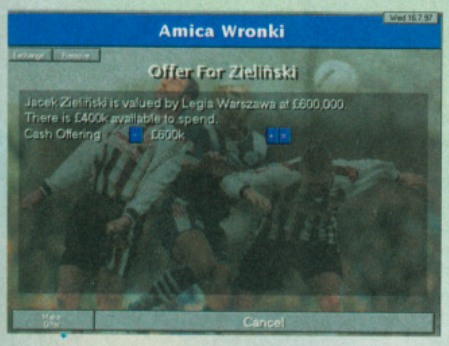
Staring at the style

Styl gry to element myśli taktycznej decydujący o sposobie konstruowania akcji ofensywnych przez Twoją drużynę. Do dyspozycji masz trzy odmiany: Passing, Direct i Long Ball. W CM 97/98 żaden



Za pomocą „przeglądarki" rynku transferowego łatwo zapoznasz się z danymi 20 000 piłkarzy.

styl nie sprawdza się we wszystkich boiskowych schematach i z każdą wystawianą do gry jedenastką (co miało miejsce we wcześniejszych wersjach CM). Teraz kluczem do trafnego doboru stylu gry jest przegląd współczynników piłkarzy.



Jeżeli masz w swoich szeregach piłkarskich artystów, wyróżniających się kreatywnością, potrafiących dobrze kontrolować piłkę i celnie podawać, dobrym pomysłem na atak jest Passing. Gdy go wybierzesz, zmuszasz swoich zawodników, aby podawali piłkę od nogi do nogi na niewielkiej przestrzeni boiska, przydaje się wtedy dobre wyszkolenie techniczne i tzw. boiskowa inteligencja (Flair + Inteligence).

Long Ball i Direct to bardziej „atletyczne" sposoby na ofensywę. Wymagają od zawodników wytrzymałości, szybkości, determinacji i siły. Sprawdzają się w słabych, drugo- i trzecioligowych klubach, gdzie te umiejętności są często jedynymi zaletami piłkarzy.

Gdy zdecydujesz się na „długą piłkę", zawodnicy kopią futbolówkę daleko do przodu, w nadziei, że przejmą ją gracze ofensywy – powinni być szybcy, dobrze grać głową i umiejętnie się ustawiać (Positioning).

Natomiast „bezpośredni" piłkarze (stosujący taktykę Direct) starają się podawać piłkę swoim kolegom „na dobieg", co wymaga większej niż w Long Ball dokładności i dobrej gry zespołowej (Passing + Set Pieces).

Choć wszystkie trzy style wymagają odmiennych umiejętności piłkarskich, przy stosowaniu każdego trzeba kierować się jedną zasadą: „właściwy człowiek na właściwym miejscu".

A to, co mam, nie wystarczy mi

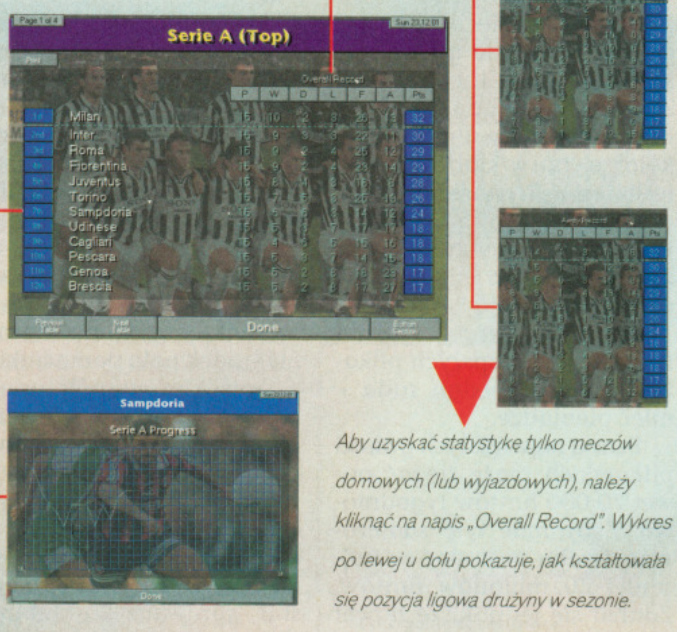
Transfery to jedyna metoda na wzmocnienie składu właściwymi zawodnikami. Wbrew pozorom trudność nie polega na znalezieniu ich wśród 20 000 nazwisk, ale sprowadzeniu do swojego klubu.

Negocjacje transferowe trwają w CM dość długo. Pierwszym etapem są pertraktacje z aktualnym pracodawcą upatrzonego zawodnika. „Stary" klub po otrzymaniu Twojej oferty prawie zawsze zwleka kilka dni z odpowiedzią, licząc, że w tym czasie ktoś inny zaoferuje większe pieniądze. Gdy zgodzi się sprzedać swojego pracownika, możesz wreszcie rozpocząć rozmowy z nim samym – a raczej spróbować, gdyż nie zawsze przejawia ochotę.

Gdy ją jednak znajdzie, szybko przechodzicie do konkretów. Przedstawiasz mu swoją propozycję, czyli wysokość zarobków, okres obowiązywania umowy, klauzule umożliwiające jej wcześniejsze rozwiązanie i wartość premii za dobrą postawę na boisku.

Jeśli zawodnik przyjmie warunki kontraktu (gdy okażą się korzystniejsze od ofert innych zainteresowanych), możesz sfinalizować transfer. Potrzebne są do tego pieniądze (musisz mieć na koncie kwotę obiecaną klubowi za oddanie zawodnika) oraz wolne miejsce w 32-osobowym składzie. Jeśli tak nie jest, wracasz do punktu wyjścia.

Jak widać, na każdym etapie negocjacji można mieć pewne trudności. Na szczęście CM pozwala niektóre z nich ominąć.



Aby uzyskać statystykę tylko meczów domowych (lub wyjazdowych), należy kliknąć na napis „Overall Record". Wykres po lewej u dołu pokazuje, jak kształtowała się pozycja ligowa drużyny w sezonie.

Jeżeli masz w swoich szeregach piłkarskich artystów, dobrym pomysłem na atak jest styl Passing.





Ustalanie meczów towarzyskich odbywa się przez ikonę „Fixtures and Results".

Jeśli doskwiera Ci brak pieniędzy, skorzystaj z „transferu wiązanego" (Part Exchange). Wtedy w ramach zapłaty (lub jej części) odstępujesz innego piłkarza. Natomiast całkowicie bezgotówkową formą transferu jest wypożyczenie zawodnika oraz Free Transfer, czyli zakup piłkarza bezrobotnego.

Dobrym sposobem na przełamanie niechęci klubu do sprzedawania graczy jest klauzula Big Club Release. Zawodnik posiadający ją w kontrakcie sam decyduje o kolorze „barw klubowych" i, jeśli jesteś trenerem jakiejś sławnej drużyny grającej w jednej z czołowych lig europejskich, łatwo mu podjąć decyzję na Twoją korzyść.

Na wygórowane żądania finansowe najlepszych piłkarzy jest tylko jedna rada – mieć pieniądze.

Pensja największych gwiazd piłkarskich może sięgać nawet 70 000 funtów tygodniowo. Żeby móc tyle zaoferować, trzeba posiadać co najmniej 20 milionów funtów. Zdarza się jednak, że nawet wyższa suma w klubowej kasie nie wystarcza do zawarcia tak dużego kontraktu, a to dlatego, że o Twoich wydatkach decyduje zarząd klubu. Jeśli zauważy, że wcześniej podpisałeś bardzo kosztowne umowy, może nie pozwolić na kolejne.

You lose, you learn

Po skompletowaniu wyjściowej jedenastki i wybraniu konkretnej taktyki przychodzi czas na skonfrontowanie trenerskiej wizji z rzeczywistością.

Już podczas pierwszego meczu ligowego może się okazać, że nie wszystko funkcjonuje zgodnie z Twoimi wyobrażeniami. Staraj się reagować na niepokojące sygnały od razu, zanim zgubisz kontakt z czołówką tabeli.

Gdy Twoi zawodnicy nie mają podczas meczów zbyt wielu okazji do zdobywania bramek, powinieneś wzmocnić środek pola pomocnikiem o wysokim współczynniku kreatywności, a także kupić przyzwoitego wykonawcę rzutów rożnych.

Jeżeli przeciwnie, Twoja drużyna często stwarza dogodne sytuacje bramkowe, ale nie potrafi ich wykorzystać, sprowadź do klubu zawodników z wysokim współczynnikiem strzału i gry głową. Upewnij się również, czy gracz wykonujący bezpośrednie rzuty wolne ma wysokie wartości Set Pieces i Shooting.

Jeśli zauważysz, że każdy strzał oddany w światło Twojej bramki kończy się utratą gola, musisz poszukać nowego bramkarza. Może to trochę potrwać, gdyż ocenić umiejętności golkipera jest bardzo trudno – nie zawsze prezentuje równą formę w kilkunastu kolejnych meczach, mimo wysokich predyspozycji.

Gdy Twoja linia pomocy nie jest w stanie przez dłuższy czas utrzymać się przy piłce, spróbuj ją wzmocnić jeszcze jednym lub dwoma zawodnikami. Jeśli i to nie pomoże, wróć do poprzedniego ustawienia i zaryzykuj zmianę stylu na Long Ball.

Obrona nie najlepiej się spisuje, a w zespole nie masz dobrych defensorów? Wypróbuj taktykę 5-3-2, ze skrzydłowymi pomocnikami cofniętymi do defensywy i najlepszym obrońcą na pozycji libero. Będzie dodatkową defensywną przeszkodą na drodze do bramki i pomoże „wymieść" wszystkie piłki, które przepuszczą dwaj wyżej ustawieni obrońcy.

Słabsza postawa zawodników na boisku może również wynikać z kiepskiej atmosfery w drużynie. Symptomem takiej sytuacji jest niskie morale zawodników, które może być wywołane wieloma czynnikami. Podstawowe to: niska pensja, niepowodzenia drużyny we wszystkich rozgrywkach, brak miejsca w podstawowej jedenastce, niska reputacja klubu (nie odpowiadająca ambicjom piłkarza) oraz postępowanie wbrew woli zawodnika przy wpisywaniu go lub nie na listę transferową.

Równie negatywny wpływ na grę Twoich podwładnych ma słaba forma. Nie wiadomo, z czego wynika, więc trudno przewidzieć nadejście kryzysu i przeciwdziałać mu. Przeczekać, czy zignorować – oto jest pytanie...

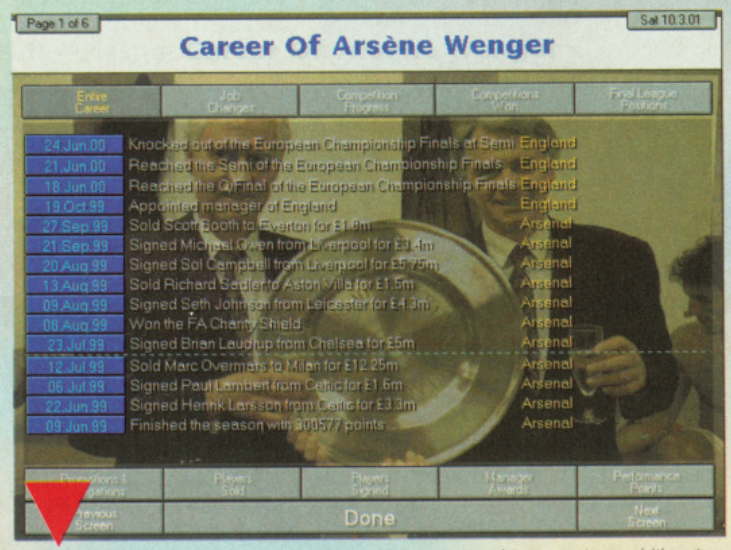
On a day like today

W odróżnieniu od rozgrywek ligowych, w których przegraną można nadrobić kilkoma zwycięstwami, porażka w konfrontacji pucharowej eliminuje Cię z dalszej zabawy.

Przed rozpoczęciem nie wypada więc zaniedbać nawet najmniejszego detalu. Wystawienie do składu nie wypoczętego gracza (który nie dość że gorzej niż zwykle spisuje się na boisku, to w dodatku łatwiej może doznać kontuzji), brak na ławce rezerwowych drugiego bramkarza, nieprzekazanie opaski kapitańskiej właściwej osobie po roszadach w składzie, nieznajomość reguł rozgrywek (błędne przeświadczenie, że będzie jeszcze szansa na rewanż) – wszystkie niedopatrzenia mogą zadecydować o niepowodzeniu. Jednak największy wpływ na końcowy wynik pucharowej rywalizacji

Ważne klawisze funkcyjne

„P" – drukowanie ekranu w formie tekstowej.
„M" lub „Esc" – zatrzymanie czasu i powrót do głównego ekranu.
„*" – wyjście z gry bez zapisywania jej stanu.
„&" – automatyczne nagranie screenu.
„Spacja" – przyspieszenie upływu czasu w trakcie meczu.



Aby obejrzeć dokładnie opisany przebieg kariery menedżera, wystarczy kliknąć na jego nazwisku.

Zarząd klubu wiedząc, że wcześniej podpisałeś kosztowne umowy, może nie pozwolić Ci na kolejne.

They are the champions

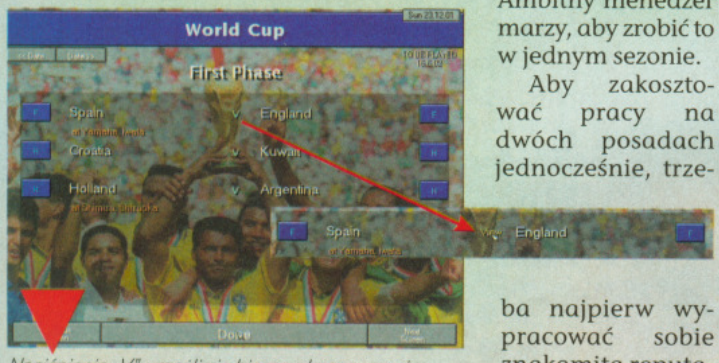
Grywalność, realizm, żywotność... Czego więcej można oczekiwać od menedżera piłkarskiego? Chyba niczego, bo Championship Manager ma tylko zalety i jest najlepszy na świecie.

mają decyzje podjęte podczas jej trwania.

Ich skuteczność zależy przede wszystkim od umiejętności właściwej interpretacji docierających do Ciebie informacji.

Weźmy na przykład Attacking Possession Indicator – wskaźnik pokazujący, która z drużyn częściej miała piłkę w ostatnich pięciu minutach rozgrywanego meczu. Oczywiście dobrze, jeśli wykazuje Twoją dominację na boisku. Gdy odwrotnie, to wcale jeszcze nie znaczy, że nie wygrasz meczu – możesz strzelić gola z kontrataku w ostatniej sekundzie spotkania.

Podobnie jest z ocenami, będącymi wypadkową boiskowych poczynań Twoich zawodników. Są piłkarze, których nie warto zdejmować z boiska, choć słabo grali przez 89 minut spotkania (otrzymują 5 na 10 możliwych punktów). Jeszcze mogą rozstrzygnąć je na Twoją korzyść jednym udanym strzałem lub podaniem.



Naciśnięcie „V" umożliwia bierne obserwowanie przebiegu dowolnego spotkania.

Trudno podać jakąś uniwersalną receptę wskazującą kiedy, kogo i co zmienić. Procentuje doświadczenie i znajomość możliwości piłkarzy.

Money makes that world go around

Pieniądze są futbolowi równie niezbędne jak rybie woda. Bez nich nie można zbudować silnego zespołu, który by skutecznie rywalizował o krajowe i międzynarodowe trofea.

Oczywiście największe dochody przynoszą klubom występy w europejskich pucharach. UEFA szczodrze płaci za zwycięstwa (a czasem i za remisy – patrz Liga Mistrzów), dzięki czemu pula nagród możliwych do zdobycia w rozgrywkach sięga kilku milionów funtów. Jest to jednak przywilej nielicznych i zazwyczaj już bogatych klubów.

Biednym pozostaje handel „żywym towarem". Kupowanie obiecujących piłkarzy z niższych lig, promowanie ich i sprzedawanie z dużym zyskiem sławniejszym drużynom wymaga trenerskiej intuicji i zajmuje sporo czasu. W dodatku trudno to robić bez szkody dla wyników własnego zespołu.

Poważnym źródłem dochodu mogą być również pieniądze wpłacane na Twoje konto przez krajowe federacje piłkarskie. Ich wartość zależy od miejsca uzyskanego w tabeli na koniec sezonu oraz od rangi ligi, w której występujesz.

Grałem dziesięć lat, by usłyszał o mnie świat

Przeciętny menedżer, rozpoczynający karierę w CM marzy zazwyczaj o dwóch rzeczach – zwycięstwie w Lidze Mistrzów i zdobyciu mistrzostwa świata. Ambitny menedżer marzy, aby zrobić to w jednym sezonie.

Aby zakosztować pracy na dwóch posadach jednocześnie, trzeba najpierw wypracować sobie znakomitą reputację w wirtualnym świecie gry: awansować do wyższej ligi (jeśli się da), zdobyć jakiś krajowy puchar, wejść do pucharu UEFA i wygrać go. Zajmuje to trochę czasu, ale czego się nie robi, aby wzbudzić zazdrość innych trenerów.

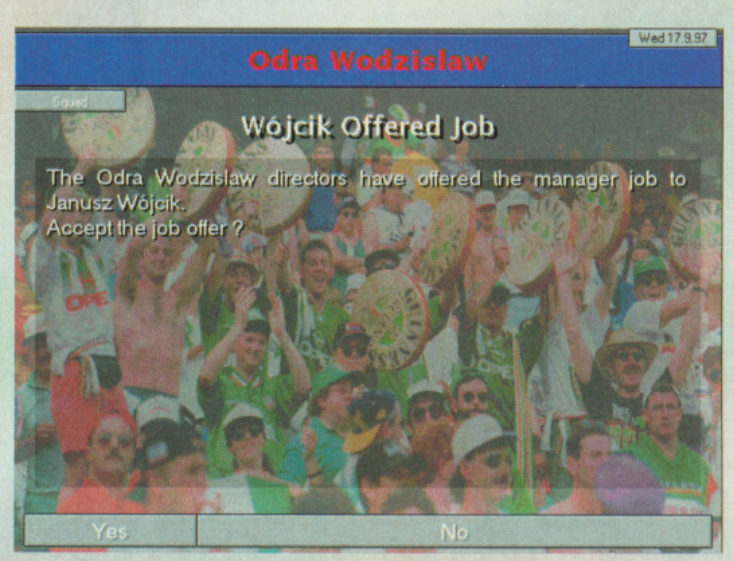
Miarą sukcesu w CM może być również liczba zdobytych Punktów Dokonań (Performance Points). Komputer sam je oblicza według bardzo zawiłego wzoru matematycznego, biorąc pod uwagę nie tylko rezultat, ale i przebieg każdego meczu, sam podsumowuje na zakończenie sezonu i, jeśli wynik jest tego wart, umieszcza w Galerii Sław (Hall of Fame).



Życie menedżera nie zawsze jednak jest usłane różami, zaś najdotkliwsze z niepowodzeń to utrata pracy.

Wbrew pozorom łatwiej wylecieć z bogatego niż z biednego klubu. Oczekiwania w bogatym klubie są tak wysokie, że czasem wystarczy nie ukończyć sezonu w pierwszej trójce i szybko odpaść z krajowych rozgrywek pucharowych, by znaleźć się na bruku.

Twoi szefowie nie tolerują także marnotrawienia klubowych pieniędzy. Gdy wypuścisz na wolny transfer zbyt wielu zawodników, mających istotną wartość dla finansów zespołu, stracą do Ciebie zaufanie i nie pozwolą więcej pracować.



We are the champions

Championship Manager to jedna z nielicznych gier kultowych, która nie odeszła jeszcze do lamusa. Zawdzięcza to świetnemu interfejsowi, zasobnej, dającej się uaktualniać bazie danych, licznym podsumowaniom statystycznym ułatwiającym sprawowanie kontroli nad grą prowadzonego zespołu oraz najlepszemu na świecie algorytmowi „obliczającemu" przebieg piłkarskich pojedynków.

Szukając jej wad, można by wskazać oprawę audiowizualną, ale i ta ma swoje zalety. Tekstowa prezentacja meczu zapewnia mnóstwo sposobów strzelania bramek i wprawia w ruch wyobraźnię. A ciszę podkładu muzycznego można „zagłuszyć" dowolnym CD-audio, ponieważ CM wykorzystuje czytnik CD-ROM tylko podczas instalowania gry.

Kristoff



Eidos/Sports Interactive 1997

Mirage

Sportowa

Grafika: 49%

Dźwięk: 0%

Ogółem: 89%

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

INDUSTRY GIANT

Gra Industry Giant, a właściwie Der Industriegigant, została najpierw wydana w Niemczech. Nie znalazł się nikt, kto próbowałby sprzedać niemiecką wersję w Polsce – niewątpliwie słusznie. Dopiero gdy została przetłumaczona i trafiła na rynki angielskojęzyczne, zainteresowano się nią w naszym kraju.

Industry Giant to gra ekonomiczna w czasie rzeczywistym (z możliwością włączenia pauzy), w której połączono produkcję z transportem i sprzedażą wyprodukowanych towarów. Wersja anglojęzyczna jest trochę rozbudowana w stosunku do pierwowzoru, bowiem dołączono do niej expansion packs.

Pod względem oprawy graficznej i konstrukcji gra przypomina Transport Tycoon. Elementy ekonomiczne (sprzedaż i produkcja) mogłyby wskazywać na powiązania z Capitalism. Jednak według mnie IG najbardziej przypomina Rail-Road Tycoon. Podobnie jak w RRT, przewozimy surowce i produkty, musimy (w RRT mogliśmy) budować fabryki, nie mamy wpływu na pojawianie się źródeł surowców.



W IG największe znaczenie ma transport (choć oczywiście nie można zapomnieć o kosztach surowców), co jeszcze bardziej zbliża ją do RRT. Ważna jest regularność, szybkość (szczególnie na dłuższych odcinkach) i (to bardzo ważne) minimalizacja kosztów. Nie mamy wpływu na źródła surowców, ale sklepy i fabryki możemy budować w dowolnych miejscach, w efekcie najbardziej istotne jest funkcjonowanie systemu dostaw.

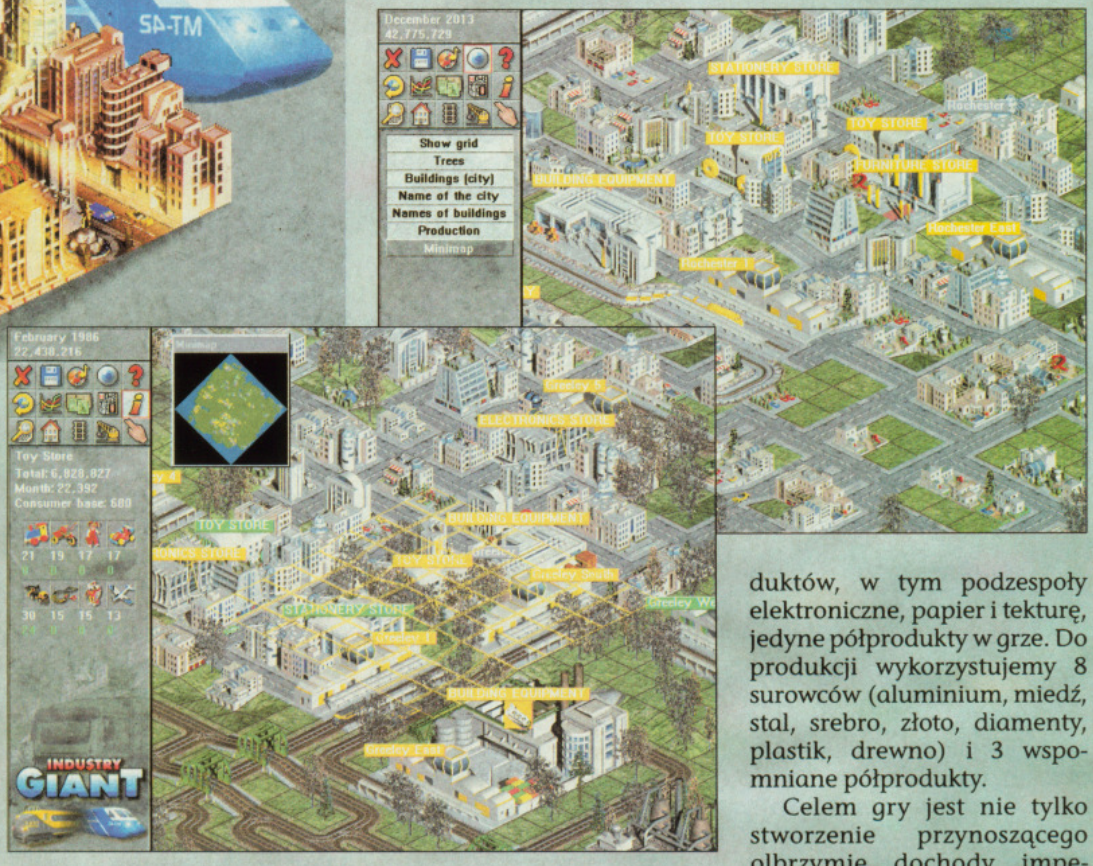
Można argumentować, że w RRT zarządzało się wyłącznie transportem kolejowym, a w IG do wyboru są także samochody, statki i samoloty. Jednak także tutaj kolej, jako najbardziej opłacalna, jest dominującym środkiem transportu...

Scenariusz

Akcja toczy się w latach 1960–2060. Gra ma prosty, ale udany przewodnik. Możemy rozgrywać przygotowane wcześniej misje (27) i scenariusze (27). Możemy też stworzyć własne przy użyciu edytora lub pozwolić, by komputer wygenerował je losowo na podstawie podanych parametrów. Interesująca jest opcja kariery (do wyboru 3 o różnym stopniu trudności) – musimy wykonać serie zadań (wypracować pewien zysk w określonym terminie). Można to uznać za odpowiednik kampanii w grach strategicznych.

Na początku dysponujemy ograniczoną liczbą artykułów, które możemy produkować, mamy też mniejsze możliwości techniczne transportu. Wszystko to zmienia się w trakcie gry – dzięki postępowi technicznemu pojawiają się nowe produkty i udoskonalone środki transportu. Niestety, nie mamy wpływu na pojawianie się nowych produktów czy pojazdów (w Transport Tycoon mogliśmy testować prototypowe pociągi i samochody).

Budujemy fabryki (9 typów) zajmujące się produkcją: samochodów, materiałów budowlanych, elektroniki, biżuterii, papieru, gazet/książek, wyposażenia sportowego, zabawek oraz wyrobów z drewna. Wytwarzają one 50 produktów, w tym podzespoły elektroniczne, papier i tekturę, jedyne półprodukty w grze. Do produkcji wykorzystujemy 8 surowców (aluminium, miedź, stal, srebro, złoto, diamenty, plastik, drewno) i 3 wspomniane półprodukty.



Celem gry jest nie tylko stworzenie przynoszącego olbrzymie dochody imperium przemysłowo-transportowego. Przede wszystkim musimy zdobyć 75% głosów zarządu (Board of Directors),

Ocena naszych poczynań nie zależy od tego, jak potężne imperium stworzymy, tylko od sprawności w walce z konkurencją.

by zostać nowym prezesem firmy (przygotowane wcześniej scenariusze mają inne, specyficzne cele).

Kluczem do sukcesu jest stworzenie sieci produkcyjno-transportowo-handlowej. Ponosimy wydatki związane z



nabyciem surowców, ich transportem, wytwarzaniem produktów oraz przewozem ich do sklepów.

Zapotrzebowanie na każdy produkt podawane jest w skali na 1000 mieszkańców. Dla mebli wskaźnik wynosi 14, a dla plastikowych samochodów – 17. Każdy sklep (także stacja) ma – podobnie jak w Transport Tycoon – określony zasięg oddziaływania. Liczba osób mieszkających na tym terenie określa wielkość zapotrzebowania na produkty.



Jednym z największych idiotyzmów IG jest to, że w jednej fabryce nie można produkować jednocześnie różnych towarów. Obowiązuje bardzo wąska specjalizacja. Jeśli rozpoczniemy produkcję zabawek, to nawet spośród wymagających tego samego surowca (lalki, plastikowe samochody i roboty) musimy wybrać tylko jeden rodzaj. Na szczęście w sklepach możemy sprzedawać kilka produktów tego samego typu.

Prawa kierujące rynkiem zbytu zostały również bardzo uproszczone i opierają się (delikatnie mówiąc) na dziwnych zasadach – ale o tym później.

Dziwaczna jest też wielkość infrastruktury. Bywa że sklep, fabryka i 3 stacje kolejowe są większe od miasta... Świat Industry Giant jest stosunkowo niewielki w porównaniu z fabrykami, stacją, a szczególnie powierzchnią zajmowaną przez tory kolejowe.



Podobnie jak w Transport Tycoon możemy budować mosty



i tunele oraz wyburzać budynki miejskie (bez ograniczeń!), a także przeprowadzać niwelację terenu.



Strategia

System możemy budować na dwa sposoby. Pierwszy sposób polega na minimalizacji kosztów transportu: budujemy fabryki dla konkretnych miast. Drugi – na minimalizacji kosztów budowy: tworzymy kompleks fabryk między kilkoma miastami, aby obsługiwać kilka aglomeracji.

Koszty budowy to wysoki wydatek jednorazowy, natomiast koszty transportu kumulują się podczas gry. Dlatego pierwszy sposób jest na dłuższą metę korzystniejszy, natomiast drugi może okazać się skuteczny w fazie początkowej, gdy dążymy do minimalizacji kosztów rozruchu przedsiębiorstwa.

W początkowej fazie gry najważniejsze jest, aby źródła surowców leżały blisko miasta, w którym chcemy sprzedawać nasze artykuły. Później, gdy mamy więcej gotówki i rozwinięte technologie (szybsze pojazdy), korzystamy ze źródeł surowców znajdujących się w większych odległościach. Nawet wtedy jednak lepiej, aby nie były zbyt daleko. Wyjątkiem od tej reguły są specyficzne surowce, np. złoto i diamenty do produkcji biżuterii – nie możemy liczyć, że kopalnie znajdą się obok siebie.



Potem należy przeprowadzić badania rynku i sprawdzić, jakie są szanse dobrej sprzedaży artykułów, które możemy/chcemy produkować. Jeżeli jesteśmy zadowoleni z wyników sondażu, budujemy sklep. Nie warto na tym oszczędzać i, jeśli to możliwe, trzeba wybrać jak najlepszą lokalizację, nawet kosztem wyburzenia budynków w mieście. W początkowej fazie gry nie mamy gotówki, nie możemy więc pozwolić sobie na perfekcyjną lokalizację.

Później przychodzi pora na sieć transportową. Ja preferuję koleje (na



początku zwykłe szynowe, później monorail i superconductor). Autorzy gry nie wzięli pod uwagę konieczności przeładowywania i przewozu towaru ze stacji kolejowej do sklepów, więc znacznie obniża się efektywność transportu kołowego (a wszystkie jego wady pozostają), rośnie zaś – torowego. Statki warto stosować tylko wtedy, jeśli mamy teren wyspiarski i nie możemy wybudować mostów. Jednak, niezależnie od kosztów, warto skoncentrować się na pociągach – jeżeli tylko się da. Ewentualną konkurencją dla kolei mogą być samoloty, jednak radzę z nich korzystać tylko na dalekich trasach.



Należy stworzyć linie komunikacyjne – zwykle 3 stacje obsługujące linię pozwalającą na

Dla każdego sklepu trzeba wybrać jak najlepszą lokalizację, nawet kosztem wyburzania budynków w mieście.

zakup surowców, dowiezienie ich do fabryki, załadowanie produktów i transport do sklepów. Wszystkie stacje powinny być tak budowane, by dało się dostawić kolejne perony (maksymalnie 4). Fabrykę można zbudować na końcu, niejako „przy okazji", w rejonie drugiej stacji.

Czasami warto wykorzystać transport towarów z jednego peronu stacji na drugi. Można wybudować linię złożoną tylko z dwóch przystanków – pierwszy „obsługuje" surowce i produkcję (budujemy obok fabrykę), a drugi – sklep.

Należy do maksimum wykorzystać możliwości danego sklepu i sprowadzać do niego



produkty kilku typów. Tutaj nie obowiązuje ścisła zasada minimalizacji odległości od surowców, choć oczywiście nie warto przesadzać, bo rosną koszty przewozu (płacimy za każde pole, przez które przejeżdża tabor).

Gdy już stworzymy funkcjonujący system, musimy przede wszystkim kontrolować stan naszych sklepów. Należy zmieniać ceny i prowadzić promocje, by na półkach nie zalegały tony produktów, na które brak nabywców. Przecież musieliśmy zapłacić za surowce (przede wszystkim), produkcję i transport, towary nie mogą więc tkwić w magazynie, powinny trafić do odbiorcy. Jednak należy tak regulować zniżki i promocje, byśmy mogli sprostać wytworzonemu przez nie popytowi. Jeżeli nie możemy dowieźć wystarczającej liczby towarów, to nie ma sensu obniżać ich ceny, należy raczej postąpić odwrotnie – podnieść ją tak, aby ilość towarów

Wycena

Industry Giant zdecydowanie traci przy bliższym poznaniu. To dobra gra (moim zdaniem ocena ogólna powinna wynieść 61%), przeznaczona głównie dla „wygłodniałych" z braku nowych produkcji maniaków gatunku. Jednak i ich prędzej czy później zaczną drażnić zbytnie uproszczenia i nie do końca przemyślany scenariusz...

odpowiadała zapotrzebowaniu.

Drugim elementem, który należy stale sprawdzać jest funkcjonowanie fabryk – zależy od zasobów surowców. Musimy sprawdzać, czy złoża nie wyczerpują się (tartaki) oraz regulować liczbę transportów pobierających surowiec z jednego źródła. Nadmierna eksploatacja może spowodować zastój i pojazdy będą czekały na stacjach.

W IG uproszczono zasady transportu – tabor się nie starzeje i nie psuje. Wskazana jednak jest modernizacja środków transportu, aby pojazdy były jak najnowsze. Wynika to z minimalizacji kosztów w stosunku do ilości przewożonych materiałów.

Ogromne znaczenie ma poprawa szybkości przejazdów. Należy więc pamiętać o niwelacji terenu, najlepiej podczas tworzenia linii. Koszty podnoszenia lub obniżania terenu bywają wysokie, ale sprawne funkcjonowanie linii kolejowych i połączeń drogowych zwraca je z nawiązką.

Warto rozbudowywać drogi w miastach. Istnieje spore prawdopodobieństwo, że wzdłuż nich powstaną nowe domy. Odpowiednia sieć dróg wpłynie na rozwój miasta w kierunku, który przyniesie największe korzyści (czyli wokół naszych sklepów). Inna metoda podwyższania atrakcyjności terenów to stawianie budowli użyteczności publicznej (od domów kultury i uniwersytetów do wesołych miasteczek). Zwiększa się wtedy liczba mieszkańców miasta, a w efekcie – klientów kupujących w naszych sklepach (widać tutaj wyraźne wpływy gry A-Train).





Walka z konkurencją

to jedyna szansa na sukces w grze. Ocena naszych wyników nie zależy od tego, jak potężne imperium stworzymy, ile zgromadzimy pieniędzy, pojazdów, fabryk i sklepów. Oceniana jest sprawność w walce z konkurencją. Jest to rozwiązanie dziwaczne, nie mające wiele wspólnego z rzeczywistym rynkiem.

Możliwości walki konkurencyjnej są niewielkie. Najprostsza to... likwidacja klientów danego sklepu, czyli wyburzenie wszystkich budynków znajdujących się w zasięgu jego oddziaływania i wybudowanie na pustych polach ulic lub torów, aby miasto nie mogło się odbudować. Oczywiście nie trzeba wyjaśniać, jak „korzystnie" wpływa to na rozwój miejscowości i możliwości prowadzenia w niej handlu w przyszłości. Ponadto taka impreza jest wyjątkowo kosztowna.

Najbardziej logiczne wydaje się zbudowanie placówki w pobliżu sklepu należącego do konkurencji. Możemy sprowadzać do niej artykuły tego samego typu, co konkurencja, obniżać ich ceny oraz prowadzić częste promocje. Problem w tym, że ta metoda nie skutkuje! Owszem, zmniejsza się nieco liczba kupujących u „wroga", ale zawsze pozostaje wierna grupa klientów. Można przyjąć założenie, że są to osoby z terenu leżącego poza zasięgiem naszego domu handlowego, bo obszary „wpływów" budowli stojących obok siebie nie pokrywają się w 100%.

Warto więc połączyć obie techniki – konkurencję z wyburzaniem. Należy sprawdzić zasięg sklepów i zlikwidować te budynki w rejonie konkurencji, które nie mieszczą się w naszym, aby przeciwnik nie miał ani jednego klienta nie znajdującego się jednocześnie w zasięgu naszej sprzedaży. Teraz wszystko powinno być w porządku... Niestety, nie jest! Konkurencja ma nadal nabywców, mimo że obok jest o 25% taniej i promocja goni promocję.

SI słabo rozwija swoje linie transportowe. Najczęściej korzysta z pojedynczego pociągu i jednej linii torów, więc walka cenowa nie przynosi wielkich efektów – komputerowy gracz i tak ma zapewnioną minimalną liczbę nabywców, a słabo rozbudowany transport nie pozwala mu na dostarczanie większych ilości towaru! W efekcie ma nieco mniejsze, ale całkiem sensowne wpływy i jeśli nie przewozi nadwyżki produktów, to sklep funkcjonuje. Cóż, zawsze pozostanie nam wyburzanie...

Sztuczna Inteligencja

niestety nie zachwyciła mnie. Możemy konkurować tylko z

W fabryce nie można jednocześnie produkować różnych artykułów...





trzema (z pięciu) typami komputerowego przeciwnika. SI potrafi rozbudowywać się szybko i sprawnie, jednak nie prowadzi ostrej walki konkurencyjnej. Czasami buduje biznes oparty na surowcach z całkowicie już wyeksploatowanego lasu. Nie reaguje też, gdy tartak kończy pracę – nie szuka innych źródeł surowców ani nie zmienia profilu produkcji.

Komputer może osiągnąć wysokie wyniki popularności



w zarządzie, ponieważ jest preferowany. Może być wysoko oceniany, mimo że znaczna część jego imperium (nawet 25–30%) nastawiona na produkcję drzewną już nie funkcjonuje!

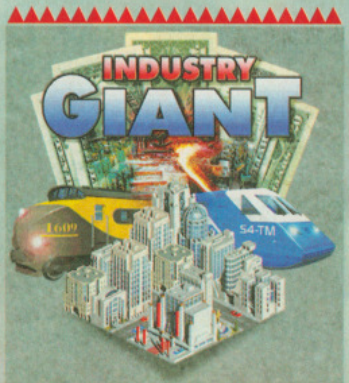
Niestety, IG nie oferuje możliwości gry wieloosobowej. Przyznaję jednak, że nie tak trudno domyślić się dlaczego – już sobie wyobrażam te wyburzone miasta, byle tylko przeciwnik nie miał zysku ze znajdujących się w nich sklepów.

Rachunek

Industry Giant w pierwszym momencie wydaje się interesującym rozwinięciem starych pomysłów (oryginalności nie można się w niej doszukać).

Obsługa nie jest zbyt wygodna: brak regulacji prędkości upływu czasu, brak mapy „strategicznej" (minimapa i oddalenie 1:16 sprawy nie załatwiają – niewygodne jest szukanie jakiegoś miasta lub fabryki)... Z każdą godziną wychodzi na jaw więcej wad gry – prymitywny model gospodarki, zbyt uproszczone mechanizmy funkcjonowania rynku, dziwaczne podejście do oceny wyników...

Jacek Ilczuk



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

Wymagania sprzętowe:
P90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

ODLOTOWA PROMOCJA!

extra cena



2 SUPER GRY! REAH + AD2044

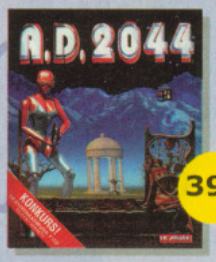
W sumie 8 płyt CD. Uwaga: ograniczona ilość zestawów

139 zł



Gra przygodowa o perypetiach młodzieńca zamienionego w prosiaka.

29.90



Gra przygodowa na dwóch CD. Dla pierwszych 50 osób zamawiających wysyłkowo grę AD 2044 koszulka gratis!

39.90



Zestaw 5 gier: SFINX, BASTION, CARNAGE, NOC, SANTA, WOLFSBANE.

29.90



Renderowana gra platformowa. Trzynaście dużych, odmiennych graficznie poziomów.

29.90



Zestaw 10 gier: SOLTYS, MEGA BLAST, NEVERS OF STEEL, INT. SOCCER, OPERATION COMBAT 2, THE MACHINES, SINK OR SWIM, ARNIE 2, KARZEŁ, FUNNY FRUITS.

29.90



Zabawna gra przygodowa z komiksową grafiką.

29.90



Zestaw 10 gier: KOSMOS, CA STARSHIP, TYRIAN, ISLE OF THE DEAD, MANAGER PIŁKARSKI, INT. TENNIS, FRANKENSTEIN, BODY SLAM WRESTLING, SPY MASTER, BALLTRIS.

29.90



Zestaw trzech gier: AUTKA, DARKMOON, MR. TOMATO.

29.90



REAH (6 płyt CD) + kompakt z muzyką z gry!

139 zł

Gry dostępne we wszystkich sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Uwaga:Cena gry REAH aktualna tylko w sprzedaży wysyłkowej.
W wypadku zamówienia wysyłkowego do łącznej ceny zamówionych gier należy doliczyć zryczałtowane koszty wysyłki - 6 zł

LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

Można zamawiać przez internet: office@lkavalon.com

www.lkavalon.com
tel. (017) 8522 707

LK AVALON

REFLUX

Po grach przygodowych i zręcznościowych polska firma Metropolis zajęła się strategią czasu rzeczywistego. Co prawda gatunek ten jest bezlitośnie eksploatowany przez wielu producentów, ale Metropolis udała się rzadka sztuka – wydała bardzo oryginalny produkt.

Projekt wydania Refluxa od początku wydawał mi się przedsięwzięciem bardzo ryzykownym. Doświadczenie uczy, że w dzisiejszych czasach gracze rzadko reagują entuzjastycznie na nowinki czy rozwiązania inne niż te, które znają. Chwała firmie Metropolis, że zdecydowała się stworzyć produkt ciekawy i niesztampowy, ale niestety wyniki sprzedaży gry w Polsce potwierdzają tezę, iż los nowatorów jest trudny. Szkoda, bo w porównaniu ze słabiutką grą Earth 2140, Reflux jest pod każdym względem lepszy, ciekawszy i bardziej dopracowany.











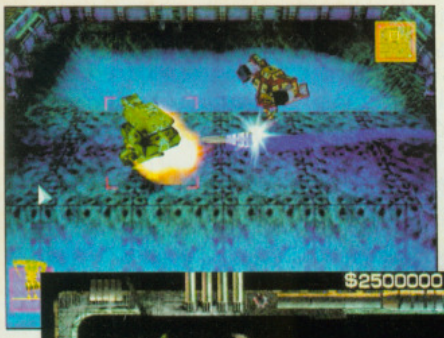


Jak zacząć?

Odpowiedź na to pytanie może być jedna: przede wszystkim zapomnieć o doświadczeniach z C&C i jego klonów. Rozgrywka w Refluxie toczy się wedle bardzo dziwnych zasad, a naczelną „dziwnością" jest fakt, że gracz może w nieskończoność tworzyć swoje roboty bojowe. Jego możliwości ogranicza jedynie stały budżet, który dostaje na początku misji. Jeżeli więc za całą posiadaną gotówkę skonstruuje 6 robotów to, utraciwszy je na polu bitwy, może zbudować następnych 6 pojazdów (oczywiście przeciwnik dysponuje tą samą możliwością).

Drugim utrudnieniem jest fakt, że bazy składają się z trzech poziomów. Zniszczenie jednego powoduje potężny wybuch likwidujący wszystkie roboty wroga znajdujące się w pobliżu. A siłę wybuchu bazy można zwiększyć jeszcze bardziej dzięki odkryciom naukowym. Tak więc zwykle schemat walki jest następujący: ofensywa i przedarcie się przez linię obrony wroga – atak na bazę – zniszczenie pierwszego poziomu bazy i utrata wszystkich atakujących robotów – budowa nowych od-

Reflux jest przeznaczony tylko dla doświadczonych graczy. Po kontakcie z nim początkujący mógłby na długo zniechęcić się do RTS-ów.



Niestety poziom trudności został ustalony według jakichś bardzo dziwnych zasad. Nie twierdzę, że gra jest zbyt trudna, gdyż po zapoznaniu się z jej mechaniką i odkryciu sku-



tecznych strategii można zorientować się, „o co w tym wszystkim chodzi" (chociaż początkujący gracze nie mają tu czego szukać). Ale dlaczego, na przykład szósta misja Inteligencji (jednej ze stron konfliktu) to zabawa na kilka godzin, a następne cztery scenariusze można ukończyć za pierwszym podejściem, bijąc rekordy





działów. I tak w kółko, aż do skutku.

Misje

Misje w Refluxie są bardzo różnorodne, a ich pomyślne zakończenie wymaga często głębszego zastanowienia. zanotowane przez beta testerów?

W większości scenariuszy wprowadzono nie spotykane dotąd rozwiązania. Pojawiają się ogromne dmuchawy spychające roboty do basenów pełnych kwasu albo okazuje się, iż nasza baza zo-

Udoskonalenia

Przed każdą misją można kupić odpowiedni pakiet wynalazków, które ułatwią życie. Oto one:

- **Dopalacz szybkości** – wzrost szybkości pojazdu o 50%; cena 1 milion.
- **Dopalacz tempa obrotu** – zwiększa zręczność robota; cena 1 mln.
- **Dopalacz siły ognia** – moc ognia rośnie o 30%; cena 1 mln.
- **Dopalacz zasięgu ognia** – zwiększa zasięg strzałów o 30%; cena 1 mln.
- **Dopalacz częstości ognia** – częstotliwość strzału wzrasta o 30%; cena 1 mln.
- **Osłona** – pochłania 30% obrażeń; cena 1 mln.
- **Maksymalny dopalacz broni** – zasięg + częstotliwość + siła; cena 5 mln.
- **Maksymalny dopalacz osłony** – osłona + szybkość + tempo obrotu; cena 5 mln.
- **Skrócenie czasu produkcji** – czas produkcji zmniejsza się o 10%; cena 3,5 mln.
- **Zmniejszenie kosztów produkcji** – koszt produkcji maleje o 10%; cena 5 mln.
- **Zwiększenie energii bazy** – każdy poziom bazy zwiększa odporność o 10%; cena 4 mln.
- **Regeneracja bazy** – uszkodzenia są naprawiane, jednak tylko w ramach danego poziomu; cena 7 mln. Dostępna po wynalezieniu zwiększenia energii bazy.
- **Zwiększenie mocy wybuchów** – moc wybuchu bazy rośnie o 10%; cena 2 mln.
- **Zwiększenie zasięgu wybuchu** – zasięg wybuchu bazy większy o 10%; cena 4 mln.
- **Odnowienie energii robo** – wybuch własnej bazy przywraca robotom maksymalną energię; cena 5,5 mln.
- **Osłabienie wybuchów bazy wroga** – wybuch bazy wroga nie zabiera robotom 100% energii; cena 3 mln.

Oprócz udoskonaleń standardowych można zamówić również bardzo drogie tajne wynalazki. Kolejność ich realizacji jest z góry określona:

- **Zwiększenie inteligencji** – robot za cel ataku wybiera zawsze najbardziej uszkodzonego wroga; cena 9 mln.
- **Regeneracja robotów** – nie biorący udziału w bitwie robot sam się naprawia; cena 9 mln.
- **Niezniszczalność robotów** – przez 10 sekund po wyprodukowaniu robot jest niezniszczalny; cena 4 mln.

Plusy

+ Kapitalna grafika, w dodatku nie zakłócająca czytelności gry.
+ Świetna współpraca nawet ze słabymi komputerami.
+ Rewelacyjne zachowanie robotów na polu bitwy. Pojazdy ostrzeliwują się podczas wycofywania, znajdują najwygodniejsze drogi dojścia do wyznaczonego punktu, potrafią się omijać i wybierać najlepszą pozycję ataku.
+ Bardzo prosty, intuicyjny interfejs, pozwalający na jednoczesne prowadzenie walki i planowanie produkcji.
+ Możliwość samodzielnego tworzenia robotów z dostępnych komponentów.
+ Misje urozmaicone.
+ Zróżnicowane umiejętności i zdolności specjalne robotów, gracz może więc stosować różne taktyki.
+ Ciekawie przygotowane scenariusze, niektóre z możliwością ukończenia gry na różne sposoby.

Minusy

– Gra Reflux jest przeznaczona tylko dla osób doświadczonych. Ktoś, kto przygodę z grami chciałby zacząć od niej, mógłby na długo zniechęcić się do RTS-ów.
– Scenariusze są utrzymane w podobnej konwencji graficznej.
– Wątła fabuła gry.
– Niektórych proponowanych rozwiązań technicznych w ogóle nie warto stosować na polu bitwy.
– Brak możliwości budowania robotów o połączonych, zaawansowanych zdolnościach (np. jednocześnie Maksymalny Dopalacz Broni i Osłona) – można wybrać tylko jedną cechę.
– Brak systemu nagradzania za liczbę zlikwidowanych jednostek wroga.

Wykorzystaj jednostki, które nie mają zdolności atakowania, ale za to mogą bardzo utrudnić życie wrogowi.

Dobre rady

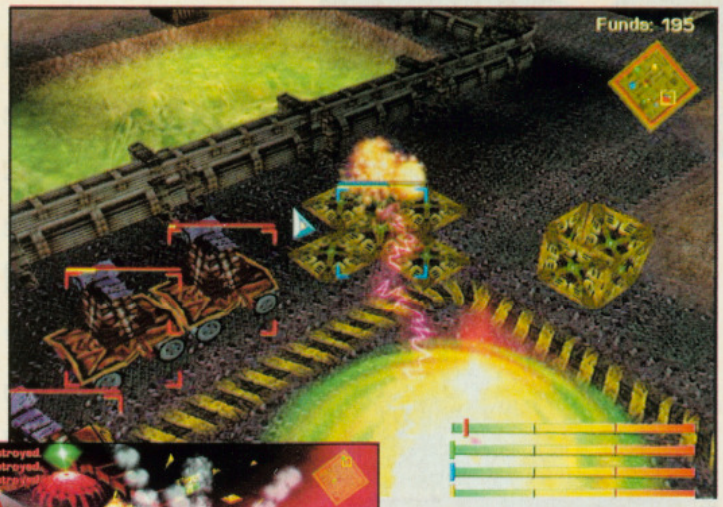
- Przed rozpoczęciem ataku dokładnie obejrzyj mapę i zapoznaj się z przeszkodami, typami jednostek przeciwnika, drogami dojścia do jego bazy. W zależności od tego, co Cię czeka, planuj produkcję oraz atak. Spore znaczenie ma w tym wypadku określenie typu podwozia (napędu), z którego będziesz korzystać.
- Bardzo często przeciwnik dąży do przywrócenia statusu z początku misji. Na przykład, jeżeli zniszczyłeś jego roboty rozciągające pole siłowe, postara się jak najszybciej wyprodukować takie same i skierować je w to samo miejsce. W takich wypadkach należy wykorzystać krótkie chwile, kiedy nie zdołał jeszcze wszystkiego odbudować.
- Czasami mamy do czynienia z sytuacją, w której nasza baza nie jest zagrożona, ale trzeba „rozmontować" chytrze ustawioną obronę przeciwnika. Podam konkretny przykład: w jednej misji dwa Pola Siłowe są osłonięte ścianami i rozciągają przed wejściem barierę. Do Pól Siłowych nie można się dobrać, gdyż chroni je bariera, a także inne roboty. Najlepiej wtedy pozwolić wrogowi na zniszczenie naszej bazy. Wybuch demontuje jego linie obronne, a w efekcie nasze roboty mogą spokojnie wejść na teren bazy wroga, a nawet przeprowadzić kolejny atak, zanim przeciwnik doprowadzi do porządku swoje linie obrony.
- Kolorowe światełka na mapie oznaczają miejsce, w którym znajduje się specjalny Ultra Dopalacz. W zależności od misji może on nieprawdopodobnie zwiększyć szybkość jednostki, jej zdolności obronne lub możliwości ataku. Warto zmienić w ten sposób jednostkę wartościową (np. wyposażoną nie w Laser, tylko w Działo Pulsowe) i chronić jak najdłużej.
- Jeżeli nie uda Ci się uzyskać pieniędzy w nagrodę za dobrze zakończone misje (niektóre rekordy są mocno wyśrubowane), staraj się negocjować z profesorem sprawę wynalazków (negocjowanie to gra w „jednorękiego bandytę"). Wyjdzie kciuk do góry (wynalazek za darmo) – OK, nie wyjdzie – „load" i próbuj dalej. Może to i nieuczciwe, ale za to skuteczne.
- „Sowiecki atak" (wszyscy do przodu) jest często bardzo skuteczny, ale w niektórych misjach tylko traci się bezsensownie roboty, próbując sforsować obronę wroga. Pomyśl nad wykorzystaniem jednostek, które nie mają zdolności atakowania, ale za to bardzo utrudniają życie wrogowi (Olejarki, Zakłócacze, Pola Siłowe).
- Podczas gry możesz wynaleźć tylko jeden Maksymalny Dopalacz. Musisz zdecydować, czy lepiej mieć bardzo wytrzymałe i szybkie roboty, czy pojazdy dysponujące zwiększoną siłą ognia (drugie rozwiązanie wydaje mi się lepsze).
- Cena jednego zaawansowanego robota jest często nawet trzy razy wyższa niż prostego. Za to drogi pojazd wytrwa na polu bitwy dłużej niż trzy tańsze maszyny.
- W niektórych misjach nie przejmuj się obroną bazy. Jeżeli tylko uda Ci się dotrzeć do wroga szybciej niż on zbliży się do Ciebie, już wygrałeś. Gdy zostawisz jednego lub dwa roboty do pilnowania bazy, Twój atak może się nie powieść, bo będziesz miał za małą siłę ognia.
- Inteligencja dysponuje rewelacyjnym Działem Falowym, chyba najskuteczniejszą bronią w grze. Pamiętaj, że fale nie zatrzymują się na wrogu, lecz uderzają również we wszystko poza nim. W ten sposób jeden Twój robot może jednocześnie atakować np. dwie jednostki wroga oraz jego bazę. Działo Falowe wzmocnione Ultra Dopalaczem to po prostu poezja. Jeden tak zmieniony pojazd może dokonać masakry wrogów.
- Wynalazki bardzo ułatwiają rozgrywkę. Staraj się jak najszybciej wynaleźć: Maksymalny Dopalacz, przyspieszenie produkcji, zmniejszenie kosztów produkcji, regenerację bazy. Zwłaszcza ostatni wynalazek jest bardzo ważny, bo pozwala na nieco swobodniejsze traktowanie zagadnień obrony (uszkodzona baza sama się naprawia).

Mój komentarz



Reflux to gra ze znakomitą oprawą graficzną, przygotowana z ogromną pieczołowitością, ale niestety – jej koncepcja jest trochę zbyt „wykręcona". Satysfakcję z przejścia naprawdę trudnych misji ma się ogromną, ale... jestem przeciwnikiem tworzenia gier tylko dla „zawodowców". Od tego są różnego rodzaju zestawy dodatkowych scenariuszy, a sama gra powinna dawać atrakcyjną rozrywkę również człowiekowi, który nie spędza codziennie kilku godzin przed monitorem. Być może autorzy powinni przygotować dwa czy trzy stopnie trudności, co w RTS-ach wcale już nie jest ewenementem.

stała zbudowana na trasie wolno jadącego pociągu, który przy każdym kontakcie z budowlą uszkadza ją, albo uczymy się wykorzystywać w





boju tunele lub dźwignie otwierające bramy. Jedna z trudniejszych misji (wspominana już szósta Inteligencji) jest prawie całkowicie zręcznościowa – gracz dysponuje



jednym marnym robotem i musi nie tylko przedrzeć się przez liczne pułapki, zdobyć superdopalacze broni, ale i pokonać całe watahy wrogów. Oczywiście oprócz zręczności niezbędne jest też logiczne myślenie, gdyż wiele czynności należy wykonać w odpowiedniej kolejności.

Różnorodność misji wynika też z faktu, że w każdym



niemal scenariuszu pojawiają się nowe wrogie jednostki. Bardzo to emocjonujące oglądać w działaniu tak zabawne maszynki jak Olejarka (unieruchamia robota, wylewając mu pod nogi kałużę oleju), Pole Siłowe (dwa takie roboty łączą się ze sobą strumieniem energii niszczącym wszystko, co przez niego przejdzie) albo Stawiacz Min. Scenariusze wyraźnie stworzono z myślą o prezentacji pojawiających się w nich nowinek technicznych. Czasem znajdziemy misję, w której zmieniono reguły gry. Na przykład wolno produkować tylko roboty jednego rodzaju lub produkcja niektórych typów robotów jest zakazana.

Jack de Craft



Metropolis 1998

IPS CG

Strategiczna

Grafika: 86%

Dźwięk: 75%

Ogółem: 85%

Wymagania sprzętowe: P100 z akceleratorem 3D lub P133 bez akceleratora, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

Zniżka 30 zł za wypełnienie!

Po raz kolejny w dziejach Gamblera ogłaszamy wielką ankietę, która pozwoli nam poznać odpowiedzi na pytania, kim są nasi Czytelnicy, jak oceniają Gamblera i jakie mają życzenia wobec naszego pisma.

Wszystkim, którzy wypełnią ankietę i prześlą do redakcji, oferujemy zniżkę 30 zł na roczną prenumeratę Gamblera CD. Zamiast cennikowych 114 zł zapłacicie tylko 84 zł, czyli aż o 48 zł mniej od ceny detalicznej! Aby uzyskać tę zniżkę, należy wypełnić kupon prenumeraty, który znajduje się w tym numerze na str. 63–64 (zaznaczając kratkę „Gambler CD ankieta – 84 zł"), dokonać opłaty na poczcie i kserokopię dowodu wpłaty włożyć do tej samej koperty, co ankietę. Osoby, które już są prenumeratorami, mogą skorzystać z okazji i przedłużyć prenumeratę o rok na tych samych zasadach. Uwaga! Zniżka obejmuje wyłącznie roczną prenumeratę Gamblera CD!

Ci, którzy nie zdecydują się na zaprenumerowanie pisma, ale wypełnią ankietę, mogą do koperty wrzucić kartkę ze swoim adresem – wezmą udział w losowaniu 10 półrocznych prenumerat.

Ci wreszcie, którym wrodzona skromność nie pozwala na ujawnienie swoich danych, a chcą nam pomóc, niechaj przysyłają do redakcji samą ankietę.

Na koniec trzy uwagi. Po pierwsze, ankieta JEST anonimowa. Przy odbiorze przesyłek sprawdzimy tylko, czy do kuponu prenumeraty (lub kartki z adresem) dołączona jest ankieta. Następnie oba dokumenty rozdzielimy i przetworzymy oddzielnie. Po drugie, Wasze dane osobowe nie będą wykorzystywane w żadnych celach, nie trafią do bazy danych (z wyjątkiem prenumeratorów, oczywiście), nie zostaną udostępnione osobom i firmom trzecim. Po trzecie, wszyscy, którzy nie chcą niszczyć swojego Gamblera, mogą zamiast oryginału przysłać kserokopię ankiety.

Ankiety należy przesyłać pod adresem:

Redakcja Gamblera
Wydawnictwo Lupus
ul. Stępińska 22/30
00-739 Warszawa
Koniecznie z dopiskiem „Ankieta"

Gambler w Pana/I ocenie

1. Od kiedy jest Pan/i czytelnikiem Gamblera?

- ☐ od pięciu lat
- ☐ od dwóch lat
- ☐ od czterech lat
- ☐ od roku
- ☐ od trzech lat
- ☐ od kilku miesięcy

2. Ile numerów Gamblera kupił Pan/i w ciągu ostatnich 6 miesięcy:

- ☐ wszystkie
- ☐ dwa lub trzy
- ☐ cztery lub pięć
- ☐ jeden lub wcale

3. W jaki sposób Gambler dociera po Pana/i?

- ☐ kupuję w kiosku, sklepie
- ☐ prenumeruję
- ☐ inaczej (pożyczam od znajomych, czytam w czytelni itd.)

4. Ile osób oprócz Pana/i czyta ten sam egzemplarz Gamblera?

- ☐ nikt
- ☐ jedna osoba
- ☐ dwie osoby
- ☐ trzy osoby
- ☐ cztery lub więcej osób

5. Które działy Gamblera Pan/i czyta ?

	stale	często	rzadko	wcale
Wstępniak	☐	☐	☐	☐
Na płycie	☐	☐	☐	☐
News	☐	☐	☐	☐
Rynek	☐	☐	☐	☐
Recenzje	☐	☐	☐	☐
Multimedia	☐	☐	☐	☐
Hardware	☐	☐	☐	☐
Felieton	☐	☐	☐	☐
TeTe	☐	☐	☐	☐
Klub DDT	☐	☐	☐	☐
Klub 3D	☐	☐	☐	☐
EKG	☐	☐	☐	☐
Gildia RPG	☐	☐	☐	☐
KSG	☐	☐	☐	☐
Aeroklub	☐	☐	☐	☐
Klub Techn.	☐	☐	☐	☐
Reakcje Red.	☐	☐	☐	☐
Temat numeru	☐	☐	☐	☐
Internet	☐	☐	☐	☐
Publicystyka	☐	☐	☐	☐
VARIA'tkowo	☐	☐	☐	☐
Opisy	☐	☐	☐	☐
Konkursy	☐	☐	☐	☐

6. Jak ocenia Pan/i informacje publikowane w Gamblerze (w skali od 1 do 6)?

	1	2	3	4	5	6
aktualność	☐	☐	☐	☐	☐	☐
rzetelność	☐	☐	☐	☐	☐	☐
oryginalność	☐	☐	☐	☐	☐	☐
fachowość	☐	☐	☐	☐	☐	☐
zrozumiałość	☐	☐	☐	☐	☐	☐
ilość	☐	☐	☐	☐	☐	☐

7. Jak ocenia Pan/i szatę graficzną Gamblera (w skali od 1 do 6)?

1	2	3	4	5	6
☐	☐	☐	☐	☐	☐

8. Jak ocenia Pan/i okładkę Gamblera (w skali od 1 do 6)?

1	2	3	4	5	6
☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. Jak ocenia Pan/i reklamy publikowane w Gamblerze? (można wybrać kilka odpowiedzi)

- ☐ potrzebne
- ☐ przekazują wiele informacji
- ☐ ułatwiają podjęcie decyzji o zakupie
- ☐ niepotrzebne
- ☐ jest ich za dużo

10. Czy dokonał Pan/i zakupów pod wpływem reklam publikowanych w Gamblerze?

- ☐ tak
- ☐ nie

11. Jakie inne pisma o tematyce komputerowej Pan/i czyta?

	Często	Czasem	Nigdy
Action Plus	☐	☐	☐
Amiga	☐	☐	☐
Amiga Computer Studio	☐	☐	☐
CD Action	☐	☐	☐
Chip	☐	☐	☐
Cyber	☐	☐	☐
Enter	☐	☐	☐
Gry Komputerowe	☐	☐	☐
Internet	☐	☐	☐
I/O	☐	☐	☐
Neo	☐	☐	☐
Neo Plus	☐	☐	☐
Oficjalny polski PlayStation magazyn	☐	☐	☐
PC Gamer po polsku	☐	☐	☐
PC Games CD	☐	☐	☐
PCkurier	☐	☐	☐
PC Magazine po polsku	☐	☐	☐
PC World Komputer	☐	☐	☐
PSX Extreme	☐	☐	☐
PSX Fan	☐	☐	☐
Reset	☐	☐	☐
Reset CD	☐	☐	☐
Secret Service	☐	☐	☐
Secret Service CD	☐	☐	☐
Świat Gier Komputerowych	☐	☐	☐
WWW	☐	☐	☐
Zagraniczne czasopisma o grach	☐	☐	☐

12. Jak ocenia Pan/i Gamblera na tle innych pism komputerowych (w skali od 1 do 6)?

1	2	3	4	5	6
☐	☐	☐	☐	☐	☐

13. Jakiego rodzaju gry interesują Pana/Panią? (można wybrać kilka odpowiedzi)

- ☐ bijatyki
- ☐ ekonomiczne
- ☐ flippery
- ☐ FPP
- ☐ inne zręcznościowe (platformówki, labiryntówki)
- ☐ klasyczne strategie
- ☐ logiczne
- ☐ przygodowe
- ☐ RPG
- ☐ RTS
- ☐ sieciowe
- ☐ sportowe
- ☐ strzelaniny
- ☐ symulacyjne
- ☐ TPP
- ☐ wyścigi

14. Ile oryginalnych gier Pan/i posiada?

- ☐ 0
- ☐ 1–3
- ☐ 4–6
- ☐ 6–9
- ☐ ponad 10

15. Czy Gambler powinien poświęcać 2 strony na recenzje gier budżetowych (starszych, sprzedawanych w atrakcyjnych cenach)?

- ☐ Tak, co miesiąc
- ☐ Nie
- ☐ Raz na jakiś czas

16. Czy Gambler powinien poświęcać 1 stronę na krzyżówkę o tematyce związanej z grami?

- ☐ Tak, co miesiąc
- ☐ Nie
- ☐ Raz na jakiś czas

17. Czy Gambler powinien poświęcać 1/4 strony w TeTe na Klub Magic: The Gathering?

- ☐ Tak, co miesiąc
- ☐ Nie
- ☐ Raz na jakiś czas

ANKIETA ANKIETA ANKIETA

Krążki CD Gamblera w Pana/i ocenie

18. Proszę ocenić funkcjonalność programu zarządzającego krążkiem CD w skali od 1 do 6 (0 – nie wiem, nie korzystam):

	0	1	2	3	4	5	6
Menu dla Dos	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Menu dla Win 95/98	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

19. Proszę ocenić zawartość krążka CD w skali od 1 do 6 (0 – nie wiem, nie korzystam):

Wersje demonstracyjne gier:

	0	1	2	3	4	5	6
przydatność	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
aktualność	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
dobór	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Pełne wersje gier:

	0	1	2	3	4	5	6
przydatność	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
dobór	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Programy naszych Czytelników:

	0	1	2	3	4	5	6
przydatność	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

20. Proszę ocenić działalność poszczególnych kącików na CD w skali od 0 do 6 (0 – nie wiem, nie korzystam):

	0	1	2	3	4	5	6
Gambler Pack (DDT i TeTepack)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
EKG	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Kącik 3D	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Kącik GFX	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Kącik MTG	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Kącik Muz.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
KPW	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
KSG	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Kącik Tech.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Patche	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

21. Czy chciałby Pan/i, aby powstał jakiś nowy kącik?

☐ tak (jaki.....)
☐ nie

22. Czy miał Pan/i kiedykolwiek jakieś problemy z odczytaniem zawartości krążków Gamblera?

☐ nie, nigdy ☐ tak, wiele razy
☐ tak, raz ☐ tak, zawsze
☐ tak, kilka razy

23. Jeżeli doświadczył/a Pan/i problemów opisanych w punkcie 22, to czy zgłaszał/a Pan/i reklamacje w redakcji? (Osoby, których to pytanie nie dotyczy nie muszą wybierać żadnej odpowiedzi.)

☐ tak i byłem zadowolony/a z załatwienia sprawy
☐ tak i nie byłem zadowolony/a z załatwienia sprawy
☐ nie

24. Czy kiedykolwiek dokonał/a Pan/i zakupu pełnej wersji programu po obejrzeniu demo z krążka Gamblera?

☐ tak ☐ nie

25. Czy chciałby/chciałaby Pan/i, aby na krążku Gamblera oprócz grywalnych wersji demo umieszczać również screenshoty, filmy lub niegrywalne wersje demo zapowiadanych gier?

☐ tak ☐ nie

Prosimy o kilka informacji o sobie:

26. Płeć:

☐ kobieta ☐ mężczyzna

27. Wiek:

☐ poniżej 12 lat ☐ 26–30 lat
☐ 12–14 lat ☐ 31–40 lat
☐ 15–17 lat ☐ 41–50 lat
☐ 18–21 lat ☐ powyżej 51 lat
☐ 22–25 lat

28. Wykształcenie:

☐ uczeń szkoły podstawowej
☐ podstawowe
☐ średnie
☐ wyższe

29. Jestem:

☐ uczniem/studentem
☐ pracownikiem
☐ emerytem/rencistą
☐ inne

30. Pieniądze (istnieje możliwość wielu wyborów):

☐ dostaję od rodziców
☐ sam zarabiam

31. Pana/i miesięczne dochody (łącznie) wynoszą:

☐ do 50 zł
☐ powyżej 50 do 100 zł
☐ powyżej 100 do 300 zł
☐ powyżej 300 do 500 zł
☐ powyżej 500 do 1000 zł
☐ powyżej 1000 do 1500 zł
☐ powyżej 1500 do 2000 zł
☐ powyżej 2000 zł

32. Pana/i miejsce zamieszkania:

☐ jedno z miast: Gdańsk, Katowice, Kraków, Łódź, Poznań, Warszawa, Wrocław, Szczecin
☐ inne miasta powyżej 100 tys. mieszkańców
☐ miasto od 20 tys. do 100 tys. mieszkańców
☐ miasto poniżej 20 tys. mieszkańców
☐ wieś

33. Jaka jest suma Pana/i rocznych wydatków na wszystkie produkty i usługi komputerowe?

☐ do 300 zł
☐ powyżej 300 do 500 zł
☐ powyżej 500 do 1000 zł
☐ powyżej 1000 do 3000 zł
☐ ponad 3000 zł

34. Czy ma Pan/i kartę kredytową?

☐ tak ☐ nie

Prosimy o podanie konfiguracji komputera, do którego ma Pan/i dostęp (jeżeli do kilku maszyn, prosimy opisać tę, na której Pan/i gra najczęściej).

35. Mam komputer:

☐ w domu
☐ w szkole/na uczelni
☐ w pracy
☐ u kolegi

36. Czy ma Pan/i konsolę?

☐ PSX
☐ Saturn
☐ N64
☐ Game Boy
☐ inną
☐ nie mam

37. Jaki procesor ma opisywany komputer?

☐ 386 lub słabszy
☐ 486
☐ Pentium (AMD K5, Cyrix itd.) do 166 MHz
☐ Pentium (AMD K5, Cyrix itd.) powyżej 167 MHz
☐ Pentium II i Pentium Pro (AMD K6, inne)

38. Ile MB pamięci ma opisywany komputer?

☐ 8 MB lub mniej ☐ 64 MB
☐ 16 MB ☐ więcej niż 64 MB
☐ 32 MB

39. Jaki napęd CD-ROM ma opisywany komputer?

☐ 6× lub wolniejszy
☐ 8×–12×
☐ 16×–24×
☐ szybszy od 24×
☐ DVD-ROM

40. Komputera używam też do:

☐ nauki ☐ Internetu
☐ pracy ☐ multimediów

41. Pracuję w rozdzielczości:

☐ 640×480 ☐ 1280×1024
☐ 800×600 ☐ większej
☐ 1024×768

42. Jakie ma Pan/i połącznie z Internetem (proszę wybrać najsilniejsze, z jakiego Pan/i korzysta w przypadku gier):

☐ nie posiadam
☐ modem 14400 lub słabszy
☐ modem 28800–33600
☐ modem 56000
☐ stałe łącze

43. Ma Pan/i dostęp do Internetu (możliwość wielu wyborów):

☐ nie mam
☐ w szkole/na uczelni
☐ w domu
☐ w pracy
☐ u kolegi

44. Jakiego systemu operacyjnego Pan/i używa:

☐ DOS ☐ Windows 98
☐ Windows 3.x ☐ innego
☐ Windows 95

45. Czy Pana/i komputer wyposażony jest w kartę z akceleratorem 3D:

☐ nie
☐ tak, opartym na Voodoo
☐ tak, opartym na RIVA 128
☐ tak, opartym na Voodoo²
☐ tak, opartym na RIVA ZX/TNT
☐ tak, inną

46. Czy w najbliższych 3 miesiącach zamierza Pan/i kupić (możliwość wielu wyborów):

☐ procesor
☐ dysk twardy
☐ pamięć
☐ kartę grafiki 3D
☐ kartę grafiki 2D
☐ kartę dźwiękową
☐ modem

47. Ile nowych gier zamierza Pan/i kupić w najbliższych 3 miesiącach?

0	1	2–3	4–5	ponad 5
☐	☐	☐	☐	☐

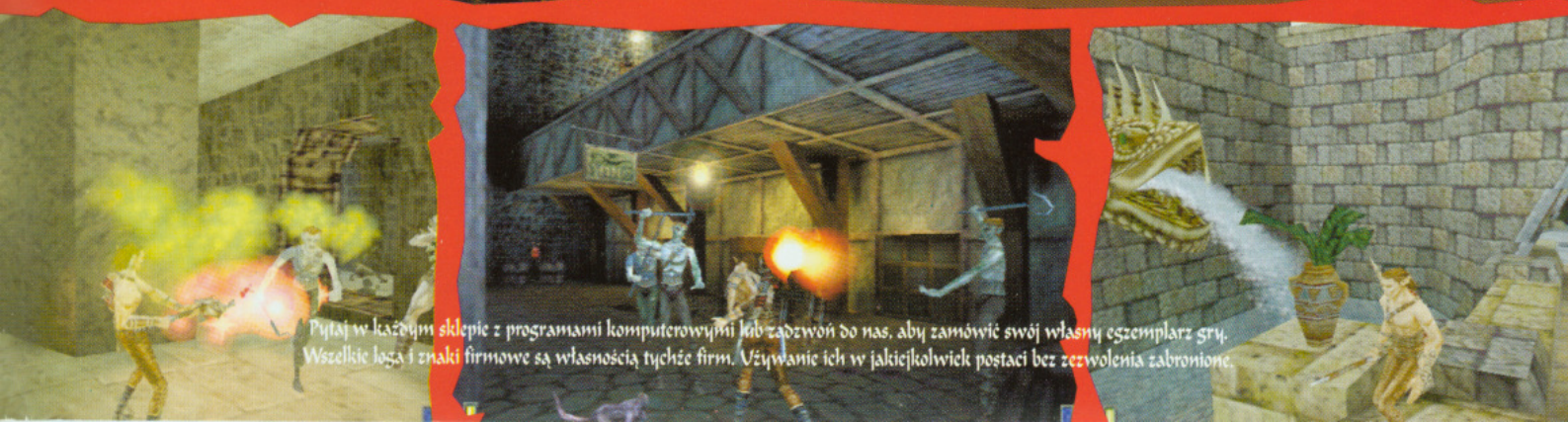
ACTIVISION®

HERETIC II

3Dfx

LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3C.
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
http://www.lem.com.pl



Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.
Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

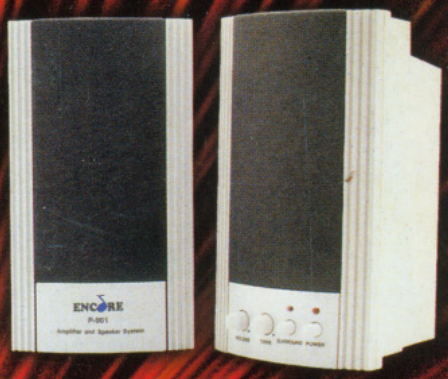
ZESTAWY głośnikowe

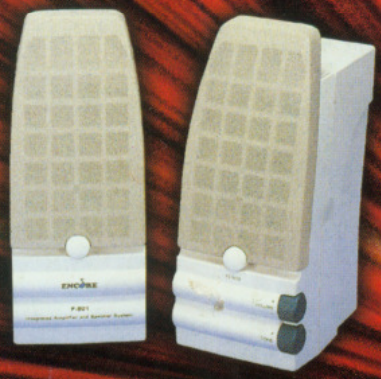
WSZYSTKIE GŁOŚNIKI
POSIADAJĄ WBUDOWANY ZASILACZ.
OBJĘTE SĄ 12-MIESIĘCZNĄ GWARANCJĄ
POSIADAJĄ ZNAK BEZPIECZEŃSTWA B.

ENCORE

P-901

- 90 WATT PMPO
- 80-20000 Hz
- płynna regulacja tonów
- SURROUND





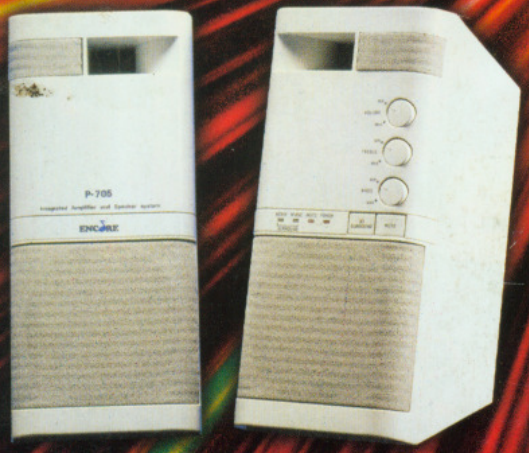
P-801

- 60 WATT PMPO
- 100-20000 Hz
- płynna regulacja tonów



XP-101

- 500 WATT PMPO
- 20-20000 Hz
- 4 pasma equalizer
- opcja pilot (XP-101A)



P-705

- Moc 300 WATT PMPO
- 20-20000 Hz
- SURROUND (2 EFEKTY)
- mute
- dwudrożny
- płynna regulacja tonów niskich i wysokich



P-703

- Moc 60 WATT PMPO
- 100-20000 Hz
- płynna regulacja tonów

B.H. STAWICKI S.C. Bezpośredni importer

01-170 Warszawa, ul. Młynarska 48, tel/fax 022/631-26-73, tel. 022/632-64-20